

ORCOS Y GOBLINS

(actualización del 05/01/2025)

INTRODUCCIÓN	5
REGLAS DE CORTESÍA	10
REGLAS ESPECIALES DE LOS ORCOS Y GOBLINS	11
Animosidad	11
Evita animosidad	11
Empalar	12
Ezpabilagoblins	12
Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos	12
Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos	12
Miedo a los Orejotaz	12
Odio a Enanos	13
Pellejo Duro	13
REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES	14
Anfibio	14
Anula armadura	14
Anula un ataque	14
Ataques aleatorios (X)	14
Ataques flamígeros	14
Combate con dos armas mágicas	14
Cruzar (X)	15
Despliegue oculto	15
Etéreo	15
Heridas múltiples (X)	15
Howdah	15
Inestable	16
Inmune a ataques flamígeros	16
Movimiento aleatorio (X)	16
Sangre fría	17
Siempre ataca primero	17
ARMERÍA DE LOS ORCOS Y GOBLINS	18
Pintura de guerra	18
Rebanadora	18
Redes	18
Zetaz mágikaz	18
MAGIA DEL WHAAAGH	20

El Poder del Whaaagh	20
Disfunciones del Whaaagh	20
Pequeño Whaaagh	21
Gran Whaaagh	23
KOZAZ KE BRILLAN	26
Armas Mágicas	26
Armaduras Mágicas	27
Talismanes	28
Objetos Arcanos	29
Objetos Hechizados	29
Estandartes Mágicos	30
MONTURAS	32
Monturas y tipo de personaje	32
Personajes montados en carro	32
Lobo Gigante	32
Araña Gigante	32
Jabalí	32
Araña Gigantesca	33
Garrapato Cavernícola	33
Serpiente Alada	33
COMANDANTES	35
Kaudillo Orco Negro	35
Kaudillo Orco (y Orco Salvaje)	35
Gran Chamán Orco (y Orco Salvaje)	36
Kaudillo Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)	36
Gran Chamán Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)	37
HÉROES	39
Gran Jefe Orco Negro	39
Gran Jefe Orco (y Orco Salvaje)	39
Chamán Orco (y Orco Salvaje)	40
Gran Jefe Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)	40
Chamán Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)	41
0-1 Bruja Troll	42
UNIDADES BÁSICAS	43
Guerreros Orcos	43
Arkeros Orcos	43
Orcos Salvajes	44
0-1 Snotlings	44
Goblins	45
Jinetes de Lobo	45
Goblins Nocturnos	46
Goblins Silvanos	51
Jinetes de Araña	51
UNIDADES ESPECIALES	53

0-1 Orcos Negros	53
0-1 Jinetes de Garrapato	53
0-1 Rebaño de Garrapatos	54
Jinetes de Jabalí	55
Jinetes Salvajes de Jabalí	56
Karro de jabalíes	56
Karro de lobos	57
Lanzapiedroz	57
Lanzapinchoz	58
UNIDADES SINGULARES	60
Trolls	60
0-1 Vagoneta de Ataque Snotling	60
Katapulta Lanzagoblins	61
0-1 Garrapatos Despachurradores	62
Aracnarok	64
Gigante	66
PERSONAJES ESPECIALES	70
Azhag el Carnicero, eze ke lleva la korona ke'abla	70
Badruk Machakakráneoz, eze ke aplasta kaboloz	71
Borgut Machakajetoz, ez la mano derecha de Gorko	71
Gitilla el Kazador	73
Gorbad Garra'ierro, el Jefe de todoz loz Jefe	74
Gorfang Rotgut, ezte ziempre ze pega con eze tapón	74
Grimgor Piel'ierro, ezte ez el máz mejor	75
Grom el Panzudo, ezte kazi termina kon loz orejotaz	77
Grotfang, señor de la tribu Garra'ierro	78
Grotsnag, eze ke ze burla de loz tapones	79
Grumlok y Gazbag, a eztoz no loz conoze kazi nadie	80
Kapitán Skaben, eze ke va por loz ríoz (y Sligit)	80
Komepiñonez Tripafea, eze goblin k'ez mu lizto (y Gulag)	82
Kundar Pizakráneoz, eze ke va en eze jabalí tan grande	83
Lerdo Tragaldabaz, a eze ke le guzta la cerveza	84
Morglum Quiebrakuelloz, eze ke manda en el Ezte	85
Nazgob, eze chamán orco loco por laz zetaz	86
Oddgit, eze chamán goblin del gran zombrero	87
Oglok el Horrible, no, en zerio, ez mu feo...	88
Skarsnik, ¿ezte ez el jefe goblin de verdá!	88
Skiggit, el Gobo Negro, ez un gobo y ez negro	91
Snagga, eze ke le rebotá la magia	92
Snagla Grobspit, el Azechante	93
Uzguz, ez el orco ke manda en loz nómadaz	93
Wurrzag ud Ura Zahubu, eze ez el mejor chamán orco	94
LISTAS ALTERNATIVAS	97
LISTA ALTERNATIVA TRIBUS GOBLINS	97

Reglas especiales:	97
El ejército:	97
LISTA ALTERNATIVA GOBLINS NOCTURNOS	100
Reglas especiales:	100
El ejército:	101
LISTA ALTERNATIVA HORDA SNOTLING	101
El ejército:	101
LISTA ALTERNATIVA HORDA SALVAJE	101
Reglas especiales:	102
El ejército:	102
LISTA ALTERNATIVA MACHOTEZ DE GRIMGOR	103
Reglas especiales:	103
El ejército:	103
LISTA ALTERNATIVA WHAAAGH DE LAS MONTAÑAS	105
Reglas especiales:	105
El ejército:	105
LISTA ALTERNATIVA WHAAAGH DE LAS TIERRAS YERMAS	107
Reglas especiales:	107
El ejército:	107
TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA	109

INTRODUCCIÓN

Durante las últimas décadas los aficionados a los wargames han tenido la posibilidad de disfrutar de múltiples ediciones de Warhammer Fantasy, en algunas épocas con más éxito y en otras con menos, en algunas con el soporte de su empresa original y en otras sin él, hasta el punto de que una comunidad madura y con experiencia se ha permitido escoger a qué desea jugar y cómo.

En el período existente entre el final del soporte a la 8ª edición de Warhammer Fantasy, y su relanzamiento en el formato The Old World, múltiples aficionados desarrollaron lo que se conoce como iniciativas *fan-made*, es decir, ediciones complementarias que bebían en mayor o menor medida de lo publicado por Games Workshop. En esa línea se desarrolla Sexta Ampliada, que es la edición a la que pertenece este libro de ejército.

Lo que tienes entre las manos (o en tu pantalla) es de hecho eso, un libro de ejército completo, orientado a que puedas disfrutar de múltiples opciones con las que configurar y personalizar tu ejército sobre el campo de batalla que representan los tableros de juego. Pero es un libro de ejército no oficial, un libro de ejército alternativo, pues Sexta Ampliada es, al final, un conjunto de reglas de la casa que pretenden mejorar una edición que muchos jugadores recordamos con cariño, a través de por un lado ajustar algunos perfiles y reglas de unidades (que no del Reglamento, aunque se recomienda emplear el Reglamento Anotado por integrar erratas y aclaraciones) de la edición, añadir opciones existentes en otras ediciones de Warhammer Fantasy, y por último hacer en casos puntuales añadidos a través de listas alternativas, orientadas a tematizar absolutamente ejércitos y partidas.

Por lo tanto, recuerda, esto son unas reglas de la casa, siéntete libre de cogerlas o no, usarlas a veces, tomar solo parte de lo escrito o utilizarlo como base para tus propios proyectos. El objetivo, al final, es que tanto tú como tus rivales tengáis la experiencia más divertida, entretenida, interesante, completa y desafiante posible.

Este proyecto se desarrolla inspirado en lo fomentado por la propia Sexta Edición de Warhammer Fantasy, que en la página 279 de su Reglamento recogía lo siguiente: *“A muchos jugadores les gusta elucubrar sus propias reglas, inventar personajes y quizás incluso diseñar sus propios escenarios. Tradicionalmente, cuando los jugadores reinterpretan o modifican las reglas del juego, o añaden reglas de su propia cosecha, a estas se las conoce como reglas de la casa, literalmente las reglas que se emplean cuando se juega en casa de una determinada persona. Cuando vas a casa de un compañero entusiasta del hobby es lo suyo jugar con sus reglas, al fin y al cabo, él es quien pone los panchitos y los refrescos. Warhammer se presta francamente bien a la adaptación y los jugadores deben sentirse libres de cambiar, eliminar o añadir reglas si así lo desean. Por ejemplo, ¿por qué no organizar el ataque a un tren de mulas de unos mineros enanos? Harán falta reglas para mulas y vagonetas, probablemente representar el tiempo de cargar de oro la caravana, o entender cómo afectará la pérdida del oro a los mineros. ¡Es bien sabido que la fiebre del oro puede tener profundos efectos en los enanos y convertirlos en maníacos imparables! Obviamente es posible imaginar muchas maneras de representar ese tipo de escenario, o cualquier otra situación, desde una banda internándose en una catacumbas subterráneas a asedios, revueltas en las calles, robos de bancos o peleas en una taberna. Conozco unos cuantos experimentados y confiados jugadores que irán más lejos, incluso cambiando reglas básicas del juego para adaptarlas a su propio estilo. ¿Y por qué no? Warhammer está pensado para ser un amplio sistema de reglas que los veteranos puedan adaptar, cambiar o completar a su*

gusto. La única desventaja de hacer tus propias reglas de la casa es que tendrás que volver a las reglas estándar cuando juegues con otros jugadores, o si formas parte de una competición donde hace falta un terreno común”.

Huelga decir que obviamente este es un proyecto sin ánimo de lucro, y que tanto el trasfondo que lo soporta, como las tropas, la base de las reglas y las ilustraciones que suelen acompañarlas son propiedad intelectual de Games Workshop. Se es plenamente consciente de que han pasado cerca de 20 años desde la Sexta Edición de este fantástico juego, y de que de hecho este tipo de iniciativas han mantenido activa a la comunidad y reintroducido a muchos jugadores que ahora mantienen a su vez vivo el Viejo Mundo en todas sus variantes y facetas de afición. Por lo tanto, no hay ninguna intención de perjuicio a la compañía que creó este fantástico juego, sino solo la pretensión de que este mundo tenga cuantos más aficionados mejor, y todos ellos disfrutándolo a su manera.

SOBRE LAS PEANAS

Esta edición que estás explorando o con la que quizás prepares una partida o evento aglutina miniaturas y opciones de ejército de varias décadas de Warhammer Fantasy. Durante este tiempo muchas miniaturas han tenido varias versiones en diferentes tamaños, y los criterios de diseño y equilibrio también han ido variando. Por ese motivo es posible que dos jugadores tengan miniaturas muy distintas para representar la misma opción, y que en distintos momentos de la historia tuvieran peanas diferentes.

Dado que esta no es una edición oficial, puedes emplear la peana que consideres oportuno (como todo lo demás en este libro), pero para una partida lo más justa posible, hemos reducido las posibles peanas que “oficializamos” o consideramos recomendables, de acuerdo a los ajustes de diseño que hemos valorado en esta edición. En algunos casos, incluimos dos tamaños de peana, siendo más recomendable el primero. Simplemente recuerda que lo que hay sobre la peana es muy importante en cuanto a aspectos estéticos, artísticos, de inmersión y de disfrute propio y del rival, pero la peana tiene influencia directa en el rendimiento por alcances de habilidades, tamaños de ángulos de visión, pivotajes, dificultades de maniobra, armas de plantilla... así que era conveniente estandarizarlo.

LA LISTA DE EJÉRCITO

La lista de ejército sirve para que dos jugadores escojan ejércitos de igual valor en puntos para jugar una batalla, tal y como se describe en el reglamento de Warhammer. La siguiente lista se ha confeccionado con este propósito en mente.

La lista también puede utilizarse cuando juegues escenarios específicos, tanto si son los descritos en el reglamento de Warhammer como cualesquiera otros, incluidos los creados por los propios jugadores. En este caso, la lista proporciona un marco que los jugadores pueden adaptar según lo requiera la situación. Podría darse el caso, por ejemplo, de considerar necesario aumentar o reducir el número de personajes o unidades permitido, o eliminar o restringir opciones de la lista básica, como objetos mágicos o monstruos. Si consultas la sección Escenarios del reglamento de Warhammer (páginas 196-213) encontrarás algunos ejemplos de este tipo.

La lista de ejército se divide en cuatro secciones:

Personajes. Los personajes representan a los individuos más notables, capaces y cualificados de tu ejército; en suma, líderes extraordinarios, como príncipes o magos, que componen una parte vital y potente de tus fuerzas.

Unidades básicas. Las unidades básicas representan a los guerreros más comunes. Ellos forman la espina dorsal del ejército y, a menudo, son los que soportan el peso del combate.

Unidades especiales. Las unidades especiales se componen de los mejores guerreros del ejército, entre los que se encuentran los exploradores y los equipos de carros. Recuerda que su inclusión en el ejército está limitada en número.

Unidades singulares. Se designan de este modo porque son bastante escasas en comparación con tus tropas normales. Representan unidades únicas, criaturas poco comunes y máquinas de guerra inusuales.

Ambos jugadores eligen su ejército en función de un número total de puntos preestablecido de mutuo acuerdo. La mayoría de jugadores veteranos considera que 2.000 puntos es una cantidad adecuada para una batalla que dure una tarde. En cualquier caso, el número de puntos que establezcáis se considerará el máximo número de puntos permitido. Evidentemente, podrás gastar menos, ya que, como podrás comprobar, es muy difícil utilizar hasta el último punto de que dispones. La mayoría de ejércitos de 2.000 puntos serán realmente de 1.998 ó 1.999 puntos, aunque, a todos los efectos de juego, se considerarán de 2.000. Una vez acordado el valor total en puntos, es hora de elegir el ejército.

Los personajes se dividen en dos categorías principales: los Comandantes (los personajes más poderosos) y los Héroes (el resto). El número máximo de personajes permitido en un ejército se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Nº máximo personajes	Nº máximo Comandantes	Nº máximo Héroes
< 2.000	3	0	3
2.000 - 2.999	4	1	4
3.000 - 3.999	6	2	6
4.000 - 4.999	8	3	8

Cada +1.000	+2	+1	+2
-------------	----	----	----

No estás obligado a incluir el máximo de personajes permitidos, sino que puedes incluir menos. Sin embargo, un ejército siempre debe incluir al menos un personaje, el General. No es necesario que un ejército incluya Comandantes: si lo prefieres, todos tus personajes pueden ser Héroes.

Las tropas se dividen en unidades básicas, especiales y singulares. El número de unidades de cada tipo que puedes incluir en el ejército depende del valor en puntos del ejército, tal y como se indica en la siguiente tabla:

Valor en puntos del ejército	Unidades básicas	Unidades especiales	Unidades singulares
< 2.000	2+	0-3	0-1
2.000 - 2.999	3+	0-4	0-2
3.000 - 3.999	4+	0-5	0-3
4.000 - 4.999	5+	0-6	0-4
Cada +1.000	mínimo+1	+0-1	+0-1

En algunos casos se pueden aplicar otras limitaciones a un tipo determinado de unidad, que se especificará en el perfil de la unidad correspondiente. Por ejemplo, en la unidad de Guardia del Fénix se incluye un 0-1, lo que indica que puede incluirse como máximo una unidad de Guardia del Fénix en el ejército. De todas formas, si vas a jugar partidas realmente grandes, se recomienda que incrementes el límite de cualquier unidad 0-1 de forma lógica.

PERSONAJES ESPECIALES

Tras la lista de ejército encontrarás una serie de personajes con nombre, de mayor o menor relevancia en el universo de Warhammer Fantasy. Hay jugadores a los que les gusta emplear Personajes Especiales y sentir el poder de estos individuos. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Personajes Especiales. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías

hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Personajes Especiales (no hace falta que le indique qué personaje especial quieres jugar).

MERCENARIOS

Los Mercenarios son tropas dispuestas a luchar por tu bandera a cambio de dinero, comida u otra recompensa que consideren adecuada. Hay jugadores a los que les gusta emplear Mercenarios para darle un poco más de variedad a sus partidas. Por defecto, se entiende que una partida no incluye Mercenarios. Eso sí, si deseas usarlos, lo único que deberías hacer es decirle a tu oponente que quieres emplear Mercenarios (no hace falta que le indique qué unidad quieres jugar). Este tipo de unidades están recogidas en su propio libro de ejército.

REGLAS DE CORTESÍA

Además de lo regulado en este libro, hay una serie de restricciones generales que se suelen aplicar en partidas de 2.000 puntos o menos para evitar listas muy extremas y situaciones poco divertidas, y que se listan a continuación. De forma adicional, puedes encontrar en este libro recomendaciones en algunos objetos o combinaciones para no abusar de su uso.

- No juegues personajes especiales sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué personaje especial quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con personajes especiales.
- No juegues mercenarios en un ejército no mercenario (Tilea, Estalia y los Mercenarios) sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué unidad quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con mercenarios.
- No juegues Monstruos Arcanos sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué monstruo quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con monstruos arcanos.
- No juegues regimientos de renombre en un ejército no mercenario sin permiso de tu oponente. No hace falta que le indiques qué regimiento de renombre quieres jugar, simplemente que desees jugar una partida con regimientos de renombre.
- No juegues contingentes aliados sin permiso de tu oponente (salvo que vayas a jugar un ejército específico entero de un contingente aliado, como por ejemplo Kislev). No hace falta que le indiques qué contingente (si de aquellos específicos o de otro libro) quieres jugar, simplemente que desees jugar con contingentes aliados.
- No juegues listas alternativas sin permiso de tu oponente (propias u oficiales). En este caso sí sería conveniente que le indiques qué lista desees jugar, aunque es solo recomendable. Si es de creación propia, sería conveniente que le facilites sus reglas para que se informe.
- Los personajes y unidades procedentes de otros juegos no están permitidos.
- No juegues con más de 3 hechiceros.
- No juegues con más de 3 máquinas de guerra. El girocóptero y el girobombardero no cuentan como máquina de guerra a estos efectos. Los lanzaviroteos no élficos, grupos de apoyo skaven y pequeñas máquinas de guerra similares cuentan como media máquina a estos efectos.
- No juegues con más de 3 pergaminos de dispersión.
- No incluyas más de 3 fuentes de terror.
- No juegues con más de 4 carros. Los carros ligeros de Khemri cuentan como medio a estos efectos.
- No juegues con más de 3 caballerías pesadas (TSA 3+ o mejor, los Caballeros del Pegaso no cuentan en este límite).
- No juegues con más de 3 unidades o personajes voladores.
- No ocupes más de 2 huecos de unidad especial con la misma opción.
- No utilices más de dos tercios de tus unidades básicas en una misma opción (cuenta para este límite las unidades que no cuentan para el mínimo de básicas).
- No juegues la misma lista por sistema una y otra vez contra el mismo oponente. No le aburras.

REGLAS ESPECIALES DE LOS ORCOS Y GOBLINS

Animosidad

Los Pielverdes siempre necesitan pelea. Cuando no están atacando, buscan al enemigo ¡o se pelean entre ellos!

Las unidades con la regla especial “Animosidad”, de 5 miniaturas o más, y que no estén huyendo ni trabados en combate ni fuera de la mesa (p.e. porque han perseguido), DEBEN hacer un chequeo de Animosidad al final de la fase de principio de turno (una vez hechos chequeos de Terror, Pánico o Estupidez por ejemplo).

Lanza 1D6 por cada unidad, con un 1 sufren de la Animosidad. Para saber qué hacen, lanza otro 1D6:

1. ¡A por ellos! Si la unidad está armada con armas de proyectiles, disparará inmediatamente a la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga. Considera que tienen 360° de visión, pero sólo disparará la línea frontal (o sólo flanco si la unidad objetivo está en flanco). No necesitas moverlos. Si no hay ninguna unidad con regla Animosidad a alcance de las armas de disparo, se considera una Riña. Si la unidad no está armada con armas de proyectiles, comprueba si hay alguna unidad (con regla Animosidad, amiga o enemiga) a la que pudiera cargar (ten en cuenta línea de visión, etc); si no hay ninguna unidad, se considera una Riña. La unidad que ha sacado “A por ellos” cargará a la unidad más cercana a la que pueda cargar; esa unidad objetivo sólo puede Mantener la posición como reacción a la carga. Tras la carga, resuelve una ronda de combate inmediatamente pero sin resultado de combate (sólo impactar, herir, retirar bajas...); tras ese combate, separa la unidad animosa a 3cm de la unidad con quien se ha pegado y luego ambas unidades pueden girarse y encararse en cualquier dirección. Si la unidad que ha recibido la carga es una unidad amiga y no ha hecho todavía chequeo de animosidad este turno, se considera Riña. La unidad que ha sacado “A por ellos” no podrá declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar, usar objetos o lanzar magia). Además ignora todo efecto psicológico como pánico (no tiene que chequear) o furia asesina, hasta el final del turno del jugador.

- 2-5. Riña. La unidad se pelea entre ella sin consecuencias. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar, usar objetos o lanzar magia). La unidad permanece en su posición y no puede realizar ningún movimiento ni disparo. Además ignora todo efecto psicológico como pánico (no tiene que chequear) o furia asesina hasta el final del turno del jugador.

6. Vamoz a enseñal-les. La unidad realiza un movimiento completo (no marcha) hacia la unidad enemiga más cercana (visible o no, teniendo en cuenta terreno difícil, giros, etc). A todos efectos se trata como un movimiento normal, pero que se realiza en la fase de inicio de turno. Si choca con una unidad enemiga se considerará carga a todos los efectos. Si no choca, la unidad podrá declarar acciones de la forma habitual (mover, disparar, declarar cargas...). Ten en cuenta que una unidad que saque un 6, a diferencia de los otros resultados, actuará de forma normal el resto del turno: podrían declarar cargas, disparar, las unidades con Furia Asesina se verán sujetas a las cargas obligatorias de la forma habitual, las unidades podrían huir por pánico, etc.

Cualquier unidad a 15cm o menos de una miniatura amiga Orco Negro (unidad o personaje) que no esté huyendo puede repetir la tirada de animosidad (impone saber quién manda).

Evita animosidad

Los Orcos Negros son capaces de imponer orden a veces con sólo un gruñido (a veces...). Cualquier unidad liderada por un personaje de tipo Orco Negro o a 15cm o menos de una o más miniaturas amigas de tipo Orco Negro (unidad o personaje) que no esté huyendo puede repetir la tirada de animosidad (impone saber quién manda). Sin embargo, si en la segunda tirada vuelve a salir un 1, ni siquiera la presencia de los Orcos Negros podrá aplacar las ganas de juerga de los chikoz.

Es importante hacer hincapié en que los Orcos Negros (unidades o personajes) que estén huyendo NO pueden evitar animosidad.

Empalar

F+2 en carga.

Ezpabilagoblins

Algunas máquinas de guerra pueden tener un Ezpabilagoblins como miembro de la dotación. Se trata de un Orco a todos los efectos. Mientras el Ezpabilagoblins siga formando parte de la dotación, ésta puede usar su Liderazgo **y la dotación tiene la regla Inmune a Pánico de Snotlings y Goblins amigos como si toda la dotación fueran Orcos.**

Los disparos a una máquina de guerra que contenga un Ezpabilagoblins se reparten entre dotación y máquina de la forma habitual. Luego, los impactos a la dotación se reparten aleatoriamente entre el Ezpabilagoblins y los Goblins como si se hubiera unido un personaje (por ejemplo, si hay 2 Goblins y un Ezpabilagoblins con vida, lanza 1D6 por cada impacto; con 1-4 va para un Goblin, con 5-6 para el Ezpabilagoblins).

Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos

Estas unidades y personajes son inmunes al pánico provocado por unidades amigas de tipo Goblin o Snotling. Ten en cuenta que no son inmunes al pánico provocado por unidades enemigas (por ejemplo, si una unidad de Goblins enemiga carga por el flanco y ya están trabados).

Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos

Las unidades de tipo Orco Negro (y personajes individuales), así como el Gigante, son inmunes al pánico provocado por unidades amigas de tipo Snotling, Goblin u Orco (exceptuando Orcos Negros). Ten en cuenta que no son inmunes al pánico provocado por unidades enemigas (por ejemplo, si una unidad de Goblins enemiga carga por el flanco y ya están trabados).

Miedo a los Orejotaz

Los Goblins tienen Miedo de los elfos a no ser que los superen en número por dos a uno o más.

Esto significa que las unidades de tipo Goblin tienen Miedo de las unidades de tipo Elfo, a no ser que su potencia de unidad sea del doble o más que la potencia de unidad de los Elfos. Así, por ejemplo, una unidad de 19 Goblins sufrirá miedo de una unidad de 10 Elfos (y, por ejemplo, si quiere cargar tendrá que chequear Miedo). Si fueran 20 Goblins ya tendrían el doble de Elfos, así que no tendrían Miedo. Una unidad de Goblins trabada con varias unidades de Elfos, tendrá Miedo de los Elfos si no les dobla la potencia de unidad. El miedo a orejotaz, como la animosidad, se aplica sólo a la infantería, caballería, personajes y algún monstruo. No se aplica a máquinas de guerra, karros, fanáticos o garrapatos, pues están demasiado locos para pensar. Sólo las grandes peñas de Goblins se ven afectadas por estas tendencias caprichosas mientras se incitan los unos a los otros a hacer auténticos actos de cobardía, traición y mezquindad.

Para calcular la potencia de unidad de los Goblins no tengas en mente sólo los Goblins sino todas las miniaturas amigas (garrapatos, orcos...) que formen parte de la unidad.

Odio a Enanos

Los Goblins Nocturnos tienen Odio hacia todas las miniaturas de tipo Enano (ya sean Enanos o Enanos del Caos).

Pellejo Duro

Los Jabalíes proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete (en vez del habitual +1 de Caballería).

REGLAS ESPECIALES UNIVERSALES

Anfibio

Las miniaturas Anfibias tienen Cruzar (Elementos acuáticos). Esto incluye tanto los elementos acuáticos normales (lagos, ríos, marismas) como los que se generan mágicamente como con el hechizo Señora del Río. Además, toda unidad completamente en terreno acuático se considera en cobertura ligera.

Anula armadura

No se pueden efectuar tiradas de salvación por armadura por los impactos que Anulan armadura.

Anula un ataque

Una miniatura enemiga en contacto peana con peana con el portador tiene A-1 en su perfil (mínimo de 0). No tiene ningún efecto sobre ataques que no estén en el perfil (como los ataques especiales del Gigante), aunque si una miniatura tiene 0 ataques no puede “renunciar a sus ataques” para hacer un ataque especial. En caso de diferentes ataques (por ejemplo, ataques de los Centauros del Caos) o de miniaturas compuestas (por ejemplo, un carro o un personaje montado en un Monstruo), el jugador que Anula el ataque elige qué ataque se elimina.

Ataques aleatorios (X)

En vez de tener un atributo fijo de Ataques, las miniaturas con Ataques aleatorios (X) tienen una cantidad de ataques aleatoria cada turno. Lanza un dado (1D3, 1D6, según X) al inicio de cada fase de combate para determinar el atributo de Ataques hasta final de ese turno. En caso de unidades con Ataques aleatorios, todos tendrán el mismo número de ataques, no hace falta que lances un dado por cada miniatura.

En caso que tengan que atacar en una fase distinta (por ejemplo en fase de magia por un hechizo), y a no ser que se indique lo contrario, lanza el dado para determinar los ataques durante esa fase; será la misma en la fase de combate cuerpo a cuerpo de ese turno.

Ataques flamígeros

Se consideran ataques de fuego y anula regeneración.

Combate con dos armas mágicas

Esta miniatura lucha con dos armas mágicas, una en cada mano. A todos los efectos lucha con arma de mano adicional (así que lucha con un ataque más de los indicados en su perfil, incluso si se anulan ambas armas mágicas). Cada vez que la miniatura haga sus ataques, debes declarar cuántos ataques hace con cada una de las dos armas mágicas, teniendo en cuenta que debe hacer al menos uno con cada arma (por ejemplo, si tiene 5 ataques puede hacer 3 con una y 2 con la otra). Recuerda que debes declarar también a qué miniatura en contacto peana con peana hace cada ataque (así que de sus ataques debe decir qué ataques van a qué miniatura y con qué arma). La miniatura puede repartir los ataques de forma distinta en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que puedes usar una misma arma más de una vez contra una misma miniatura enemiga. Ten en cuenta que los efectos que anulen un arma mágica (y no “todas las armas mágicas”) anularán los efectos mágicos de una de las dos armas mágicas, que pasará a ser un arma adicional (por lo que igualmente podrás hacer un ataque con el arma anulada, y el resto con el arma mágica no anulada).

Cruzar (X)

Las miniaturas con Cruzar (X) tratan los elementos de escenografía de tipo X como terreno abierto a efectos de movimiento (pero no a efectos de línea de visión, etc.).

Despliegue oculto

Antes de la partida, anota en qué unidad está esta miniatura. Si la unidad es destruida (o sale del tablero) antes de ser revelado, esta miniatura se considera baja (el oponente gana sus puntos de victoria). Antes de que la miniatura sea revelada, no podrá ser dañada de ninguna forma (por ejemplo, un hechizo que daña a toda la unidad no dañaría al asesino). Al inicio de cualquier turno propio, o al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo, el jugador puede revelar las miniaturas ocultas que quiera. En ese momento las miniaturas pueden colocarse en cualquier parte de la unidad (desplazando miniaturas de tropa), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. Ten en cuenta que debe desplazar miniaturas de tropa; si, por ejemplo, en una unidad de frontal 4 hay grupo de mando y personaje, la miniatura con Despliegue Oculto se situará en segunda fila hasta que haya espacio para ella en primera fila. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Si otra miniatura enemiga también tiene Siempre Ataca Primero, golpea primero la miniatura con mayor Iniciativa, si tienen la misma resuélvelo con 1D6. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

Etéreo

Las miniaturas Etéreas tienen Cruzar (Todos los terrenos), pero no pueden terminar su movimiento en terreno impasable, ni atravesar unidades. No sufren penalizaciones por reducciones de movimiento (como por ejemplo del Pozo de Sombras o de la Runa de la Furia y la Destrucción del Yunque Rúnico). Pueden herir a otras miniaturas Etéreas. No pueden ser heridas, salvo por Ataques mágicos. Bloquean la línea de visión de forma habitual (y les afecta la línea de visión de la forma habitual).

Heridas múltiples (X)

Las heridas no salvadas se transforman en X heridas. Así, una miniatura con Heridas múltiples (1D3) que haga dos heridas a un enemigo (tras aplicar Tiradas de salvación por armadura y Tiradas de salvación especial, pero antes de Regeneración), en realidad causa 2D3 heridas.

Howdah

Se trata de una plataforma montada sobre un monstruo o carro en la que se sitúa la dotación de infantería que se encarga de controlarlo. En general, se trata como un monstruo montado. Todas las Howdahs siguen las siguientes reglas:

- 1- Si el monstruo puede ser montura de un personaje, el personaje sustituirá a toda la dotación de la howdah.
- 2- Los proyectiles contra la unidad se distribuirán como los que recibe un monstruo montado, es decir, 1-4 el impacto afectará a la montura y 5-6 a la dotación (o personaje) en howdah.
- 3- En caso de muerte de la dotación (o personaje) se considerará la montura como un monstruo que ha perdido a su jinete, y deberá chequear en la tabla de reacción de monstruos (pag 105 del manual de 6ª).
- 4- La howdah permite a la dotación (o personaje) una visión de 360ª a la hora de disparar y hacer magia. Para el resto de acciones (como cargar) se requiere la línea de visión del monstruo (90º).
- 5- La dotación (o el personaje) tiene una tirada de salvación por armadura dos puntos mejor (+2) que la armadura del monstruo sobre el que estén. Esta salvación es inmodificable y se aplica mientras estén en la howdah. Por ejemplo, la howdah sobre un estegadón (piel escamosa 4+) da una TSA de 2+ a la dotación (o personaje).
- 6- En caso de muerte del monstruo, la dotación (o el personaje) serán desplegados a como infantería a menos de 5cm del lugar donde haya caído su montura. Actuarán como una unidad independiente el resto de la batalla.
- 7- Solamente dará puntos de victoria la muerte de la montura. En caso de ir montado por un personaje, el monstruo y el personaje darán puntos de victoria por separado de la forma habitual.
- 8- La Potencia de Unidad de un monstruo con una Howdah aumenta hasta NH(número de Heridas)+3.

Inestable

Las unidades y miniaturas Inestables que pierdan un combate no tienen que hacer chequeo de desmoralización ni huirán. En vez de eso, la miniatura o unidad sufrirá una herida sin posibilidad de salvación (ni por armadura, ni especial, ni regeneración) por cada punto por el que haya perdido el combate (por ejemplo, si pierde un combate por 3 puntos, sufre 3 heridas). En caso de personaje Inestable sobre montura Inestable, el jugador puede decidir cuál de los dos recibe las heridas. En casos de combate múltiple, cada unidad implicada en el combate sufrirá dichas heridas, y las podrá repartir entre personajes, monstruos y tropa.

Si una miniatura o unidad Inestable resulta destruida debido a la resolución de un combate durante la primera ronda de un combate, el enemigo podrá efectuar un arrasamiento de la forma habitual.

Inmune a ataques flamígeros

Los Ataques flamígeros no tienen ningún efecto (no impactan, no hieren, etc). Si un Ataque flamígero tiene alguna otra regla especial (por ejemplo, Ataques flamígeros y envenenados o Ataques flamígeros y causa pánico) no se aplica ninguna de dichas reglas.

Movimiento aleatorio (X)

Se trata de un movimiento obligatorio que se realiza en la subfase de movimientos obligatorios. Si la miniatura o unidad no está trabada, elige una dirección y muévelo X cm en esa dirección. Habitualmente X es una cantidad aleatoria (p.e. 5D6), haz la tirada cada vez que quieras mover. Si choca contra algún enemigo se considera carga (el enemigo puede reaccionar de la forma habitual; si decide huir, la miniatura o unidad con Movimiento aleatorio seguirá avanzando el movimiento que haya salido en los dados).

Sangre fría

Para todos los chequeos de Liderazgo (incluyendo Chequeos de Psicología y Chequeos de Desmoralización), lanza 3 dados y descartan el dado con el resultado mayor.

Siempre ataca primero

Atacarán en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo independientemente del atributo de Iniciativa o de quién ha cargado (recuerda que el combate es después de los impactos por carga). Si dos miniaturas o unidades enfrentadas tienen Siempre Ataca Primero, la miniatura o unidad con mayor Iniciativa atacará primero independientemente de otros factores. Si una miniatura tiene Siempre Ataca Primero y Ataca en último lugar (por ejemplo, por usar arma a dos manos), prevalece la regla Siempre Ataca Primero y se ignora Ataca en último lugar. En definitiva, el orden en combate es: Impactos por carga, Siempre ataca primero, Unidades que cargan, Resto de unidades, Ataca en último lugar, Zombis (y demás Descerebrados). En cualquier caso, en cada categoría se “desempata” por orden de iniciativa (p.e. dos unidades que atacan primero, de mayor a menor Iniciativa), y en caso de nuevamente empate, la unidad que pertenezca al bando que ganó la ronda de combate anterior. Si también hay empate así, se resuelve al azar (1D6). Por ejemplo, Esto implica que si una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 carga a una unidad que Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

ARMERÍA DE LOS ORCOS Y GOBLINS

Pintura de guerra

Talismán. Proporciona a su portador una Tirada de salvación especial de 6+. Si se lleva pintura de guerra no se puede llevar armadura, pero sí escudos.

Rebanadora

Arma de mano.

Si la miniatura es de tipo Infantería (no va montada), sus ataques en carga se resuelven con F+1.

Es posible utilizar dos rebanadoras o rebanadora y escudo y mantener simultáneamente las bonificaciones de rebanadora, dos armas de mano o arma de mano y escudo.

La Rebanadora no es un objeto mágico así que no puede herir miniaturas etéreas ni puede anularse con Anulación de Vaul ni otros hechizos o efectos que anulen objetos mágicos.

Redes

Los Goblins Nocturnos usan a veces redes para capturar a sus enemigos. Cuando estés creando el ejército puedes decidir cuántos Goblins Nocturnos llevan redes. Estas redes son adicionales a su equipo como parte de la unidad (así, una unidad de 20 Goblins con lanza, pagas por 20 lanzas, y adicionalmente puedes comprar redes). En realidad compras una cantidad de redes; así, puedes llevar un recuento de cuántas redes hay inicialmente en la unidad (lo ideal es poniendo miniaturas de Goblin con red) e irlos quitando a medida que se usan. Los Goblins con redes se suelen poner en las primeras filas.

Las Redes son un objeto de un solo uso que puede usarse al inicio de la primera ronda de un combate cuerpo a cuerpo, después de los impactos por carga. Este ataque sólo puede ser realizado por los Goblins con Redes (incluido el grupo de mando) que estén en contacto peana con peana con una miniatura enemiga. Este ataque se resuelve con la regla Siempre ataca primero. Declara cuántos Goblins con Redes van a lanzarlas y sustituye sus miniaturas por Goblins normales. Después elige contra qué miniaturas en contacto peana con peana dirigen las Redes (si quieres incapacitar a un personaje o a un Campeón de unidad, deberás dirigir Redes específicamente contra él) y haz las tiradas para impactar de forma habitual. Por cada impacto con éxito la miniatura impactada pierde un Ataque hasta el final de este turno (no tiene efectos contra ataques especiales como los de un Fanático Goblin Nocturno, un Gigante o el Estrangulamiento de un Hombre Árbol). Este efecto es acumulativo, de modo que si una miniatura es impactada por dos Redes, pierde dos Ataques. En caso de miniaturas con varios tipos de Ataque, como una miniatura de caballería, el rival escoge qué Ataque se pierde. Tras el lanzamiento de Redes prosigue el combate de la forma habitual (los Goblins que han lanzado Redes pueden atacar esta ronda).

Los Goblins con Redes en filas posteriores pueden luchar con lanzas (si las llevan) pero no usar las redes. En una fase de movimiento propia en que la unidad no esté huyendo o sujeta a un movimiento obligatoria (o por ejemplo a una riña), los Goblins con Redes supervivientes pueden recolocarse en la fila frontal, como lo haría un personaje. De esta forma una unidad puede incluir más Goblins con Redes de los que caben en la primera fila y emplearlos en un segundo o tercer combate.

Si el enemigo mata algún Goblin con Redes, el Goblin más cercano las recoge (como si fuera el estandarte de unidad) y podrá usarlas más adelante. En la práctica resultará más sencillo contar el número de Redes sin usar que tiene la unidad en cada momento.

Zetaz mágikaz

Los Grandes Chamanes Goblin Nocturno y los Chamanes Goblin Nocturnos tienen pedazos de setas mágicas que ingieren para acumular el poder del Whaaagh.

Al empezar la partida lanza 1D3 por cada Gran Chamán Goblin Nocturno; esos serán las setas que tienen entre sus bolsillos. Los Chamanes Goblin Nocturno tienen una única seta.

Tras tirar los dados para intentar lanzar un hechizo (pero antes de que el oponente intente dispersar), un Chamán (o Gran Chamán) Goblin Nocturno puede decidir comer una Zeta. Si lo hace, añade un dado adicional a la tirada de dados. Este dado debe ser de otro color, pues si se obtiene un 1 en el dado de la zeta, causará una Disfunción automáticamente. Este dado puede causar Fuerza Irresistible (si sale un 6 y ya hay otro 6 en la tirada, claro). A continuación, si aún le quedan Zetas, podría comerse otra, y así sucesivamente.

Cada Zeta sólo se puede usar una vez por partida (¡obviamente!). Una vez se come, desaparece.

Las Zetas son una especie de hongo antinatural, pero no son un objeto mágico, así que no podrían ser afectados por reglas, objetos y hechizos que afecten a objetos mágicos (por ejemplo, no pueden ser anulados con Anulación de Vaul).

MAGIA DEL WHAAAGH

El Poder del Whaaagh

La diferencia entre los chamanes pielverde y el resto de hechiceros radica en que su poder mágico viene generado por la energía mental orca canalizada a través del “Gran Verde”. Por tanto, si el chamán está rodeado de pielesverdes, su poder se ve notablemente incrementado, ya que recibe las vibraciones orcas de sus camaradas. Esto suele ser positivo, aunque puede no serlo tanto si las vibraciones proceden de orcos que estén huyendo, cuyas confundidas mentes están presas del pánico.

Las unidades de orcos y goblins trabadas en combate cuerpo a cuerpo y que estén a 30cm o menos de algún chamán generan dados de energía (turno propio) y de dispersión (turno del enemigo); en concreto, las unidades de tipo Orco de 10+ miniaturas, y las de tipo Goblin de 20+ miniaturas (da igual si son caballería o infantería, orcos negros o normales).

Ten en cuenta que se trata de unidades de tipo pielverde, sean amigas o enemigas (en el caso, probable, de dos ejércitos de Orcos y Goblins luchando entre sí), sean de Orcos y Goblins o de otros ejércitos (Enanos del Caos, mercenarios, los Orcos de Ruglud usados como Regimiento de Renombre en cualquier ejército, etc).

Ten en cuenta que se habla de número de miniaturas, no de potencia de unidad.

Ten en cuenta que se genera un dado por unidad, así que una unidad cerca de dos chamanes genera un único dado (una unidad), no dos (dos chamanes).

En cuanto a las unidades huyendo, su efecto se refleja en las Disfunciones del ¡Whaaagh!

Disfunciones del Whaaagh

Los hechiceros pielverde usan una tabla propia de disfunciones. Si obtienen una Disfunción, lanza 1D6 para ver qué efecto ocurre.

Sin embargo, comprueba si hay pielesverdes huyendo cerca (de cualquier jugador, incluyendo Regimientos de Renombre de tipo Orco o Goblin). Por cada unidad de tipo Orco (de 10 o más miniaturas) o Goblin (de 20 o más miniaturas) huyendo, a 30cm o menos del chamán, tienes que lanzar un dado adicional. Aplica únicamente el resultado más bajo. Así, si lanzas 3 dados y obtienes 2, 5 y 6, aplica únicamente el resultado 2 (el Chamán entra en trance).

1: Explosión de energía

Retira el Chamán como baja (no se permiten tiradas de salvación de ningún tipo, ni Regeneración). Cualquier miniatura en contacto peana con peana con el Chamán sufre un impacto de F10. Si el Chamán va montado en una montura independiente (como un monstruo), tanto la montura como las miniaturas en contacto peana con peana con la montura sufren el impacto de F10.

- 2: El chamán entra en trance** A partir de ese momento, el chamán no podrá efectuar ninguna acción voluntaria (lanzar hechizos, mover, declarar cargas, usar objetos mágicos), y deberá mover en dirección aleatoria (determinada por el dado de dispersión) 5D6cm si va a pie o en una montura de Caballería (lobo, jabalí, araña gigante...) en la fase de movimientos obligatorios. En caso de llevar una montura independiente mayor (carro, araña gigantesca, arachnarok...) la miniatura no se mueve, pero tira igualmente el dado de dispersión para ver hacia donde se encara en cada movimiento. Pese a estar en trance, sigue generando dados de magia y de dispersión. Mientras esté en trance, no es Inmune a psicología, por lo que podrá huir ante una carga, y en caso de hacerlo seguirá moviéndose erráticamente tan pronto como se reagrupe. Si se traba accidentalmente en combate cuerpo a cuerpo, no podrá atacar, y si se ve forzado a huir del combate (algo probable) huirá. Si choca contra una unidad detén su movimiento y vuelve a mover en una nueva dirección aleatoria 5D6 hasta que no choque con nadie. Si estaba en una unidad trabada cuando ha entrado en trance, sigue formando parte de la unidad (no moverá erráticamente) y se verá sujeto a los movimientos obligatorios de la unidad (persecución, huida, etc). Si estaba en una unidad no trabada cuando ha entrado en trance, se ve sujeto al movimiento obligatorio; si ese movimiento le hace atravesar su propia unidad, colócalo justo después en el primer espacio libre (como si fuera un Fanático). Ten en cuenta que una unidad que carga puede ver interrumpida su trayectoria si en medio está un chamán en trance. Al inicio de turno, cualquier Chamán en trance puede lanzar 1D6; si obtiene 6 deja de estar en trance.
- 3: Vomitona de energía** El chamán sufre 1D6 impactos F5 que Anulan armadura.
- 4: Pérdida de nivel** El nivel de magia del chamán se reduce en 1 (lo que afecta a los dados de energía y dispersión que genera); y olvida el hechizo que estaba lanzando.
- 5: Embriagado de energía** Elige aleatoriamente un hechizo que tenga el chamán; el chamán olvida ese hechizo y no puede usarlo durante el resto de la partida. Aunque conozca un hechizo menos, su nivel de magia no se ve alterado (sigue generando los dados de energía y dispersión que le tocan).
- 6: Fiebre del Waaagh** El hechizo que ha provocado la Disfunción se lanza con Fuerza irresistible. Tras resolver el hechizo, vuelve a tirar en la tabla de disfunciones (añadiendo tantos D6 como unidades de tipo Pielverde que estén huyendo a 30cm, según su tamaño como siempre); elige el dado con el resultado más bajo y aplica ese resultado de la tabla de disfunciones. Por ejemplo, si hay dos unidades huyendo, lanza 3 dados; si obtienes 2, 5 y 6 se aplicaría el 2 (El chamán entra en trance). En caso que obtengas sólo resultados de 6 (por ejemplo, sólo hay una unidad huyendo y en el dado sale un 6), elige cualquier hechizo del chamán (incluso el mismo hechizo otra vez), lanzarlo con Fuerza Irresistible, y volver a aplicar Fiebre del ¡Whaaagh!. ¡Esto hace que potencialmente se puedan lanzar infinitos hechizos con Fuerza Irresistible!

Pequeño Whaaagh

Los hechiceros de nivel 1 y 2 usan una magia llamada Pequeño ¡Whaaagh!

1D6	Hechizo	Dificultad
1	Mirada de Morko	5+
2	Puñoz de Gorko	7+
3	Kabezazo	7+
4	Kemacerebroz	8+
5	¡Allá vamo!	9+
6	La Mano de Gorko	9+

Mirada de Morko (5+)	Objetivo	Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
	Efecto	Proyectil mágico. Causa 1D6 impactos F4.
	Duración	Instantáneo.
Puñoz de Gorko (7+)	Objetivo	Unidad enemiga a 20cm o menos, esté o no trabada en combate cuerpo a cuerpo. No requiere línea de visión.
	Efecto	Cada miniatura de la unidad, incluyendo personajes en ella, recibe un ataque HA3 F4. Las monturas con perfil separado (o cualquier cosa que tenga heridas por separado) reciben también su ataque. No es un proyectil, sino que cada miniatura recibe un ataque, así que los personajes no pueden usar "¡Cuidado Señor!".
	Duración	Instantáneo.
Kabezazo (7+)	Objetivo	Miniatura enemiga a 60cm, esté o no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión. La miniatura puede ser cualquiera en línea de visión, incluyendo miniaturas que normalmente no puedan designarse como objetivo (como personajes dentro de unidades). Si esa miniatura tiene varias partes, asigna el impacto aleatoriamente como si fuera un proyectil.
	Efecto	La miniatura recibe un impacto de F4 que Anula armaduras. No es un proyectil, así que los personajes no pueden usar "¡Cuidado Señor!".
	Duración	Instantáneo.
Kemacerebroz (8+)	Objetivo	Unidad enemiga a 60cm o menos, no trabada en combate cuerpo a cuerpo. Requiere línea de visión.
	Efecto	Proyectil mágico. Causa 2D6 impactos F4.
	Duración	Instantáneo.
¡Allá Vamo! (9+)	Objetivo	Unidad amiga, de tipo Orco o Goblin (incluso karros), a 45cm. No requiere línea de visión.

La Mano de Gorko Objetivo (9+)	Efecto	Si la unidad está trabada en combate cuerpo a cuerpo, hace una ronda de combate. La unidad enemiga no puede atacar (aunque si tiene reglas especiales que “devuelven” ataques, actuarán de forma habitual). No se calcula resolución de combate. Las bajas causadas no se tienen en cuenta para la fase de combate cuerpo a cuerpo. Las bajas causadas por este hechizo pueden causar pánico, como cualquier otro hechizo.
	Duración	Instantáneo.
	Efecto	Unidad amiga no trabada en cuerpo a cuerpo (que no esté huyendo, que pueda trazar movimiento contra unidad enemiga, que tenga Línea de visión, que no haya fallado Animosidad, que no se acabe de reagrupar, que no sea dotación de una máquina de guerra, etc), de tipo Pielverde, y a 60cm o menos. No requiere línea de visión.
	Duración	Instantáneo.

Gran Whaaagh

Los Chamanes de nivel 3 y 4 pueden elegir usar el Pequeño ¡Whaaagh! o el Gran ¡Whaaagh! Los hechiceros podrán cambiar cualquier hechizo por el hechizo 1 del pequeño Whaaaagh, Mirada de Morko (ten en cuenta que aunque usen Gran Whaaagh no pueden cambiar hechizos por el Morko Zálvanos).

1D6	Hechizo	Dificultad
1	¡Morko, zálvanos!	5+
2	¡Gorko, protégenos!	6+
3	¡A por ellos, chikoz!	7+
4	Pie de Gorko	9+
5	Gorko kamina kon noz	10+
6	¡Whaaagh!	12+

¡Morko, Zálvanos! Objetivo (5+)	No se designa objetivo.
--	-------------------------

	Efecto	El jugador pielverde podrá repetir 1D3 dados D6 este turno. No se pueden repetir dados que no sean D6 (como dados de artillería o dispersión). Se pueden repetir cualquier dado D6 lanzado por el jugador pielverde, ya sean para herir, salvaciones, o incluso parte de una tirada de varios D6 como una de Desmoralización, lanzamiento de hechizo, movimiento de persecución, etc. No puede usarse para obligar al enemigo a repetir un dado, sólo dados lanzados por el jugador pielverde. Ten en cuenta que no se pueden evitar disfunciones mágicas ni provocar fuerzas irresistibles en las tiradas para lanzar hechizos (así que si obtienes una disfunción no puedes repetir un dado de magia, pero podrías repetir la tirada en la tabla de disfunciones).
	Duración	Hasta final de turno.
¡Gorko, Protégeño! (6+)	Objetivo	Unidad amiga a 60cm o menos.
	Efecto	Si la unidad objetivo está trabada en combate cuerpo a cuerpo, puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas. Si la unidad objetivo está trabada en combate cuerpo a cuerpo y no tiene salvación por armadura, gana una Tirada de salvación especial de 6+ (si ya tenía Tirada de salvación especial, por ejemplo por pinturas mágicas, no tiene ningún efecto).
	Duración	Hasta final de esa ronda de combate.
¡A Por Elloz, Chikoz! (7+)	Objetivo	Unidad amiga a 45cm o menos.
	Efecto	La unidad gana Siempre Ataca Primero y repite las tiradas para impactar en Cuerpo a cuerpo falladas.
	Duración	Hasta final de esa ronda de combate.
Pie de Gorko (9+)	Objetivo	Unidad enemiga no trabada en combate. Puede lanzarse sobre cualquier unidad (no trabada) en el campo de batalla, incluso un personaje individual cerca de una unidad amiga.
	Efecto	La unidad recibe 1D6 impactos de F6. No se trata de un proyectil (no valen tiradas de salvación extra para proyectiles), sin embargo, si es necesario repartir los impactos se hará como proyectiles (unidades con menos de 5 miniaturas, personajes en monstruo o carro, monstruos y cuidadores, etc).
	Duración	Instantáneo.
Gorko Kamina Kon Noz (10+)	Objetivo	Unidad enemiga no trabada en combate (ver Pie de Gorko).
	Efecto	Se trata igual que el Pie de Gorko. Luego lanza 1D6; con 4+ elige otra unidad enemiga (que recibirá 1D6 impactos), con 2-3 Gorko se aburre y se va. Con 1 el enemigo elige una unidad pielverde, hace el Pie de Gorko y se va. Si toca elegir otra unidad enemiga, resuelve el pisotón y vuelve a tirar; Gorko estará kaminando hasta que saques 1-2-3 en un dado, o hasta que no queden unidades enemigas por pisar. No puedes declarar dos veces la misma unidad con un mismo Gorko kamina kon noz. Ten en cuenta que una vez lanzado el hechizo con éxito ya no se aplica la Resistencia Mágica (así que si la segunda unidad "pisada" tiene Resistencia Mágica, no se puede volver a dispersar ni añadir dados... sólo si es la primera).

¡Whaaagh! (12+)	Duración	Instantáneo.
	Objetivo	Todas las unidades de tipo Pielverde del campo de batalla que no estén huyendo.
	Efecto	Todas las unidades Pielverde que puedan cargar a alguna unidad enemiga a 30cm o menos (p.e. que no estén huyendo, que puedan trazar movimiento contra unidad enemiga, que tengan Línea de visión, que no hayan fallado Animosidad, que no se acaben de reagrupar, que no sean dotación de una máquina de guerra, etc) mueven 5D6cm en dirección al enemigo más cercano. Si chocan es carga. La unidad enemiga sólo puede Mantener la posición. Las unidades que cargan son Inmunes a psicología hasta el final del hechizo. Las Vagonetas se considera que tienen 360° de visión y que han sacado un 30 en la tirada de 5D6. Si hay unidades que puedan ser afectadas por este hechizo en ambos bandos, marca todas las unidades afectadas antes de mover nada. Luego, cada bando va moviendo una unidad de forma alterna, empezando por el bando que lanzaba el hechizo.
	Duración	Instantáneo.

KOZAZ KE BRILLAN

Armas Mágicas

Un Personaje puede llevar un arma de proyectiles y, además, un arma de Combate cuerpo a cuerpo. Todas las armas son de Combate cuerpo a cuerpo a no ser que se indique lo contrario.

Todas estas armas son Armas mágicas. Sólo puede llevar un Arma mágica (sea de combate o de proyectiles).

Ten en cuenta que estas armas, aunque algunas sean Rebanadoras, no se benefician de la regla de Rebanadoras bajo ninguna circunstancia. Nunca dan F+1 en carga, ni siquiera si se han anulado sus propiedades mágicas; en ese caso son armas de mano, no rebanadoras.

Hacha de Batalla del Último ¡Whaaagh! (70) Arma de mano. +1D6 ataques adicionales en combate cuerpo a cuerpo. Lanza el dado para determinar cuántos ataques adicionales proporciona en cada fase de combate cuerpo a cuerpo. En caso de obtener un 6, al final de turno la energía del hacha se agota y pasa a ser un Arma de mano común con Ataques Mágicos.

Kuchilla Akuchilladora de Kleeva (65) Arma de mano. Todos sus impactos hieren automáticamente. Las tiradas de salvación por armadura se modifican según la Fuerza de su portador.

Tranka Krujehuezoz de Krumpa (45) Arma de mano. Anula armadura.

Gran Machakadora de Basha (50) Arma de mano. A+2.

Ketepincho de Hacka (45) Arma de mano. Impacta siempre a 2+ sin importar la HA del portador y su enemigo, así como reglas especiales (como, por ejemplo, aquellos que forzarían a impactar siempre a 6's).

Tranka Aplaztakráneos de Fumpa (35) Arma de mano. F+2.

Ketepego de Kurbog (25) Arma de mano. Si una miniatura enemiga sufre una o más heridas por el Ketepego de Kurbog (tras salvaciones, etc) y esa miniatura aún no ha efectuado ataques este turno, la miniatura no podrá atacar ese turno. En caso de miniaturas con varias partes (caballería, miniaturas en carro) sólo el jinete se ve afectado. Sólo se ve afectada una miniatura por turno (el resto de miniaturas que sean heridas mientras la primera está paralizada sufrirán heridas de forma normal y sin efectos adicionales).

Pinchapuerkoz de Porko (40) Lanza (F+1 en carga). Sólo personajes montados (caballería, montados en carro o monstruo, etc). En carga, el portador recibe 1 ataque adicional por cada fila enemiga de 4 miniaturas o más (hasta un máximo de +3 ataques). El bono se mantiene aunque se participe en un desafío. Nótese que es por fila, no por cada "bonificador por filas", así que una miniatura con dos filas (que tendría un +1 a la resolución de combate) daría A+2 al portador del Pinchapuerkoz de Porko. En caso que el personaje deje de estar montado (por ejemplo, va encima de una Zierpe Alada y ésta muere) sigue siendo una lanza mágica, pero no podrá hacer uso de ella en combate cuerpo a cuerpo.

Hacha Zertera de Ulag (35) Arma de mano. El portador puede repetir las tiradas para impactar falladas.

Tranka Kontundente Duffa (25)	de	Arma de mano. Una vez por partida, el jugador puede declarar que la Tranka proporciona A+3 al portador (el resto de turnos es sólo un arma de mano mágica).
Espada veloz (30)		Arma de mano. +1 a la tirada para impactar.
Tranka Aporreadora Owzat (15)	de	Arma de mano. Todo personaje herido (tras salvaciones, etc) por la Tranka queda aturdida; sepárala a 3cm de su unidad y tan lejos como sea posible del portador de la Tranka (normalmente será a 3cm en la retaguardia de su unidad).
Espada de batalla (25)		Arma de mano. A+1.
Espada del poder (20)		Arma de mano. F+1.
Úniko Kaztañazo Wollopa (10)	de	Arma de mano. Una vez por partida, en un impacto que haya realizado el portador, el jugador puede declarar que se resuelva con F+3. Esto es en un único impacto, no en todos los de un turno. Se declara tras las tiradas para impactar. La tirada de salvación por armadura de ese impacto se resuelve igualmente con la F+3; el resto de impactos se resuelven con su fuerza normal. El resto de turnos es sólo un arma de mano mágica.
Mordisco de acero (10)		Arma de mano. Poder de penetración

Armaduras Mágicas

Un personaje puede llevar una Armadura y un Escudo, además de una montura que puede llevar Barda. Recuerda que un personaje no puede llevar dos Armaduras mágicas.

Koraza de Protekzión (50)		Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. Además, el portador ignora la primera herida que sufra (esto sería después de tiradas de salvación pero antes de Heridas Múltiples).
Koraza de Morko (50)		Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. Además, el portador y la unidad en la que esté tienen Resistencia a la Magia (2).
Ezkudo Pellejo'ierro (50)		Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. Además, proporciona a su portador una Tirada de salvación especial de 4+.
Koraza de Gorko (35)		Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. Además, el portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas.
Ezkudo Zuertudo Ugbrag (25)	de	Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. El portador ignora el primer impacto sufrido en la partida.
Koraza Dura de Pelar Droq (30)	de	Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Sólo miniaturas de tipo Orco. Proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ (en vez del 5+ habitual) que no puede mejorarse.

- Kazko de Nobbla (20)** Sólo personajes de tipo Goblin. Casco (Tirada de salvación por armadura de 6+, puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente). Además, su portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.
- Escudo Hechizado (10)** Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Proporciona un +1 a la Tirada de salvación por armadura, dejándola en 5+. Este Escudo puede combinarse con cualquier otra armadura mundana o mágica.

Talismanes

Cada personaje puede llevar un único Talismán.

- Traztoz Brillantez de Sizzla (35)** Declara su uso después de que un hechizo que haya sido lanzado contra el portador o su unidad vaya a resolverse con éxito (no haya sido dispersado, etc), incluso aunque el hechizo se haya lanzado con Fuerza Irresistible. Lanza 1D6; si se obtiene 4+, el hechizo es rebotado contra el lanzador con todos sus efectos normales (con 1-3 los Traztoz no funcionan y el hechizo actúa normalmente). El hechicero que ha lanzado el hechizo puede intentar dispersar su propio hechizo (a no ser que haya sido lanzado con Fuerza Irresistible), usando dados de energía, objetos mágicos, pergaminos de dispersión, etc.

- Mejor Kachivache Pa'l Ke Manda (30)** Tirada de salvación especial de 5+.

- Pintura de Guerra Mágika (25)** Sólo Orcos Zalvajes o Goblins Silvanos. Sólo miniaturas que no lleven Armadura (pueden llevar escudo o escudo mágico). Tirada de salvación especial de 5+.

- Amuleto Verde Mokoso (20)** Declara su uso antes de dispersar un hechizo lanzado contra el portador o su unidad (no puede usarse contra hechizos lanzados con Fuerza Irresistible). En vez de dispersarlo, puedes lanzar tantos dados D6 como dados de energía ha usado el lanzador del hechizo; si en todos los dados se obtiene 2+, el hechizo resulta dispersado; si se obtiene algún 1, el hechizo sobrecargará el amuleto y explotará, matando a su portador en el acto (retira la miniatura como baja, no pueden usarse tiradas de salvación de ningún tipo, pero sí Regeneración al final de la fase). El amuleto verde mokozo no funcionará contra objetos hechizados, puesto que estos no usan dados de energía. Para los cánticos de los Reyes Funerarios (en concreto para el cántico de la venganza) el jugador con el amuleto verde mokozo lanza el mismo número de dados que el sacerdote funerario usó para entonar el cántico (dos dados contra sacerdotes y tres contra sumos sacerdotes), exactamente del mismo modo que contra cualquier otro hechizo.

- El Kollar de Zorga (15)** Puedes declarar su uso cuando el enemigo declare ataques contra el portador. Todas las miniaturas de tipo Monstruo, así como las monturas y bestias de tiro de carros (caballos de guerra, lobos gigantes, gélidos, tuskgor, etc) que quieran declarar ataques contra el portador deberán hacer un chequeo de Liderazgo usando su propio Liderazgo (los Gélidos pueden usar Sangre Fría si la tienen). Si lo fallan, deberán realizar sus ataques a otras miniaturas enemigas (si no es posible, los ataques se pierden). Efectúa el chequeo cada turno de combate cuerpo a cuerpo.

- Talismán de Protección (15)** El portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.

Objetos Arcanos

Cada miniatura de tipo Hechicero puede llevar un único Objeto Arcano.

- Báculo de Baduumm (50)** El portador tiene un +1 a las tiradas para lanzar hechizos.
- Bastón Rugoso de Buzgob (50)** Un solo uso por fase de magia. El portador puede repetir la tirada para intentar lanzar un hechizo (debes volver a lanzar todos los dados); esto podría evitar (o provocar) una Disfunción o provocar una Fuerza Irresistible. Un chamán goblin nocturno que lanza un hechizo usando el bastón rugoso puede repetir todos sus dados de energía; después de eso, puede elegir usar sus setas, pero estos dados no puede repetirlos puesto que no son verdaderos “dados de energía”.
- Báculo de Hechicero (50)** El portador tiene un +1 a las tiradas para dispersar hechizos.
- Kollar de Huezos y Kolmilloz (25)** Un solo uso. El portador suma +1 a un dado para intentar lanzar o dispersar un hechizo (por ejemplo, puede transformar un 5 en un 6, o un 1 en un 2). Esto puede evitar una disfunción mágica o provocar una fuerza irresistible.
- Ditto Dize Doz (25)** El portador puede intentar lanzar cada uno de sus hechizos dos veces por fase de magia en vez de una vez como es habitual. Esto no genera dados de energía adicionales.
- Báculo Chorizador (20)** Sólo miniaturas de tipo Goblin. No pueden llevarlo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. Un solo uso. Coge un dado de dispersión del enemigo y añádelo a tu reserva de dados de energía para esta fase de magia (si el oponente no tiene dados de dispersión, no tiene efecto). Da igual qué color tuviese el dado, ahora es verde.
- Pergamino de Dispersión (25)** Un solo uso. Dispersa un hechizo automáticamente (que no haya sido lanzado con Fuerza Irresistible). Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.
- Piedra de Energía (25)** Un solo uso. Declara su uso antes de tirar los dados para intentar lanzar un hechizo. Añade +2 dados a la tirada. Debes declarar usar al menos un dado para poder usar la Piedra de Energía. Este objeto puede estar repetido en el ejército varias veces incluso por el mismo personaje.

Objetos Hechizados

Cada personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- Mandíbula de Hierro de Imbad (40)** Sólo miniaturas de tipo Orco. El personaje obtiene un ataque adicional. Este ataque debe hacerse con un dado de otro color. Este ataque no se ve beneficiado por armas que lleve el portador (como arma a dos manos o armas mágicas), pero se realiza con Golpe letal.
- Kareto de Morko (40)** Sólo Orcos Salvajes. Todos los ataques cuerpo a cuerpo dirigidos contra el portador (pero no contra su montura) tienen un -1 a la tirada para impactar. No tiene efecto en los ataques que impactan automáticamente o que impactan a un resultado fijo por reglas o habilidades u objetos mágicos (como el Estandarte de los Túmulos de los Condes Vampiro).

- Laz Botaz Pateakuloz de Bigged (30)** En la fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador realiza un impacto automático de su Fuerza básica adicionalmente a sus ataques. Este ataque no se ve beneficiado por armas que lleve el portador (como arma a dos manos o armas mágicas), y siempre atacará con la Iniciativa del portador.
- Pózima Tirapalante de Guzzla (35)** Un solo uso. Declara su uso antes de que el portador o su unidad tengan que hacer un chequeo de Liderazgo. Para ese chequeo, se considera que el portador tiene L10; si se repite el chequeo (por ejemplo, es un chequeo de desmoralización y está el Portaestandarte de Batalla cerca) seguirá con L10, pero una vez finalizado el chequeo el portador vuelve a tener su L habitual. Ten en cuenta que la Pózima sube el atributo de Liderazgo a 10, pero este atributo se ve afectado por los penalizadores (por ejemplo al Resultado del Combate). La Pózima se puede beber en caso de hacer un chequeo de Liderazgo, o para otros efectos que utilicen el valor de Liderazgo pero no sean un chequeo (como el grito de la Doncella Espectral de los Condes Vampiro).
- Zetaz Zombreroloko (30)** Sólo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. Declara su uso cuando salgan fanáticos de la unidad en la que está el portador de las Zetaz. Hasta final de turno, los Fanáticos que salgan de esa unidad causan 2D6 impactos en vez de 1D6. Ten en cuenta que no es un objeto de un solo uso, así que el portador puede dar las zetaz a los fanáticos de una unidad, mover a otra unidad (que no haya soltado sus fanáticos) y dárselas también.
- Kabezadura (25)** Sólo miniaturas de tipo Orco. En desafíos, el portador puede hacer un ataque adicional a sus ataques, con la regla Siempre ataca primero y Golpe letal (este ataque no se ve beneficiado por armas que lleve el portador, como arma a dos manos o armas mágicas). Si el oponente también tiene la regla Siempre ataca primero, prevalece el Kabezadura. En caso que el Orco elimine a su oponente (un 6 en el Golpe Letal) deberá hacer igualmente el resto de ataques, para determinar el bonificador por Acobardamiento.
- Aro Pegapiños de Nibbla (25)** Objeto portahechizos de nivel de energía 3. Puedes declarar su uso en cada una de tus fases de magia propias, una única vez por turno. Contiene el hechizo Kabezazo (ver hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!). **Además, tras usarlo lanza 1D6, con un 1 el poder del Anillo se ha agotado y no puede usarse más en toda la partida.**

Estandartes Mágicos

Algunas unidades, así como el Portaestandarte de Batalla, pueden elegir un único Estandarte Mágico.

- Tótem de Morko (75)** El portador y su unidad tienen Resistencia mágica (1). Además, cualquier intento de dispersar un hechizo enemigo que no haya sido lanzado contra el portador o la unidad puede sumar un +1 a la tirada de dispersar (esto es acumulativo a, por ejemplo, el Báculo de Hechicero). Por último, ningún hechicero enemigo en contacto peana con peana con el portador o la unidad puede intentar lanzar hechizos (No tiene efecto sobre objetos portahechizos).
- Gran Trapo Rojo Raído de Rowdy Groti (60)** Sólo miniaturas de tipo Goblin, pero no Goblin Nocturno. El portador y la unidad donde esté (incluyendo personajes), tienen un bonificador de L+1 hasta un máximo de 9. Esto sólo afecta a miniaturas de tipo Goblin (ni Goblin Nocturno ni

Goblin Silvano).

- Eztandarte de la Luna Malvada (60)** Sólo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. El portador es Tozudo. Todas las miniaturas de tipo Goblin Nocturno, incluyendo al portador, la unidad donde esté y los demás personajes dentro de la unidad, son Tozudos.
- Eztandarte de Zombraz (40)** Cualquier tirada para impactar con armas de proyectiles (HP, incluyendo arcos, ballestas, lanzavirotes, etc) tienen un -1 a la tirada para impactar. No afecta a impactos automáticos, máquinas de guerra que usen plantilla (incluyendo Cañones) o armas o miniaturas que siempre impacten a un resultado fijo (como las Saetas del Áspid de los Reyes Funerarios).
- Eztandarte del ¡Whaaagh! de Gorko (30)** El portador y su unidad pueden añadir +3cm a su atributo de Movimiento (por tanto +6cm a su movimiento de marcha o carga) siempre que se dirija a la unidad enemiga en línea de visión más cercana y por el camino más corto.
- Trapo de Guff (25)** Un solo uso. El portador y su unidad pueden repetir un chequeo de pánico fallado.
- Eztandarte del Beztia de Nogg (25)** Un solo uso. Declara su uso durante una fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de efectuar los ataques del portador y la unidad. El portador y todas las miniaturas de la unidad que ataquen ese turno pueden efectuar un ataque adicional. Los orcos o goblins con lanza que ataquen desde segunda fila y que habitualmente hicieran un ataque, podrán hacer también dos ataques. También afecta a los personajes dentro de la unidad. En caso de miniaturas montadas, sólo afecta al jinete.
- Estandarte de Guerra (25)** Aporta +1 a la resolución de combate (adicionalmente al hecho de ser Estandarte).
- El Trapo Chorreado de Borko (10)** Un solo uso. Declara su uso cuando el portador o la unidad donde esté fallen su primer chequeo de Animosidad. Se considera que la unidad ha superado el chequeo de Animosidad.

MONTURAS

Algunos personajes pueden elegir ciertas Monturas. En esta sección se detallan las reglas para dichas monturas.

Monturas y tipo de personaje

Todos los personajes se consideran siempre Infantería (incluyendo Personajes Especiales), salvo si llevan Lobo Gigante, Jabalí o Araña gigante (en cuyo caso pasan a ser Caballería).

Mientras un personaje esté montado en Carro, se considera de tipo Carro en vez de Infantería. Mientras un personaje esté montado en Monstruo pierden la categoría Infantería y gana la categoría Monstruo. Si el carro es destruido o el monstruo muere (y el personaje sobrevive) pasa a ser Infantería. Mientras estén montados en Carro o Monstruo NO se considera Infantería, así que un efecto contra infantería NO afectaría a un personaje mientras esté montado en monstruo (pero si el monstruo muere, sí).

Personajes montados en carro

Algunos personajes tienen la opción de montar en Carro. Los Carros tomados como monturas deben contarse exactamente como si fueran un carro independiente; por ejemplo, un Karro de Jabalíes usado como montura ocupa una opción de unidad Especial. En el caso de un personaje montado en Karro de Lobos (que tiene la regla que permite 1-2 Karros como una única opción de unidad Especial), el Karro usado de montura cuenta como un Karro (así que podría usarse un segundo carro como unidad independiente, ¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

En todos los casos, el personaje sustituye uno de los miembros de la tripulación.

Lobo Gigante

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	+1

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Reglas especiales: **Caballería rápida.** Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.

Araña Gigante

Fuente: 8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Araña Gigante	18	3	0	3	-	-	3	1	3	+1

Tipo de unidad: Caballería, Araña, Animal.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Reglas especiales: Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. **Ataques envenenados. Cruzar** (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). **Caballería rápida.**

Jabalí

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jabalí	18	3	0	3	-	-	3	1	3	+2

Tipo de unidad: Caballería, Animal.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Reglas especiales: *Pellejo duro (Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete).* **Empalar.**

Araña Gigantesca

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Araña Gigantesca	18	3	0	4	5	3	4	2	8	-

Tipo de unidad: Monstruo, Araña, Animal.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Ataques envenenados. Cruzar** (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). **Miedo.**

Garrapato Cavernícola

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Garrapato cavernícola	8D6	4	0	5	5	3	3	3	4	-

Tipo de unidad: Monstruo, Garrapato.

Tamaño de la peana: Monstruo (50x50mm).

Potencia de unidad: 3 (+1 por el jinete).

Reglas especiales: **Movimiento aleatorio (8D6).** **Inmune a psicología.** **Odio a Enanos** (pese a ser Inmune a psicología). **Miedo.**
Solitario. No puede unirse a unidades (salvo que sean de Jinetes de garrapato).

Serpiente Alada

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Serpiente alada	10	5	0	6	5	5	3	2*	6	4+

Tipo de unidad: Monstruo, Serpiente.

Tamaño de la peana: Carro (50x100) o Monstruo (50x50).

Potencia de unidad: 5 (+1 por el jinete).

Armas: Garras (arma de mano).

- Armadura:** Dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ debido a su piel escamosa.
- Reglas especiales:** ***Volar. Terror. Objetivo grande.***
Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola (para un total de 3 ataques) con la regla Ataca en último lugar. Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados. En caso que la Serpiente Alada muera antes de efectuar sus ataques, igualmente podrá hacer este Ataque de cola.

COMANDANTES

Kaudillo Orco Negro

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kaudillo Orco Negro	10	7	3	5	5	3	4	4	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Orco Negro, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Inclusión: Solo puede haber 0-1 personajes Orco Negro en el ejército (esto no aplica en la lista alternativa Machotez de Grimgor).

Puntos/miniatura: 135 puntos.

Armas: Rebanadora. Puede sustituirla por arma a dos manos (+6) o **dos rebanadoras** (+6). Si va montado, puede llevar lanza por +3 puntos.

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3) o pesada (+6). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede ir montado en un Jabalí (+24), en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial), o en una Serpiente alada (+230).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: *Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.*

Kaudillo Orco (y Orco Salvaje)

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kaudillo Orco	10	6	3	4	5	3	4	4	9	-
Kaudillo Orco Salvaje	10	6	3	4	5	3	4	4	9	-

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 110 puntos.

Armas: Rebanadora. Puede sustituirla por arma a dos manos (+6) o **dos rebanadoras** (+6). Si va montado, puede llevar lanza por +3 puntos.

Armadura: Puede llevar armadura ligera (+3) o **armadura pesada** (+6). Puede llevar escudo (+3).

Montura: Puede ir montado en un Jabalí (+24), en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial), o en una Serpiente alada (+230).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Opciones: Orco Zalvaje (+15). El Kaudillo Orco Zalvaje gana el tipo Orco zalvaje, puede llevar Pintura de guerra (Tirada de salvación especial de 6+) por +12 puntos, gana la regla Furia asesina y no puede ir montado en Karro de Jabalíes ni elegir Armadura.

Reglas especiales: **Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.**

Gran Chamán Orco (y Orco Salvaje)

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gran Chamán Orco	10	3	3	4	4	3	2	1	8	-
Gran Chamán Orco Zalvaje	10	3	3	4	4	3	2	1	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Orco, Pielverde, Hechicero.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 180 puntos.

Magia: Es un hechicero de nivel 3. Puede escoger hechizos del Gran ¡Whaaagh! y del Pequeño ¡Whaaagh! indistintamente (pero debes decir cuántos de cada lista antes de lanzar los dados para determinar cuáles). Puede ser de nivel 4 por +35 puntos.

Montura: Puede ir montado en un Jabalí (+24), en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial), o en una Serpiente alada (+230).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Opciones: Orco Zalvaje (+10). El Gran Chamán Orco Zalvaje gana el tipo Orco zalvaje, puede llevar Pintura de guerra (Tirada de salvación especial de 6+) por +10 puntos, gana la regla Furia asesina y no puede ir montado en Karro de Jabalíes.

Equipo mágico: Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: **Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.**

Kaudillo Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kaudillo Goblin	10	5	3	4	4	3	4	4	8	-
Kaudillo Goblin Nocturno	10	5	3	4	4	3	5	4	7	-
Kaudillo Goblin Silvano	10	5	3	4	4	3	4	4	8	-

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura:	<p>Debes elegir uno de los tres tipos de Goblin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kaudillo Goblin (65 puntos). Puede ir montado en un Lobo (+18) o en un Karro de lobos (+60, sustituye uno de los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial). - Kaudillo Goblin Nocturno (55 puntos). Puede ir montado en Garrapato Cavernícola (+80). Gana la regla Odio a los Enanos. Gana el tipo Goblin Nocturno. - Kaudillo Goblin Silvano (70 puntos). Puede ir montado en Araña Gigante (+21), en Araña gigantesca (+60) o en Aracnarok (+350, sustituye a todos los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad singular). Gana las reglas Pinturas de Guerra y Cruzar (Bosques). Gana el tipo Goblin Silvano.
Armas:	Arma de mano. Por +6 puntos puede llevar Arma de mano adicional o arma a dos manos. Si va montado, puede llevar lanza por +3 puntos.
Arma de proyectiles:	Puede llevar Arco corto (+6).
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+3). Si no es goblin silvano, puede llevar armadura pesada (+6 puntos). Puede llevar escudo (+3).
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a los Orejotaz.
<u>Gran Chamán Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)</u>	

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Gran Chamán Goblin	10	2	3	3	4	3	2	1	7	-
	Gran Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	4	3	3	1	6	-
	Gran Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	4	3	2	1	7	-

Tipo de unidad:	Infantería, Goblin, Pielverde, Hechicero.
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).
Puntos/miniatura:	<p>Debes elegir uno de los tres tipos de Goblin.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Gran Chamán Goblin (155 puntos). Puede ir montado en un Lobo (+18) o en un Karro de lobos (+60, sustituye uno de los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial). - Gran Chamán Goblin Nocturno (160 puntos). Puede ir montado en Garrapato Cavernícola (+80). Gana la regla Odio a los Enanos. Gana el tipo Goblin Nocturno. Tiene, además, 1D3 Zetaz Mágikaz. - Gran Chamán Goblin Silvano (160 puntos). Puede ir montado en Araña Gigante (+21), en Araña gigantesca (+60) o en Aracnarok (+350, sustituye a todos los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad singular). Gana las reglas Pinturas de Guerra y Cruzar (Bosques). Gana el tipo Goblin Silvano.
Armas:	Arma de mano.

Magia:	Es un hechicero de nivel 3. Puede escoger hechizos del Gran ¡Whaaagh! y del Pequeño ¡Whaaagh! indistintamente (pero debes decir cuántos de cada lista antes de lanzar los dados para determinar cuáles). Puede ser de nivel 4 por +35 puntos.
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos.
Reglas especiales:	<i>Animosidad. Miedo a los Orejotaz.</i>

HÉROES

Un único Gran Jefe en todo el ejército puede ser Portaestandarte de Batalla (+25). El Portaestandarte de Batalla no puede ser el General del ejército. El Portaestandarte de Batalla no puede elegir Armas, Armas de proyectiles ni Escudo de las opciones habituales. Sin embargo, puede elegir arma mágica (incluyendo arma de proyectiles) siempre que no Requiera ambas manos. No puede elegir escudos mágicos, ni armaduras mágicas que lleven escudo incorporado. Sólo puede montar en Jabalí o Karro de Jabalíes (si es de tipo Orco), Lobo o Karro de Lobos (si es un Gran Jefe Goblin común) o Araña Gigante (si es un Gran Jefe Goblin Silvano). El Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos (en ese caso no podrá llevar Objetos mágicos); o bien cualquier combinación de objetos mágicos hasta 50 puntos en total.

Gran Jefe Orco Negro

Fuente:	Libro de 6ª																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Gran Jefe Orco Negro</td><td>10</td><td>6</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>8</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Gran Jefe Orco Negro	10	6	3	5	5	2	3	3	8	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Gran Jefe Orco Negro	10	6	3	5	5	2	3	3	8	-													
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Orco Negro, Pielverde.																						
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																						
Inclusión:	Solo puede haber 0-1 personajes Orco Negro en el ejército (esto no aplica en la lista alternativa Machotez de Grimgor).																						
Puntos/miniatura:	80 puntos.																						
Armas:	Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+4) o dos rebanadoras (+4). Si va montado, puede llevar lanza por +2 puntos.																						
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+2) o pesada (+4). Puede llevar escudo (+2).																						
Montura:	Puede ir montado en un Jabalí (+16) o en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial).																						
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.																						
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.																						

Gran Jefe Orco (y Orco Salvaje)

Fuente:	Libro de 6ª										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Gran Jefe Orco	10	5	3	4	5	2	3	3	8	-
	Gran Jefe Orco Salvaje	10	5	3	4	5	2	3	3	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	65 puntos.										

Armas:	Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+4) o dos rebanadoras (+4). Si va montado, puede llevar lanza por +2 puntos.
Armadura:	Puede llevar armadura ligera (+2) o armadura pesada (+4) . Puede llevar escudo (+2).
Montura:	Puede ir montado en un Jabalí (+16) o en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial).
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.
Opciones:	Orco Zalvaje (+10). El Gran Jefe Orco Zalvaje gana el tipo Orco zalvaje, puede llevar Pintura de guerra (Tirada de salvación especial de 6+) por +8 puntos, gana la regla Furia asesina y no puede ir montado en Karro de Jabalíes ni elegir Armadura.
Reglas especiales:	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.

Chamán Orco (y Orco Salvaje)

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Chamán Orco	10	3	3	3	4	2	2	1	7	-
	Chamán Orco Zalvaje	10	3	3	3	4	2	2	1	7	-
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Pielverde, Hechicero.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	65 puntos.										
Magia:	Es un hechicero de nivel 1. Usa hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!. Puede ser de nivel 2 (+35).										
Montura:	Puede ir montado en un Jabalí (+16) o en un Karro de jabalíes (+80, sustituye uno de los orcos de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial).										
Equipo mágico:	Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.										
Opciones:	Orco Zalvaje (+2). El Chamán Orco Zalvaje gana el tipo Orco zalvaje, puede llevar Pintura de guerra (Tirada de salvación especial de 6+) por +8 puntos, gana la regla Furia asesina y no puede ir montado en Karro de Jabalíes.										
Reglas especiales:	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.										

Gran Jefe Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Gran Goblin	Jefe 10	4	3	4	4	2	3	3	7	-
	Gran Goblin Nocturno	Jefe 10	4	3	4	4	2	4	3	6	-

Gran Jefe 10 4 3 4 4 2 3 3 7 -
Goblin Silvano

- Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde.
- Inclusión:** Si tu ejército no incluye ningún personaje de tipo Orco, puedes llevar +1 Gran Jefe Goblin (incluyendo de tipo Nocturno y/o Silvano) adicional por cada 1000 puntos.
- Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).
- Puntos/miniatura:** Debes elegir uno de los tres tipos de Goblin.
- Gran Jefe Goblin (35 puntos). Puede ir montado en un Lobo (+12) o en un Karro de lobos (+60, sustituye uno de los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial).
- Gran Jefe Goblin Nocturno (30 puntos). **Puede ir montado en Garrapato Cavernícola (+80).** Gana la regla Odio a los Enanos. Gana el tipo Goblin Nocturno.
- Gran Jefe Goblin Silvano (35 puntos). **Puede ir montado en Araña Gigante (+14) o en Araña gigantesca (+60).** Gana las reglas Pinturas de Guerra y Cruzar (Bosques). Gana el tipo Goblin Silvano.
- Armas:** Arma de mano. Por +4 puntos puede llevar arma de mano adicional o arma a dos manos. Si va montado, puede llevar lanza por +2 puntos.
- Arma de proyectiles:** **Puede llevar Arco corto (+4).**
- Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+2). **Si no es goblin silvano, puede llevar armadura pesada (+4 puntos).** Puede llevar escudo (+2).
- Equipo mágico:** Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.
- Reglas especiales:** **Animosidad. Miedo a los Orejotaz.**
- Chamán Goblin (y Goblin Nocturno o Goblin Silvano)**

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Chamán Goblin	10	2	3	3	3	2	2	1	6	-
Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-
Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	3	2	2	1	6	-

- Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde, Hechicero.
- Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).
- Puntos/miniatura:** Debes elegir uno de los tres tipos de Goblin.
- Chamán Goblin (55 puntos). Puede ir montado en un Lobo (+12) o en un Karro de lobos (+60, sustituye uno de los goblins de la tripulación, ocupa hueco de unidad especial).
- Chamán Goblin Nocturno (60 puntos). Gana la regla Odio a los Enanos. Gana el tipo Goblin Nocturno. Tiene, además, 1 Zeta Mágica.
- Chamán Goblin Silvano (60 puntos). **Puede ir montado en Araña Gigante (+14).** Gana las reglas Pinturas de Guerra y Cruzar (Bosques). Gana el tipo Goblin Silvano.

Armas: Arma de mano.

Magia: Es un hechicero de nivel 1. Usa hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!. Puede ser de nivel 2 (+35).

Equipo mágico: Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos.

Reglas especiales: ***Animosidad. Miedo a los Orejotaz.***

0-1 Bruja Troll

Fuente: 8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Bruja Troll	12	2	2	6	5	6	2	*	10	6+

Tipo de unidad: Monstruo, Troll, Hechicero.

Tamaño de la peana: Carro (50x100).

Potencia de unidad: 6.

Inclusión: La Bruja Troll es 0-1. La Bruja Troll ocupa un hueco de héroe y uno de unidad singular. No puede ser el general.

Coste: 290 puntos.

Magia: La Bruja Troll es una Hechicera de nivel 1 que usa el Saber de la Muerte.

Armas: Un garrote inmenso.

Armas de proyectiles: Aliento de Pantano. La Bruja dispone de un ataque de aliento que puede usarlo aunque haya movido, pero no si ha marchado. Usa la plantilla de lágrima; todas las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F3 que Anula armadura. Se considera ataque mágico (pero no puede anularse mediante Anulación de Vault, ya que no es un objeto mágico). No se ve afectado por las reglas que afecten a las Armas de proyectiles (así, si algo tiene tirada de salvación adicional contra proyectiles, no afectaría al Aliento).

Armadura: Tiene una tirada de salvación por armadura por piel escamosa de 6+ (esto no le impide hacer magia, ya que son escamas naturales, no hierro).

Reglas especiales: ***Terror. Objetivo grande. Regeneración. Anfibio. Ataques del Gigante (ver la entrada del Gigante).***
Costras resbaladizas. Las miniaturas que quieran impactar a la Bruja Troll en combate cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar (no afecta a impactos automáticos ni a miniaturas que impactan a un resultado fijo como los Tumularios de los Condes Vampiro con el Estandarte de los Túmulos). Este penalizador aumenta hasta -2 si la Bruja Troll se encuentra a menos de 30cm de un elemento de escenografía acuático.
Sabiduría del Agua: Al inicio de cualquier turno en el que la Bruja troll esté a más de 30cm de un elemento de escenografía acuático, se la considerará sujeta a la regla especial Estupidez (y deberá chequear ese mismo turno, si es en turno propio).

UNIDADES BÁSICAS

Guerreros Orcos

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+
	Orco Grandote	10	4	3	4	4	1	2	1	7	6+
	Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	6+
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	5 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	10+.										
Armas:	Rebanadora. Pueden elegir llevar Dos rebanadoras (+2/m) o Lanza (+2/m).										
Armadura:	Armadura ligera. Pueden llevar escudo (+1/m).										
Grupo de mando:	Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe orco (+13).										
Opciones:	0-1 Grandotes (+2/m). Los Orcos Grandotes tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Guerreros Orcos no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Guerreros Orcos grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotes (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército. Si hay Portaestandarte, puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.										

Reglas especiales: ***Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.***

Arkeros Orcos

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Arkero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	-
	Jefe Arkero Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	-
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										
Puntos/miniatura:	7 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	10+.										
Armas:	Rebanadora.										
Armas de proyectiles:	Arco										
Armadura:	Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).										
Grupo de mando:	Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe arkero orco (+13).										
Reglas especiales:	<i>Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.</i>										

Orcos Salvajes

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Orco Salvaje	10	3	3	3	4	1	2	1	7	-
Orco Grandote Salvaje	10	4	3	4	4	1	2	1	7	-
Jefe Orco Salvaje	10	4	3	4	4	1	2	2	7	-

Tipo de unidad:

Infantería, Orco, Orco Salvaje, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

6 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

10+.

Armas:

Rebanadora. Pueden elegir llevar **Dos rebanadoras** (+2/m) o Lanza (+2/m).

Armas de proyectiles:

Si no llevan Dos rebanadoras ni Lanza, pueden llevar Arco (+3/m).

Armadura:

Pueden llevar escudo (+1/m).

Grupo de mando:

Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe orco salvaje (+13).

Opciones:

Pintura de guerra. (+1/m). Cualquier unidad de Orcos Salvajes puede equiparse con Pintura de guerra.

0-1 Grandotes (+2/m). Una única unidad de Orcos Salvajes del ejército puede ser de Orcos Grandotes.

Los Orcos Grandotes Salvajes tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Orcos Salvajes no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Orcos Salvajes grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotes (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército. Si hay Portaestandarte, puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Empaladora (+25). Cualquier unidad de Orcos Salvajes puede equiparse con Empaladora. Las unidades de Orcos Salvajes equipadas con Empaladora causan 1D3 impactos de F5 por carga. Estos impactos por carga se resuelven con Heridas múltiples (1D3) contra miniaturas de tipo Monstruo y/o que tengan la regla Objetivo Grande (no se acumula, no son 2D3 contra monstruos grandes).

Reglas especiales:

Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia Asesina.

0-1 Snotlings

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Snotlings	10	2	0	2	2	3	3	3	10	-

Tipo de unidad:

Enjambre, Snotling, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Infantería monstruosa (40x40).

Tamaño de la unidad:	2 - 10 peanas.
Coste:	25 puntos por peana.
Armas:	Arma de mano (o algo así).
Reglas especiales:	Immune a Desmoralización. Snotlings. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Snotlings (¡ké vergüenza!).

Goblins

Fuente:	Libro de 6ª
----------------	-------------

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-

Tipo de unidad:	Infantería, Goblin, Pielverde.
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20) tanto los Goblins como los Merodeadores Odiosos.
Puntos/miniatura:	1 punto por miniatura. Es obligatorio que elijan alguna Arma, Arma de Projectiles o Armadura (y pueden elegir varias).
Tamaño de la unidad:	20+.
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar Lanza (+1/m).
Arma de proyectiles:	Pueden llevar Arco corto (+2/m).
Armadura:	Pueden llevar Escudo (+1/m). Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).
Grupo de mando:	Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin (+8).
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz.

Opciones:	Cada unidad de Goblins puede incluir 0-3 Merodeadores Odiosos. Los Merodeadores Odiosos no son unidades, sino "adicionales" a la unidad de Goblins. No pueden salir de la unidad en la que estén. Apunta qué unidades de Goblins de tu ejército incluyen algún Merodeador Odioso.
------------------	---

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Merodeador Odioso	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-

Coste:	10 puntos.
Armas:	Dos armas de mano.
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Poder de penetración. Ataques envenenados. Despliegue oculto.

Jinetes de Lobo

Fuente:	Libro de 6ª
----------------	-------------

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete de lobo	-	2	3	3	3	1	2	1	6	6+
Jefe Jinete de lobo	-	2	3	3	3	1	2	2	6	6+

	Lobo gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-
Tipo de unidad:	Caballería, Goblin, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Puntos/miniatura:	10 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	5+.										
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar Lanza (+1/m).										
Arma de proyectiles:	Pueden llevar Arco corto (+2/m).										
Armadura:	Pueden llevar Escudo (+1/m). Pueden llevar Armadura ligera (de forma gratuita), pero en tal caso dejan de ser Caballería rápida.										
Montura:	Montan en Lobo Gigante.										
Grupo de mando:	Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Jinete de Lobo (+12).										
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida.										
<u>Goblins Nocturnos</u>											

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	2	1	5	-
Jefe Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	2	2	5	-

Tipo de unidad:	Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20) los Goblins Nocturnos. Singular (Redonda 25mm) los Fanáticos.										
Puntos/miniatura:	1 punto por miniatura. Es obligatorio que elijan alguna Arma, Arma de Proyectiles o Armadura (y pueden elegir varias).										
Tamaño de la unidad:	20+.										
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar Lanza (+1/m) o Garrote (+1/m, cuenta como Alabarda).										
Arma de proyectiles:	Pueden llevar Arco corto (+2/m).										
Armadura:	Pueden llevar Escudo (+1/m).										
Grupo de mando:	Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin nocturno (+8).										
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Odio a Enanos.										
Opciones:	Redes. Hasta una cuarta parte de la unidad (redondeando hacia abajo) puede llevar Redes (+2/m). Fanáticos. Cada unidad de Goblins Nocturnos puede incluir entre 0 y 3 Fanáticos Goblins Nocturnos ocultos entre sus filas por +25/m. (Apunta cuántos Fanáticos van en cada unidad en el momento de hacer la lista de ejército).										

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
--------	---	----	----	---	---	---	---	---	---	-----

Fanático Goblin 5D6 * * 5 3 1 3 1D6 10 -
Nocturno

Tipo de unidad:

Infantería, Goblin, Goblin nocturno, Pielverde.

Coste:

25 puntos.

Armas:

Una enorme bola con cadena. No tiene efecto, dado que nunca lucharán en combate..

Reglas especiales:

Los Fanáticos son Goblins con demasiado brebaje alucinógeno que giran enormes bolas con cadenas. Se ven sujetos a las siguientes reglas especiales:

Ocultos. Los Fanáticos no se despliegan de la forma habitual; anota en la lista de ejército cuántos fanáticos hay en cada unidad de Goblins (una unidad de Goblins puede incluir entre 0 y 3 Fanáticos Goblin ocultos entre sus filas). No puedes tener Fanáticos fuera de unidades de Goblins Nocturnos y ninguna unidad de Goblins Nocturnos puede tener más de 3 Fanáticos. Las reglas que afectan a Despliegue Oculto (p.e. que obligan a revelar la presencia de miniaturas con Despliegue Oculto) afectan igualmente a los Fanáticos.

Movimiento cerca de una unidad con fanáticos. Cuando una miniatura enemiga (sea individual o parte de una unidad) se acerque a 20cm o menos de una unidad de Goblins (o una unidad de Goblins Nocturnos con fanáticos se acerca a 20cm o menos de una miniatura enemiga), se detiene la secuencia habitual de juego y se detiene la fase de movimiento. En ese momento se resuelve el efecto Soltar a los fanáticos.

- Si el enemigo ha movido debido a un movimiento "normal", se sueltan los fanáticos y la unidad debe quedarse quieta (¡sorpresaaa!).
- Si el enemigo había declarado una carga, tras Soltar a los fanáticos el jugador enemigo podrá decidir si se queda quieto o si avanza igualmente en caso de que queden Fanáticos en su trayectoria (bajo riesgo de recibir el daño), caso contrario deberá completar la carga. Si la unidad que carga tiene Furia Asesina, completará el movimiento de carga incluso si eso le lleva a atravesar Fanáticos.
- Si el enemigo ha llegado cerca de los Goblins Nocturnos debido a un movimiento obligatorio (como un movimiento de Huida) o un movimiento de Arrasamiento o Persecución, efectúa la salida de los fanáticos y luego el resto del movimiento obligatorio.
- Si el enemigo llega de golpe a menos de 20cm (sin acercarse, sino mediante un efecto o regla especial como el de la Boca del Terror, un hechizo de teleportación o la regla Salir desde abajo), la repentina sorpresa hará que los Fanáticos sean soltados en direcciones aleatorias (mediante el dado de artillería), siempre saliendo desde un borde de su unidad. Se considera que salen de la unidad, así que no causan daño a la unidad que los contenía.
- Si la situación es debido a que el jugador Orco y Goblin ha movido la unidad de Goblins Nocturnos que contenía fanáticos a 20cm o menos de alguna unidad enemiga, la unidad de Goblins Nocturnos suelta a los fanáticos y se queda quieta (no hace nada más).
- Ten en cuenta que siempre hablamos de unidad enemiga, no de amigas (ni siquiera descontroladas como un Garrapato).
- Las unidades enemigas que se consideren ocultas (como podría ser una máquina de guerra enana con la Runa de la Ocultación o una unidad en un bosque a más de 5 cm del borde) sí hacen saltar a los Fanáticos aunque no sean visibles.
- Si los fanáticos han aparecido porque su unidad portadora ha recibido una carga, tras resolver la aparición de los fanáticos (y realizar chequeos de pánico si es necesario) la unidad que cargaba puede elegir detener su movimiento, o bien seguir moviendo. Si, al seguir moviendo, choca

contra más fanáticos, recibirá los impactos pero no será necesario un segundo chequeo de pánico.

Soltar a los Fanáticos. Cuando se suelta a los fanáticos, elige un punto en cualquier borde de la unidad; puede ser en cualquier dirección, no necesariamente el frontal y no necesariamente el enemigo más cercano. Coloca el Fanático tocando a la unidad que lo contenía, establece una dirección y mueve el Fanático 5D6 en línea recta (*empieza a medir desde el borde de la unidad*). Es importante remarcar que, por ejemplo, el oponente puede declarar carga por el flanco y la unidad de Goblins Nocturnos puede decidir enviar un Fanático hacia la unidad que ha cargado y los otros dos hacia adelante. Los fanáticos se sueltan de uno en uno; si una unidad tiene dos o más fanáticos, suelta un fanático, resuelve su movimiento, y resuelve sus impactos si los hay (así como retirar las bajas enemigas o chequear pánicos); luego suelta el siguiente fanático.

Movimiento posterior de los fanáticos. En los turnos posteriores a que han salido de la unidad, mueve los Fanáticos al inicio de la fase de Movimientos Obligatorios (antes que los demás Movimientos Obligatorios), de una forma parecida a un **Movimiento aleatorio**. Determina aleatoriamente la dirección (dado de dispersión) y la distancia (5D6cm) a la que mueven los fanáticos. Si en los dados para determinar la distancia sale un mismo resultado tres o más veces, el Fanático no mueve sino que muere inmediatamente echando espumarajos por la boca (esto NO puede ocurrir en el turno en que se sueltan los fanáticos). Si dos fanáticos chocan entre ellos, retira ambos como baja. No puedes mover unos Fanáticos mediante el hechizo ¡Whaaagh!

¡Loco! Un Fanático es inmune a psicología.

Choque. Cuando un Fanático choca contra una unidad (amiga o enemiga), el fanático hace 1D6 impactos de F5 anulando armadura y sale por el extremo opuesto de la unidad (*el movimiento dentro de unidades se considera parte de su distancia de movimiento y, si al salir queda movimiento, sigue avanzando en la misma dirección*). Quede o no movimiento, si en el extremo opuesto el fanático choca con otra unidad, resuélvelo (y así hasta que haya sitio para colocar el fanático). Cuando un fanático choca contra un personaje montado en monstruo o carro, los impactos se distribuyen como si fueran impactos de proyectiles (mismo comentario para Estegadones y unidades con reglas de “reparto de proyectiles”). Ten en cuenta que si, por ejemplo, hay una unidad dentro de un bosque pero una de las miniaturas está fuera del bosque, y el Fanático choca contra esa miniatura fuera del bosque, toda la unidad recibe los 1D6 impactos (no es sólo esa miniatura); tras resolver los impactos el Fanático se retiraría como baja. Cuando un Fanático choca contra una unidad trabada en combate cuerpo a cuerpo le inflige los impactos normalmente a cada unidad del combate que atravesase su trayectoria (no a todas las del combate), no se produce un reparto de impactos.

Pánico por bajas de fanáticos. En el momento que una unidad sufra un 25% o más de bajas por culpa de uno o más fanáticos, debe realizarse un chequeo de pánico inmediatamente (sin esperar a terminar la fase) y realizar los movimientos de huida si lo falla. Si la unidad supera el chequeo de pánico, no hará más chequeos de pánico durante esa fase.

Atacar a fanáticos. Las unidades enemigas NO pueden trabarse en combate cuerpo a cuerpo con un Fanático, así que la única forma de acabar con ellos es mediante proyectiles, magia o esperando que se agoten.

Carga a través de fanáticos. No se puede declarar carga a un fanático. Sin embargo, cualquier unidad puede declarar carga a una unidad que vea detrás del fanático (como si el fanático no estuviera ahí), por lo que por ejemplo la furia asesina puede obligar a realizar una carga a través de uno de ellos. En tal caso, resuelve la carga de la forma habitual; la excepción es que la unidad que carga sufre un Choque (ver Choque); los impactos pueden causar pánico).

Movimiento a través de fanáticos. En principio las unidades no pueden mover voluntariamente a través de fanáticos (salvo la carga como hemos visto). Sin embargo, las unidades sujetas a movimientos obligatorios pueden llegar a mover a través de fanáticos (incluyendo huidas y persecuciones). Cuando una unidad (amiga o enemiga) sujeta a movimiento obligatorio mueva a través del fanático, resuelve los impactos como se indica en Choque.

Hostigadores y Fanáticos. Los hostigadores no "rodean" al fanático, así que no pueden atravesar un fanático a no ser que estén cargando o sujetos a un movimiento obligatorio como hemos visto. Cuando un Fanático choca contra una unidad de

hostigadores, si hay bajas, el jugador que controla los hostigadores debe quitar las bajas de las miniaturas más cercanas al fanático (las reglas sobre personajes y grupo de mando siguen aplicándose, así que por ejemplo el personaje no sería impactado si la unidad es muy grande; esto puede implicar mover el grupo de mando "más adentro"). Ten en cuenta que al resolver las bajas de "delante", es posible que la distancia hacia la unidad que tenía fanáticos se haga mayor, y un segundo fanático no llegue.

Volar a través de fanáticos. Las unidades y miniaturas que vuelan, van por encima de los fanáticos, así que no pueden chocar contra ellos. Una vez las unidades voladoras terminan su movimiento, están en el suelo a todos los efectos y, por tanto, pueden ser impactadas por los fanáticos. La excepción es en el turno de carga: se consideran tropas de tierra a efectos de Soltar a los fanáticos. Es decir, se detienen a 20cm, se sueltan a los fanáticos (que pueden llegar a golpear a la unidad o miniatura que vuela) y la unidad o miniatura puede seguir su movimiento (recibe los impactos de fanáticos que atraviere). Ten en cuenta que las unidades voladoras que se acerquen a 20cm de una unidad con fanáticos, hará soltar los fanáticos y, como cualquier otra tropa, se quedará a esos 20cm, no puede seguir volando (a no ser que haya declarado carga) y podrá ser impactada.

Chocando contra escenografía. Cuando un Fanático choca contra un elemento de escenografía que no sea Terreno abierto a efectos de movimiento (p.e. terreno difícil, un bosque, un muro, una colina escarpada), muere.

¡Que no venga! Las unidades amigas pueden disparar a Fanáticos pese a ser unidades propias.

Fanáticos y puntos de victoria. Los Fanáticos no aportan puntos de victoria, pero si el enemigo termina con la unidad entera (por ejemplo,

huye por culpa de una catapulta) el oponente se llevará los puntos de victoria tanto de la unidad como de los fanáticos.

Furia Asesina y Fanáticos. *Ten en cuenta que, dado que no es posible trabarse en combate cuerpo a cuerpo contra un Fanático, las unidades con Furia Asesina no están obligadas a declarar carga a un fanático... pero ¡cuidado! si detrás del Fanático hay una unidad que podría ser cargada, la unidad con Furia Asesina se verá obligada a cargar atravesando el Fanático (como hemos detallado). Esto se aplica también a las unidades propias; si hay una unidad enemiga cercana y delante de unos Orcos Salvajes, y en mitad del trayecto hay un Fanático, los Orcos Salvajes cargarán a través del Fanático (recibiendo los impactos). Además, las unidades con Furia Asesina no pueden elegir no completar su carga en curso porque hayan salido Fanáticos en su camino.*

Huida de la unidad principal. *Cuando una unidad de goblins nocturnos con fanáticos huye, si hay fanáticos en la unidad, se siguen todas las reglas habituales (la unidad huye, si alguna unidad enemiga se acerca a 20cm o menos salen los fanáticos, etc); los fanáticos NO salen automáticamente cuando la unidad huye.*

RDC: No metas más de 9 fanáticos.

Goblins Silvanos

Fuente:

4ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-
Jefe Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-

Tipo de unidad:

Infantería, Goblin, Goblin Silvano, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura:

1 punto por miniatura. Es obligatorio que elijan alguna Arma, Arma de Proyectiles o Armadura (y pueden elegir varias).

Tamaño de la unidad:

20+.

Armas:

Arma de mano. Pueden elegir llevar Lanza (+1/m) o Garrote (+1/m, cuenta como Alabarda).

Arma de proyectiles:

Pueden llevar Arco corto (+2/m).

Armadura:

Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando:

Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin silvano (+8).

Equipo adicional:

Pueden llevar Pintura de guerra (+1/m).

Reglas especiales:

Animosidad. Miedo a Orejotaz. Cruzar (Bosques).

Jinetes de Araña

Fuente:

7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete de Araña -		2	3	3	3	1	2	1	6	6+
Jefe Jinete de Araña		2	3	3	3	1	2	2	6	6+
Araña Gigante	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad:	Caballería, Goblin, Goblin Silvano, Pielverde.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Puntos/miniatura:	11 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	5+.
Armas:	Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).
Arma de proyectiles:	Pueden llevar Arco corto (+2/m).
Armadura:	Pueden llevar Escudo (+1/m).
Montura:	Montan en Araña Gigante.
Grupo de mando:	Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Jinete de Araña (+12).
Equipo adicional:	Pueden llevar Pintura de guerra (+1/m).
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo ataques de Araña, no de sus jinetes). Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos).

UNIDADES ESPECIALES

0-1 Orcos Negros

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8	5+
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8	5+

Tipo de unidad:

Infantería, Orco, Orco Negro, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

10 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

10+.

Armas:

Rebanadora. Pueden ir Armadoz hazta loz piñoz (+2/m). Si los orcos negros van armadoz hazta loz piñoz se considera que llevan además de la rebanadora, dos rebanadoras y arma a dos manos, pudiendo elegir al comienzo de cada combate qué arma utilizar.

Armadura:

Armadura pesada. Pueden elegir llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando:

Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Orco Negro (+15). Si la unidad lleva Portaestandarte, éste puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Reglas especiales:

Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.

0-1 Jinetes de Garrapato

Fuente:

7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete y Garrapato	8D6	4	0	5	3	1	3	2	5	-

Tipo de unidad:

Infantería, Goblin, Pielverde, Garrapato. Aunque sean "jinetes" no son caballería.

Tamaño de la peana:

Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura:

18 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

5 - 10.

Armas:

¡Muchos dientes! (Arma de mano)

Reglas especiales:

Animosidad. Inmunes a Psicología. Hostigadores.

Movimiento aleatorio (8D6cm). Uno de los dados debe ser de otro color. Si en ese dado sale un resultado de "6" retira un Jinete como baja (ese resultado se tiene en cuenta para el movimiento aleatorio igualmente). Ten en cuenta que esto solo ocurre en el movimiento "normal" que hacen, no en los demás movimientos (por ejemplo, esta regla de retirar jinete en cada 6 no se aplicaría al huir o perseguir, o si se le lanza La Mano de Gorko).

Peligrosos. Los personajes no pueden unirse a la unidad de Jinetez de Garrapatos excepto aquellos montados en un Garrapato Cavernícola.

Jinetes de Garrapato. Los Jinetes se consideran infantería a todos los efectos (aunque sean "jinetes"), incluyendo el hechizo La Bestia se Acobarda (Saber de las Bestias).

0-1 Rebaño de Garrapatos

Fuente:

7ª (Aunque existe en el Libro de 6ª)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Garrapato	10	4	0	5	3	1	3	2	3	-
Pastor de Garrapatos	10	2	3	3	3	1	3	1	5	-

Tipo de unidad:

Los Goblin son Infantería, Goblin, Pielverde. Los Garrapatos y Garrapatos Saltarines son Infantería, Garrapato.

Tamaño de la peana:

Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura:

10 puntos por Garrapato, 2 puntos por Goblin.

Tamaño de la unidad:

10+ entre Garrapatos y Pastores. De inicio no puede haber más de 3 Garrapatos por Pastor. Por ejemplo, puedes tener una unidad con 7 Garrapatos y 3 Pastores pero no de 10 Garrapatos y 3 Pastores.

Armas:

¡Muchos dientes! Los Goblins van con arma de mano (aunque estrictamente sus armas se llaman Pinchagarrapatoz). Ten en cuenta que aunque haya Pastores de Garrapatos con instrumentos (como unos platillos o una garrapatogaita), NO se consideran "músico" a ningún efecto.

Reglas especiales:

Animosidad (Sólo los Goblins). **Miedo a los Orejotaz** (Sólo los Goblins, no los Garrapatos; aunque para contar la potencia de unidad deberás contar también los garrapatos, orcos y demás, como se indica en la regla Miedo a los Orejotaz). **Odio a Enanos** (sólo los Goblins, no los Garrapatos).

Rebaño de garrapatos. Los garrapatos no luchan por su cuenta, deben ser pastoreados a la batalla por pastores de garrapatos. Los pastores de garrapatos goblin nocturnos pueden colocarse en cualquier punto de la unidad (frecuentemente, en la última fila). En caso de impactos por proyectiles se distribuyen aleatoriamente lanzando 1D6: de 1 a 4 alcanzan a un garrapato, con 5 y 6 le dan a un pastor. Los personajes no pueden formar parte de unidades de rebaño de garrapatos.

Garrapatos descontrolados. Si por cualquier motivo la unidad huye, o si al principio del turno del jugador pielverde no quedan pastores de garrapatos en la unidad, los garrapatos se descontrolan. Todas las unidades en un radio de 5D6 cm (amigas y enemigas) reciben 1D6 impactos de F5. En caso de que en el momento del descontrol hubiera 10 o más garrapatos en la unidad, se infligen 2D6 impactos de F5 en vez de eso. Después de resolver el daño, la unidad completa de rebaño de garrapatos se retira.

Jinetes de Jabalí

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete de Jabalí	-	3	3	3	4	1	2	1	7	3+
Jinete de Jabalí	-	4	3	4	4	1	2	1	7	3+
Grandote										
Jefe Jinete de	-	4	3	4	4	1	2	2	7	3+
Jabalí										
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad:

Caballería, Orco, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Puntos/miniatura:

19 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

5+

Armas:

Arma de mano. Lanza.

Armadura:

Armadura ligera. Escudo.

Montura:

Montan en Jabalí. El Jabalí tiene las reglas Pellejo duro y **Empalar**.

Opciones:

0-1 Grandotes (+4/m). Los Grandotes tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Jinetes de Jabalí no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Jinetes de Jabalí grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotes (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Jefe Jinete de Jabalí (+17). Una única unidad del ejército (con Portaestandarte) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. Si hay una unidad de Grandotes, la unidad de Grandotes y una única de las unidades de Jinetes de Jabalí pueden llevar Estandarte mágico.

Reglas especiales: *Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.*

Jinetes Salvajes de Jabalí

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Jinete Salvaje	-	3	3	3	4	1	2	1	7	4+
Jinete Salvaje Grandote	-	4	3	4	4	1	2	1	7	4+
Jefe Jinete Salvaje	-	4	3	4	4	1	2	2	7	4+
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad: Caballería, Orco, Orco Salvaje, Pielverde.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Puntos/miniatura: 18 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 5+.

Armas: Arma de mano. Pueden llevar Lanza (+1/m).

Armadura: Escudo.

Montura: Montan en Jabalí. El Jabalí tiene las reglas Pellejo duro y **Empalar**.

Opciones: Pintura de guerra (+3/m). Cualquier unidad de Jinete Salvaje de Jabalí puede equiparse con Pintura de guerra.
0-1 Grandotes (+4/m). Los Grandotes tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Jinetes Salvajes de Jabalí no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Jinetes Salvajes de Jabalí Grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotes (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército.

Grupo de mando: Músico (+7), Portaestandarte (+14), Jefe Jinete Salvaje (+17). Una única unidad del ejército (con Portaestandarte) puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. Si hay una unidad de Grandotes, la unidad de Grandotes y una única de las unidades de Jinetes de Jabalí Salvajes pueden llevar Estandarte mágico.

Reglas especiales: *Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad. Fura asesina (sólo Jinetes, no el jabalí).*

Karro de jabalíes

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Karro de jabalíes	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4+

2x Orco	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-
2x Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Tipo de unidad:	Carro, Orco, Pielverde.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Potencia de unidad:	4. (Si está montado por un personaje, pasa a tener Potencia 5).
Puntos/miniatura:	80 puntos.
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Karro, dos Orcos de tripulación, y está tirado por dos Jabalíes.
Armas:	Los Orcos llevan Arma de mano y Lanza. El Karro tiene Cuchillas.
Armadura:	El Karro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.
Opciones:	Puedes incluir un tercer Orco en el Karro por +6 puntos.
Reglas especiales:	Carro. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Empalar (sólo Jabalíes).

Karro de lobos

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Karro de lobos	-	-	-	5	4	3	-	-	-	5+
3x Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-
2x Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	-	-

Tipo de unidad:	Carro, Goblin, Pielverde.
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).
Potencia de unidad:	4. (Si está montado por un personaje, pasa a tener Potencia 5).
Inclusión:	Puedes incluir 1-2 Karros de Lobos como una única opción de unidad Especial (pero son totalmente independientes).
Puntos/miniatura:	60 puntos.
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Karro, tres Goblins de tripulación, y está tirado por dos Lobos.
Armas:	Arma de mano. Los Goblins pueden llevar Lanzas por +1 punto por Goblin (debes pagarla a todos los tripulantes o a ninguno). El Karro tiene Cuchillas.
Arma de proyectiles:	Los Goblins llevan Arco corto.
Armadura:	El Karro tiene una tirada de salvación por armadura de 5+.
Opciones:	Puedes incluir un cuarto Goblin en el Karro por +3 puntos. Puedes añadir un Lobo adicional, por +7 puntos.
Reglas especiales:	Carro.

Lanzapiedroz

Fuente: Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzapiedroz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
3x Goblin	10	2	3	3	-	-	2	1	6	-
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+

Tipo de unidad:	El Lanzapiedroz es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. El Ezpabilagoblins es Infantería, Orco, Pielverde.
Tamaño de la peana:	El Lanzapiedroz no usa peana. Los goblins usan infantería pequeña (20x20), el ezpabilagoblins infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	70 puntos.
Tamaño de la unidad:	1 Lanzapiedros, 3 Goblins de Dotación,
Armas:	Los Goblin tienen Arma de mano. El Ezpabilagoblins tiene Rebanadora.
Armadura:	El Ezpabilagoblins tiene Armadura ligera.
Opciones:	-Ezpabilagoblins. La unidad puede incluir un Ezpabilagoblins por +5 puntos (ten en cuenta que es adicional, no sustituye a uno de los tres Goblin). -Dotación de orcos. En algunos casos raros, los Lanzapiedros están operados por Orcos en vez de Goblins; puedes sustituir los 3 Goblin por Orcos (mismo perfil y equipo que el Ezpabilagoblins) por +10 puntos (en total, no cada uno); un Lanzapiedros operado por Orcos no puede llevar Ezpabilagoblins.
Reglas especiales:	<i>Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins.</i> <i>Catapulta.</i> El Lanzapiedros es una Catapulta, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.

Lanzapinchoz

Fuente:	Libro de 6ª									
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzapinchoz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
3x Goblin	10	2	3	3	-	-	2	1	6	-
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+

Tipo de unidad:	El Lanzapinchoz es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. El Ezpabilagoblins es Infantería, Orco, Pielverde.
Tamaño de la peana:	El Lanzapinchoz no usa peana. Los goblins usan infantería pequeña (20x20), el ezpabilagoblins infantería grande (25x25).
Inclusión:	Puedes incluir 1-2 Lanzapinchoz como una única opción de unidad Especial (pero se consideran independientes a todos los efectos).
Puntos/miniatura:	40 puntos.

Tamaño de la unidad:	1 Lanzapinchoz, 3 Goblins de Dotación.
Armas:	Los Goblin tienen Arma de mano. El Ezpabilagoblins tiene Rebanadora.
Armadura:	El Ezpabilagoblins tiene Armadura ligera.
Opciones:	<p>-Ezpabilagoblins. La unidad puede incluir un Ezpabilagoblins por +5 puntos (ten en cuenta que es adicional, no sustituye a uno de los tres Goblin).</p> <p>-Dotación de orcos. En algunos casos raros, los Lanzapinchoz están operados por Orcos en vez de Goblins; puedes sustituir los 3 Goblin por Orcos (mismo perfil y equipo que el Ezpabilagoblins) por +10 puntos (en total, no cada uno); un Lanzapinchoz operado por Orcos no puede llevar Ezpabilagoblins.</p>
Reglas especiales:	<p><i>Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins.</i></p> <p><i>Lanzavirote.</i> El Lanzapinchoz es un Lanzavirote, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.</p>

UNIDADES SINGULARES

Trolls

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4	-

Tipo de unidad:

Infantería monstruosa, Troll.

Tamaño de la peana:

Infantería monstruosa (40x40).

Puntos/miniatura:

45 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:

3+.

Armas:

Arma de mano.

Opciones:

Puedes elegir que la unidad sea de Trolls de Piedra o de Trolls de Río.

- Trolls de piedra (+5/m). La unidad gana Resistencia a la magia (2).
- Trolls de río (+7/m). Ganan la regla Viscosos. Las miniaturas que quieran impactar a los Trolls en combate cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar (no afecta a impactos automáticos ni a miniaturas que impactan a un resultado fijo como los Tumularios de los Condes Vampiro con el Estandarte de los Túmulos).

Reglas especiales:

Miedo. Regeneración. Estupidez. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.

Vómito de Troll. Pueden renunciar a sus tres ataques para hacer un único ataque de F5 que impacta automáticamente y Anula armaduras. Toda la unidad debe realizar o bien sus ataques normales o bien sus ataques de vómito.

0-1 Vagoneta de Ataque Snotling

Fuente:	Libro de 6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Vagoneta Snotling</td><td>5D6</td><td>-</td><td>-</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>6+</td></tr><tr><td>Tripulación Snotlings</td><td>de -</td><td>2</td><td>-</td><td>2</td><td>-</td><td>-</td><td>3</td><td>3</td><td>10</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Vagoneta Snotling	5D6	-	-	4	4	3	-	-	-	6+	Tripulación Snotlings	de -	2	-	2	-	-	3	3	10	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Vagoneta Snotling	5D6	-	-	4	4	3	-	-	-	6+																								
Tripulación Snotlings	de -	2	-	2	-	-	3	3	10	-																								
Tipo de unidad:	Carro, Snotling, Pielverde.																																	
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).																																	
Inclusión:	Puedes incluir 1-2 Vagonetas Snotling como una única opción de unidad Singular (pero se consideran independientes a todos los efectos).																																	
Puntos/miniatura:	40 puntos.																																	
Tamaño de la unidad:	1. La miniatura está formada por un Karro y un montón de snotlings de tripulación.																																	
Armas:	Arma de mano.																																	
Armadura:	La Vagoneta tiene una tirada de salvación por armadura de 6+.																																	

Reglas especiales:

Carro. Inmune a desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). A diferencia de la mayoría de unidades con movimiento aleatorio, si una Vagoneta de Ataque es tan descuidada que choca contra una unidad amiga, deberá resolverse el combate como si se tratara de una unidad enemiga. Esto es muy difícil que suceda, pues el jugador, aunque no controla la velocidad, puede decidir la dirección. Sin embargo, si llegara a suceder, se supone que los Snotlings estarían tan excitados que no se darán cuenta del error y seguirán luchando hasta que uno de los dos bandos sea desmoralizado o destruido. Si la Vagoneta gana el combate, se resolverá huida y persecución de la forma habitual (ten en cuenta que pueden hacer chequeo para no perseguir)

Impactos por carga (2D6). La Vagoneta de Ataque Snotling causa 2D6 impactos por carga.

Vagoneta y terreno. Si una Vagoneta entra en contacto con un elemento de terreno que no puede cruzar (es decir, que no sean terreno abierto) resulta automáticamente destruida.

Katapulta Lanzagoblins

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lanzagoblins	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-
3x Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+

Tipo de unidad:

El Lanzagoblins es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. El Ezpabilagoblins es Infantería, Orco, Pielverde.

Tamaño de la peana:

El Lanzagoblins no usa peana. Los goblins usan infantería pequeña (20x20), el ezpabilagoblins infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura:

80 puntos.

Tamaño de la unidad:

1 Lanzagoblins, 3 Goblins de Dotación.

Armas:

Los Goblin tienen Arma de mano. El Ezpabilagoblins tiene Rebanadora.

Armadura:

El Ezpabilagoblins tiene Armadura ligera.

Opciones:

Ezpabilagoblins. La unidad puede incluir un Ezpabilagoblins por +5 puntos (ten en cuenta que es adicional, no sustituye a uno de los tres Goblin).

Reglas especiales:

Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins.

Lanzagoblins. El Lanzagoblins se dispara como una Catapulta (ver páginas 120-121 del reglamento de Warhammer), estimando y desviando. Sin embargo no es una piedra enorme sino un Goblin que puede dirigir sus alas, así que se puede repetir el dado de Dispersión para ver si impacta o no. Una vez determinado el punto del impacto, en vez de usar la plantilla redonda se impacta en un único punto; si está encima de una unidad, dicha unidad recibe 1D6 impactos de F5 que Anulan armadura. Ten en cuenta que es necesario que el punto exacto caiga encima de una miniatura (peana); si hay una unidad de hostigadores y cae "en medio" pero el punto no está exactamente encima de una peana enemiga, no hay disparo (se supone que al ver un Goblin con alas gritando desde el cielo, se apartan).

Problemas. En caso de obtener Problemas en el dado de artillería, lanza 1D6 para ver los efectos:

1: La Katapulta proyecta al goblin volador hacia arriba en sentido vertical, por lo que cae a plomo y se estrella en un violento choque en el que, además de morir el propio Goblin, también son destruidos los demás goblins voladores, la dotación de la katapulta y la propia katapulta. Retira la miniatura como baja.

2: La katapulta empieza a girar salvajemente sobre su posición mientras los goblins voladores corren a ponerse a cubierto. Los goblins voladores están demasiado mareados o exhaustos. No puede disparar este turno ni el siguiente.

3: La katapulta se inclina hacia adelante, vuelca y dispara al goblin de cabeza al suelo, por lo que muere instantáneamente. Los goblins necesitan tiempo para poner la katapulta nuevamente en posición de disparo. No puede disparar este turno ni el siguiente.

4: El goblin volador sale disparado hacia los cielos hasta que se pierde de vista. No se le vuelve a ver nunca más. ¡Todos los demás goblins se quedan con la boca abierta! El disparo no tiene efecto alguno (no puede disparar este turno).

5: Los goblins voladores empiezan a discutir sobre quién debe ser el próximo en ser lanzado. El consiguiente combate pugilístico tarda un turno en resolverse. No puede disparar este turno.

6: El goblin volador es disparado en la dirección correcta, pero en lugar de salir volando es disparado a ras de suelo. Traza una línea desde el Lanzagoblins 8D6cm en dirección del punto al que se apuntaba. Cualquier unidad (amiga o enemiga) debajo de esa línea recibe 1D6 impactos de F5 que Anulan armadura. Si la línea choca contra algún muro o elemento de escenografía con cierta altura (ruinas, casa, bosque, colina; pero no un río o un campo de trigo) el Goblin queda destruido en ese punto (ignora las unidades después de ese punto).

0-1 Garrapatos Despachurradores

Fuente:

8ª

Unidad M HA HP F R H I A L TSA

	Garrapatos	8D6	-	-	6	4	3	3	*	3	-
	Despachurradores										
Tipo de unidad:	Monstruo, Garrapato.										
Potencia de la unidad:	3.										
Tamaño de la peana:	Singular (redonda 65mm).										
Puntos/miniatura:	80 puntos.										
Inclusión:	Puedes incluir 1-2 Garrapatos Despachurradores como una única opción de unidad Singular (pero se consideran independientes a todos los efectos).										
Tamaño de la unidad:	1 (bueno, son dos... pero una única peana).										
Armas:	Muchos dientes (Arma de mano).										

Reglas especiales:

Movimiento aleatorio (8D6). Inmune a psicología.

Pa-chof: Pivota los Garrapatos Despachurradores en la dirección en que quieras mover y lanza 8D6 para saber qué distancia mueven. Todas las unidades (amigas y enemigas) entre el inicio y el fin del movimiento reciben 2D6 impactos de F6 que se distribuyen como proyectiles (y pueden causar pánico como proyectiles). El daño se realiza en la misma fase de movimiento, por lo que no hay combate (ni arrasamientos). Si atraviesan unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo, reciben 2d6 impactos cada una de las unidades que participen en dicho combate. Si finalizan su movimiento encima de una unidad, mueve los Garrapatos en esa dirección hasta que no esté en contacto con ninguna unidad (si hay varias unidades en esa misma dirección las va atravesando hasta que encuentra un "hueco") como harías con un fanático goblin nocturno.

Potencial de destrucción masiva. Si una unidad se traba en combate cuerpo a cuerpo (se les puede cargar normalmente) con los Garrapatos Despachurradores, sufre 2D6 impactos de F6 que se distribuyen como proyectiles (y pueden causar pánico como proyectiles) y luego se retiran los Garrapatos Despachurradores como baja. El daño se realiza en la misma fase de movimiento, por lo que no hay combate (ni arrasamientos).

Se les va la olla. A partir del primer Pa-Chof sobre una unidad enemiga, los Garrapatos Despachurradores se descontrolan. Desde ese momento, su movimiento será completamente aleatorio. Determina la dirección de su movimiento con un dado de dispersión al inicio de cada fase de movimientos obligatorios.

Erráticos. Los disparos a los Garrapatos Despachurradores reciben un penalizador de -1 a las tiradas para impactar con proyectiles.

Totalmente fuera de control. los Garrapatos Despachurradores serán retirados como baja tan pronto como: 1- Entren en contacto con otros Garrapatos Despachurradores o un Garrapato Colosal. 2- Cuando una unidad les cargue, como se explica en "Potencial de destrucción masiva".

¡Cuidaooooo! Unos Garrapatos Despachurradores cuyo movimiento les vaya a poner en contacto con cualquier elemento de escenografía que no sea terreno abierto a efectos de movimiento, se detendrán a 3cm de dicho elemento (si no hay sitio para colocarlo entre la unidad que atraviesa y la escenografía, hay que colocarlo a 3cm de ambos; nunca puede acabar su movimiento sobre ninguno de los dos elementos). En cambio, si su movimiento los lleva fuera del campo de batalla, se retirarán del juego como baja.

Aracnarok

Fuente:

8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Aracnarok	18	4	0	5	6	7	4	5	7	4+
8x Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-

Tipo de unidad:

Monstruo, Araña, Animal. Los Goblins son Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la peana:

Behemot (100x150).

Puntos/miniatura:

350 puntos.

Tamaño de la unidad:	1 Aracnarok montado por 8 Goblins.
Potencia de unidad:	10. Sólo se cuenta la Potencia del Aracnarok. Si muere, los Goblins restantes formarán una unidad con Potencia de unidad 1 por Goblin.
Armas:	Arma de mano. Los goblins llevan Lanza.
Arma de proyectiles:	<p>La tripulación de goblins silvanos va armada con Arcos Cortos. Todos ellos pueden disparar excepto los que operen el Lanzarredes.</p> <p>-Lanzarredes (+50 puntos). El Aracnarok dispone de una gigantesca catapulta conocida como Lanzarredes. Se trata de una catapulta a todos los efectos, salvo que puede Mover y disparar y sus impactos son de F3 (incluso en el centro). Toda unidad impactada pierde hasta el comienzo del siguiente turno del jugador pielverde 2cm de movimiento si su Movimiento es 15 o menos, y 3cm si su Movimiento es mayor de 15. Las miniaturas voladoras impactadas no pueden volar hasta el comienzo del siguiente turno del jugador pielverde. Dado que el Aracnarok es un Objetivo Grande, puede ver por encima de miniaturas no Objetivo Grande (y disparar). Se necesitan dos Goblins para disparar el Lanzarredes, así que si queda sólo uno con vida, no puede disparar. No se puede Aguantar y disparar con el Lanzarredes. En caso de obtener Problemas, resulta destruida y elimina dos Goblins de dotación, y el disparo no tiene efecto. No puede disparar si está trabada en combate</p>
Armadura:	El Aracnarok tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+ por piel escamosa. Los Goblins (mientras sigan encima del Aracnarok) tienen una tirada de salvación por armadura de 2+, gracias a la protección del Aracnarok y la howdah.
Opciones:	Pinturas de guerra (+10). Los Goblins pueden llevar Pinturas de Guerra, que les confiere una tirada de salvación especial de 6+ (no a la araña).
Reglas especiales (Goblins Silvanos):	<i>Si el Aracnarok muere y formas una unidad de Goblins, esta es de tipo Infantería, Pielverde, Goblin, Goblin silvano y tiene las reglas especiales Animosidad, Cruzar (Bosques) y Miedo a Orejotaz; llevan Arma de mano, Lanza y Arco Corto.</i>
Reglas especiales (Aracnarok):	<p>Terror. Howdah. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a pánico. Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Ataques envenenados (sólo Aracnarok).</p> <p>Ataque de mordisco. Uno de los ataques del Aracnarok debe realizarse con un dado de otro color. Si ese ataque impacta y hiere, se resuelve con Heridas múltiples (1D6). Como el resto de ataques, se trata de un ataque envenenado</p> <p>Personaje montado. Un Aracnarok puede ser la montura de un Kaudillo Goblin Silvano o de un Gran Chamán Goblin Silvano. El personaje que monte en un Aracnarok se trata igual que cualquier personaje con montura monstruosa, salvo que el Aracnarok proporciona al personaje una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede ser mejorada de ninguna forma.</p> <p>Templo de la Araña (+40 puntos). Si un Gran Chamán Goblin Silvano monta el Aracnarok, puede adquirir un Templo de la Araña. El Chamán tiene +1 dado de energía y conoce un hechizo adicional (así, un Gran Chamán de nivel 4 conocería 5 hechizos). Si el Aracnarok muere y el Chamán tiene que ser personaje a pie, pierde un hechizo (decídelo</p>

aleatoriamente entre los hechizos que sepa) y deja de generar el dado extra de energía.

Gigante

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gigante	15	3	3	6	5	6	3	*	10	-

Tipo de unidad:

Monstruo, Gigante.

Potencia de la unidad:

6.

Tamaño de la peana:

Carro (50x100) o Caballería monstruosa (50x75).

Puntos/miniatura:

205 puntos.

Tamaño de la unidad:

1.

Armas:

Un garrote inmenso.

Opciones:

El Gigante puede llevar Pinturas de Guerra (+20 puntos).

Reglas especiales:

Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos.

Piernas largas. El Gigante tiene Cruzar(obstáculos), por lo que puede tratar obstáculos lineales como muros y vallas como terreno abierto. Sin embargo, por cada elemento de este tipo que cruce, debe hacer un chequeo de Caída.

Caídas. Un Gigante debe hacer un chequeo de Caída cuando pierde un combate; al inicio de la fase de movimiento si está huyendo; cuando cruza un obstáculo; o si empieza a Saltar Arriba y Abajo. Lanza 1D6; con un 1 el Gigante cae, determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; coloca la plantilla del gigante caído de forma que los pies queden en contacto con su peana y la cabeza quede en la dirección de la caída, las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc). Cuando cae, el Gigante recibe 1 herida (cuenta para resolución de combate). Un Gigante en el suelo no puede atacar (pero no es impactado automáticamente) ni mover; en la fase propia de Resto de movimientos puede levantarse (pero no mover, aunque podrá atacar ese mismo turno). Un Gigante en el suelo que se vea obligado a huir es aniquilado automáticamente. Si el gigante tiene la oportunidad de perseguir al enemigo mientras está caído, se levantará en lugar de perseguir. Si no tienes plantilla de Gigante Caído puedes usar la plantilla circular pequeña.

Muerte del Gigante. Cuando el Gigante muere, también cae; determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado Señor!, etc).

Ataques del Gigante. Cuando sea el turno de atacar del Gigante (iniciativa, carga, etc) di contra quién lucha este turno el Gigante y determina qué ataque hace de forma aleatoria.

Contra miniaturas de tipo Monstruo, Carro, Infantería monstruosa o con la regla Objetivo grande, el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear. El Gigante no hace ninguna baja pero gana el combate por 2 puntos automáticamente (el enemigo pierde el combate automáticamente por -2). Si el enemigo no ha luchado antes de que el gigante haga Gritar y Vocear, las miniaturas en contacto peana con peana con el Gigante no podrán luchar (sí las armadas con lanza o pica por ejemplo). Se aplica de la misma forma contra No Muertos y Demonios (pierden de 2 el combate).

2-4: Garrotazo. Elige una miniatura de la unidad objetivo; dicha miniatura debe hacer una tirada de Iniciativa (igual o menos que su iniciativa en 1D6, si tiene varios valores utiliza el más bajo). Si lo supera, ha esquivado el garrotazo. Si no lo supera, la miniatura recibe 2D6 heridas (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura). Si se obtiene dobles en las heridas que causa, el Garrote (tras hacer el daño) se incrusta en el suelo; si el combate sigue el siguiente turno, en la siguiente fase de combate cuerpo a cuerpo el Gigante no hará ningún ataque (está demasiado ocupado sacando el garrote del suelo).

5-6: Kabezazo. El Gigante causa 1 herida directa a una miniatura enemiga en contacto (sin posibilidad de tirada de salvación por armadura); si la miniatura enemiga sigue viva, pierde sus ataques hasta

final de turno (si no ha atacado aún) o los del siguiente turno (si ha atacado y el combate se prolonga el próximo turno).

Contra el resto de miniaturas (infantería, caballería, enjambres, etc) el Gigante hace los siguientes ataques:

1: Gritar y vocear (ver arriba).

2: Saltar arriba y abajo. El Gigante debe hacer un chequeo de Caída. Si no lo supera, las heridas causadas en la caída (si hay) cuentan para la Resolución del Combate. Si lo supera, el Gigante causa 2D6 impactos de F6 en la unidad (distribuye como disparos si es necesario). Una vez el Gigante ha empezado a saltar arriba y abajo no hay quien lo pare, así que si el combate sigue el siguiente turno, automáticamente hará un Salto arriba y abajo (¡y así hasta que se caiga o uno de los bandos huya!). Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Salto arriba y abajo.

3: Agarrar y... El Gigante se agacha y elige una víctima (a elección del jugador que controla al Gigante) que se encuentre en contacto peana con peana con él o con una miniatura en contacto con esta (los brazos de los Gigantes son tan largos que alcanzan a bastante distancia). Puede ser un personaje en una unidad (no puede hacer Cuidado Señor). El objetivo puede efectuar un único ataque para intentar evitar ser agarrado por la torpe mano del gigante. Si con este ataque consigue impactar y herir al Gigante, éste retirará la mano aullando de dolor, por lo que su ataque fallará; de lo contrario, el Gigante agarrará la miniatura. A continuación, deberá lanzarse 1D6 y consultar la siguiente tabla para determinar qué le sucede al pobre infeliz.

---1: Pa' la saca. La miniatura se guarda en la bolsa para un tentempié por la noche. Se considera baja (retírala del juego), pero si el Gigante muere, las miniaturas "guardadas en la bolsa" conseguirán escapar así que NO contarán como baja para calcular puntos de victoria (pero no vuelven a la batalla, ni siquiera si es un personaje individual; por ejemplo, si es un hechicero, no genera dados de energía ni dispersión ni puede usar objetos ni lanzar hechizos, etc).

En caso de que el General esté en la saca y salga, el oponente tampoco gana los +100PV por muerte del General (aunque, de nuevo, el General sale del campo de batalla).

---2: ¡Toma! El Gigante lanza la miniatura contra su unidad como si fuera una piedra. La miniatura agarrada recibe una herida sin posibilidad de salvación por armadura ni especial. La unidad que ha recibido el "golpe" recibe 1D6 impactos de F3.

---3: ¡Pa'llá que va! El Gigante lanza la miniatura contra una unidad lejana. Comprueba qué unidades enemigas hay a 30cm o menos del Gigante; el Gigante hace un ¡Toma! contra una de esas unidades, determina cuál aleatoriamente. Si no hay unidades enemigas a rango, cambia el resultado automáticamente por un "¡Toma!".

---4: ¡Choof! El Gigante aplasta la miniatura. No hace falta explicar nada más. Retírala como baja directamente (sin importar tiradas de salvación ni nada por el estilo).

---5: ¡Ñam! El Gigante se come la miniatura. Ehum... lo mismo que en el caso anterior.

---6: Pa' la saca y... La miniatura se considera "en la saca" (ver resultado de 1). Además, elige una segunda miniatura de la unidad; dicha miniatura

puede hacer un único ataque (sin importar su atributo de Ataques) contra el Gigante. Si consigue herir al Gigante, el Gigante la suelta y no hace más ataques. Si no consigue herir al Gigante, lanza en esta tabla a ver qué hace con la miniatura.

4-6: Barrido con el garrote. El Gigante hace un barrido con el garrote. La unidad recibe 1D6 impactos de F6 (se distribuyen como proyectiles).

PERSONAJES ESPECIALES

Azhag el Carnicero, eze ke lleva la korona ke'abla

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf I)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Azhag el Carnicero	10	7	3	4	5	3	5	4	9	5+
	Komekráñez	10	5	0	6	5	5	3	2*	6	4+
Tipo de unidad:	Azhag es Infantería, Orco, Pielverde, Personaje especial. Komekráñez es Monstruo, Serpiente.										
Inclusión	Puedes incluir a Azhag el Carnicero como una opción de Comandante y dos opciones de Héroe en el ejército. Azhag debe ser el General (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).										
Tamaño de la peana:	Carro (50x100).										
Potencia de unidad:	5 (+1 por el jinete).										
Puntos/miniatura:	500 puntos (270 de Azhag, 230 por Komekráñez).										
Armas:	Ezpada Machakadora de Slagga. Azhag ha llevado esta primitiva arma casi desde el principio de su violenta carrera y con ellas ha arrebatado la vida a todo tipo de enemigos. Arma de mano. F+1. Anula armaduras.										
Armadura:	Kacho'koraza de Azhag. Hay infinidad de encantamientos potenciando el poder protector de la armadura de Azhag. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, proporciona una Tirada de salvación especial de 5+. Komekráñez dispone de una tirada de salvación por armadura de 4+ debido a su piel escamosa.										
Montura:	Azhag siempre monta en su serpiente alada, Komekráñez.										
Equipo mágico:	Bákulo del Demonio. Este muñeco de aspecto anñado formaba parte de un tótem del culto a Tzeentch que Azhag saqueó tras la batalla de Punta Torva. Resistencia a la Magia (1). Esta Resistencia a la Magia se puede aplicar también sobre su montura o, en caso de que Komekráñez haya muerto y Azhag sea un Orco a pie que se ha unido a una unidad, a dicha unidad. Corona de la Hechicería. Esta corona mágica le habla a Azhag con una voz tan seca como una tumba y tan antigua como los desiertos del Sur, y le da consejos muy sabios que hacen que este Oro destaque entre los suyos. Mientras tenga la Corona (no sea anulada por efectos o hechizos como la Anulación de Vaul), Azhag se considera un mago de nivel 2 a todos los efectos (dados de energía, de dispersión, conoce 2 hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!), gana el tipo Hechicero, y puede lanzar hechizos pese a tener armadura. Por desgracia, escuchar dos voces dentro de su cabeza puede resultar un poco confuso a veces, por lo que (mientras tenga la Corona) sufre de Estupidez. Al inicio de la partida lleva la corona, así que debes tirar para saber qué dos hechizos tiene Azhag.										

Reglas especiales (Azhag): *Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.*

Reglas especiales (Komekráñez): *Volar. Terror. Objetivo grande. Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola (para un total de 3 ataques). Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados.*

Badruk Machakakráñez, eze ke aplasta kaboloz

Fuente: 6ª (Web USA)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Badruk	10	6	3	5	5	2	3	3	8	5+

Tipo de unidad: Infantería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.

Inclusión Puedes incluir a Badruk Machakakráñez como dos opciones de Héroe en el ejército.

Tamaño de la peana: Infantería grande (25x25).

Puntos/miniatura: 150 puntos.

Armas: Rebanadora. Arma a dos manos.

Armadura: Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+).

Equipo mágico: **Bagatela enana.** De los muchos trofeos que Badruk ha ido tomando de los Enanos a lo largo de los años, esta bagatela es su trofeo favorito. No tiene ni idea de cómo funciona, pero hay algo atractivo en la forma que tiene de relucir y brillar y Badruk cree que le trae suerte. Ciertamente, Badruk ha sobrevivido a muchas peleas realmente peligrosas cuando la llevaba puesta. Un solo uso. Anula todos los ataques de una miniatura en contacto peana con peana (es como la regla Anula un ataque, pero de todos los ataques en vez de sólo uno; así que no puede anular ataques especiales, etc). Se anulan los ataques hasta final de turno (en el siguiente turno vuelven a estar activos). Como ocurre con Anula un ataque, no tiene efecto sobre ataques especiales (como los ataques de un Gigante), así que el Gigante podría hacer su ataque especial igualmente.

Reglas especiales: *Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita Animosidad.*

Kastañazo Azezino. La habilidad de Badruk con su hacha a dos manos ha llegado a niveles de perfección inigualables a lo largo de cientos de combates en los que sistemáticamente ha utilizado el simple (pero efectivo) golpe de gracia. Con la descomunal fuerza de un Orco Negro, a nadie le puede sorprender que algunos de sus contrincantes no puedan hacer otra cosa cuando se enfrentan a Badruk salvo sufrir una muerte horrible. Cuando realiza este golpe este golpe, parte en dos la cabeza de su contrincante (matándolo, obviamente). Los ataques que Badruk efectúe con su arma a dos manos se resuelven con Golpe letal.

Borgut Machakajeto, ez la mano derecha de Gorko

Fuente: 6ª (Tormenta del Caos)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Borgut Machakajetoz	10	5	3	5	5	2	3	3	9	1+

Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.
Inclusión:	Borgut Machakajetoz ocupa dos opciones de Héroe en tu ejército. Debe ser el General del ejército (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General), a no ser que incluyas a Grimgor Piel'ierro, en cuyo caso Borgut lo seguirá (Grimgor será el General).
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).
Puntos/miniatura:	175 puntos.
Armas:	Rebanadora. Hacha de la Perdición de Arlad. Esta hacha fue arrancada del cuerpo del anterior teniente de Grimgor. Se trata de una poderosa arma de hierro imbuida de magia orca. Arma de mano. F+1. Además, Borgut (él, no su unidad) se considera sujeto al hechizo ¡Gorko, Protégenoz! durante toda la batalla (puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas); este hecho no se puede dispersar (pero si se anulase el Hacha de la Perdición, por ejemplo mediante Anulación de Vault, dejaría de estar sujeto).
Armadura:	Koraza Dura de Pelar de Drog (ver Objetos mágicos). Es una Armadura pesada que proporciona una Tirada de salvación por armadura de 1+. Se trata de la misma Koraza de los objetos mágicos, así que ningún otro personaje del ejército puede llevarla.

Reglas especiales:

Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita Animosidad.

Combate con dos armas. Borgut tiene Rebanadora y el Hacha de la Perdición de Arlad. Esto quiere decir que hará 3 ataques con el Hacha y uno con la Rebanadora (que tendrá el F+1 en carga y será un ataque extra; usa un dado de otro color).

El Machakajetoz. Borgut puede golpear con su cráneo de orco en el rostro de su oponente. En desafíos, al principio de la primera fase de combate en que se desarrolle el desafío, el portador puede hacer un ataque adicional a sus ataques, con la regla Siempre ataca primero (este ataque no se ve beneficiado por armas que lleve el portador, como arma a dos manos o armas mágicas) y que se resuelve con F7 contra su oponente o cualquier montura monstruosa que este monte. Si el ataque hiere (tras salvaciones) y el oponente sigue vivo, se considerará que tiene Habilidad de Armas 1 durante el resto de la fase de combate cuerpo a cuerpo (por lo que, con una herida más, muere) y tendrá la regla Siempre ataca último. Por supuesto, si sólo le quedaba una herida muere directamente. En caso que Borgut elimine a su oponente con el Machakajetoz, deberá hacer igualmente el resto de ataques, para determinar el bonificador por Acobardamiento.

Mejor no perderlo de vista. Si tu ejército incluye a Grimgor, debes desplegar a Borgut a un máximo de 30cm de Grimgor cuando despliegues el ejército.

Hazed lo ke os digo y lo ke hago. Borgut ha luchado junto a Grimgor en muchas guerras y batallas y es uno de los pocos supervivientes de la batalla contra las fuerzas de Crom el Conquistador. Como resultado, sus compañeros y él han perfeccionado unos cuantos trucos fruto de su larga experiencia en combate. Si Borgut se despliega como parte de una unidad de Guerreros Orcos al inicio de la batalla, la unidad se convertirá automáticamente en una unidad de Guerreros Orcos Grandotes a todos los efectos. Esto no tiene coste en puntos, pero Borgut debe permanecer con esta unidad el resto de la batalla

Gitilla el Kazador

Fuente:

8ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gitilla el Kazador	el -	4	4	4	4	2	4	3	7	3+
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad:

Caballería, Goblin, Pielverde, Personaje especial.

Inclusión:

Puedes incluir a Gitilla el Kazador como una opción de Héroe en tu ejército.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Puntos/miniatura:

120 puntos.

Armas:

Arma de mano.

Armas de proyectiles:

Arko de Gitilla. Se trata de un Arco (no un arco corto) con Disparos múltiples x3, y sin penalizador por Disparos múltiples (así que hace tres

disparos con HP4). Sus disparos son Ataques mágicos.

Armadura: **Pellejo durizimo.** Armadura ligera (TSA 6+). Sin embargo, proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+, lo que unido a ir montado le proporciona una tirada de salvación por armadura final de 3+.

Montura: Gitilla monta en un lobo gigante.

Reglas especiales: **Animosidad. Miedo a los orejotaz.**
Aulladerez. Gitilla puede repetir todas las tiradas para huir o perseguir. Mientras Gitilla esté en una unidad de Jinetes de Lobo, la unidad entera podrá repetir todas las tiradas para huir o perseguir.

Gorbad Garra'ierro, el Jefe de todoz loz Jefe

Fuente: 7ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gorbad Garra'ierro	-	7	3	4	5	3	5	4	10	3+
Gnarla (Jabalí)	18	3	-	4	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad: Caballería, Orco, Pielverde, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión: Puedes incluir a Gorbad Garra'ierro como una opción de Comandante en tu ejército. Debe ser el General (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).

Puntos/miniatura: 290 puntos.

Armas: **Morglor la Mutiladora.** Morglor la Mutiladora es una de las armas más temidas de todas las que han empuñado hasta la fecha los kaudillos orcos. La insaciable sed de sangre y destrucción de esta arma sólo es igualada por la de su poseedor. Arma de mano. Siempre ataca primero. Anula armaduras.

Armadura: Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+).

Montura: Gorbad va montado en Gnarla, un Jabalí más fuerte de lo habitual (por eso tiene F4). Al ser un Jabalí, tiene las reglas Pellejo duro (+2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete) y **Empalar** (F+2 en carga).

Reglas especiales: **Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.**
Ez el jefe. Gorbad ha sido el líder más inspirador de todos los tiempos, así que bajo su estandarte se reunían los mejores combatientes pielverdes. Gorbad es el General y, a la vez, es el Portaestandarte de Batalla del ejército. Esto quiere decir que no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General, ni otro Portaestandarte de Batalla en el ejército. Además, la distancia a la que los demás pueden usar el Liderazgo de Gorbad es de 45cm en vez del habitual 30cm; sin embargo, si Gorbad ha sufrido una o más Heridas, esa distancia se reduce a 15cm. Por último, cualquier unidad de Orcos puede transformarse en Orcos Grandotes (no son 0-1 y no se necesita el mismo número de miniaturas no grandotas).

Gorfang Rotgut, ezte ziempze ze pega con eze tapón

Fuente:	<i>Revista Troll</i>																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Gorfang Rotgut</td><td>10</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>8</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Gorfang Rotgut	10	5	3	5	5	3	3	3	8	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Gorfang Rotgut	10	5	3	5	5	3	3	3	8	4+													
Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.																						
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																						
Inclusión:	Puedes incluir a Gorfang Rotgut como dos opciones de Héroe en el ejército (¡pese a tener 3 heridas!).																						
Puntos/miniatura:	195 puntos.																						
Armas:	Colmillo rojo. La gran espada que Gorfang siempre porta consigo es conocida como Colmillo Rojo. Unos dicen que recibe este nombre por la tribu que lidero Gorfang y otros dicen que la tribu recibió su nombre de la espada. Sea como fuere, la espada es un privilegio del kaudillo de la tribu, así que solo se puede tomar en posesión al derrotar en duelo singular al kaudillo que la empuña. Arma de mano. El portador gana A+1. Además, el portador suma un +1 a todas sus tiradas para impactar. En caso de que se enfrente a miniaturas con reglas de “siempre se impacta con”, se toma el valor al que siempre se le impacta y se le suma +1.																						
Armadura:	Armadura del Sol Malvado. Esta armadura incluye también un escudo y está cubierta de caras haciendo muecas. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+) y Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+), lo que combinado deja una Tirada de salvación por armadura de 4+. Además, Gorfang y su unidad tienen Resistencia a la magia (2).																						
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad. Odio a miniaturas de tipo Enano. Impávido. Gorfang y la unidad en la que esté ignoran el pánico provocado por unidades de tipo Pielverde.																						

Grimgor Piel'ierro, ezte ez el más mejor

Fuente:	<i>Libro de 6ª</i>																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Grimgor Piel'ierro</td><td>10</td><td>8</td><td>2</td><td>5</td><td>5</td><td>3</td><td>5</td><td>5</td><td>9</td><td>1+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Grimgor Piel'ierro	10	8	2	5	5	3	5	5	9	1+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Grimgor Piel'ierro	10	8	2	5	5	3	5	5	9	1+													
Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.																						
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).																						
Inclusión:	Puedes incluir a Grimgor Piel'ierro como una opción de Comandante, una de Héroe y una de Unidad Especial (la unidad Especial es por su Guardia Personal). Grimgor DEBE ser el General del ejército y no puedes incluir ningún otro personaje que Deba ser el General (salvo Borgut).																						
Puntos/miniatura:	400 puntos (además de los puntos de la Guardia Personal).																						

Armas:

Gitsnik. Esta enorme hacha manchada de sangre, cuyo nombre simplemente significa Mataenemigoz, tiene muchos amuletos y bolsas colgando de su hoja mediante cadenas. Tales bolsas contienen potentes hechizos, preparados por los mejores chamanes, que permiten a Grimgor blandir a Gitsnik con enorme rapidez. Arma de mano. F+2. Grimgor Siempre ataca primero.

Armadura:

Koraza Forjada con Zangre. Tan gastada por el uso y llena de cicatrices como su portador, la Koraza Forjada con Zangre ha servido a Grimgor muy bien en muchas batallas. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Sin embargo, en vez de eso proporciona una Tirada de salvación por armadura de 1+ y una Tirada de salvación especial de 5+.

Equipo mágico:

Ojoketodolove de Morko. Este pequeño pero potente artefacto que cuelga de la armadura de Grimgor, fue ganado tras una victoriosa pelea a kabezazoz con el propio Morko (o, al menos, eso es lo que Grimgor dice). Por medio de este talismán, Morko cuida de Grimgor y le protege de los hechizos enemigos. Talismán. Grimgor (y su unidad) tienen Resistencia a la Magia (1).

Reglas especiales:

Evita animosidad. Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Odio (a todo el mundo).

Guerrero temible. Grimgor lucha con una eficiencia sanguinaria y despiadada, y es prácticamente imparable. Mientras Grimgor siga con vida, todo combate en el que participe se resuelve con un +2 a la Resolución de combate. Además, cualquier unidad enemiga que pierda un combate en el que está implicado Grimgor y huya, huye 8D6cm en el turno que se desmoraliza (independientemente de su atributo de Movimiento). El resto de turnos huirá su capacidad normal.

Guardia personal. Grimgor siempre va acompañado de una guardia personal de temibles y endurecidos Orcos Negroz procedente de sus días en los Desiertos Marchitos. Debes incluir la Guardia Personal de Grimgor en el ejército. En la fase de despliegue, Grimgor debe desplegar dentro de dicha unidad (de hecho debes desplegar a la Guardia Personal cuando despliegues a los personajes). Grimgor no puede abandonar su unidad de forma voluntaria (aunque si hay algún hechizo o regla que le obligue, se verá obligado a ello), ni siquiera para unirse a otra unidad; sin embargo, si toda la unidad muere y él sigue con vida, podrá moverse libremente.

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Guardia personal de Grimgor	10	4	3	4	4	1	2	1	8	5+

Tipo de unidad:

Infantería, Orco, Orco Negro, Pielverde.

Tamaño de la unidad:

9-19 (más Grimgor).

Coste:	Nueve Guardias Personales de Grimgor, incluidos un músico y un portaestandarte con el Estandarte de la Desolación, tienen un coste de 200 puntos. Puedes añadir hasta 10 Guardias Personales adicionales por +13 puntos por miniatura.
Armas:	Armadoz hazta loz piñoz. Los guardias personales de Grimgor llevan además de la rebanadora, dos rebanadoras y arma a dos manos, pudiendo elegir al comienzo de cada combate qué arma utilizar.
Armadura:	Armadura pesada.
Grupo de mando:	La unidad incluye un Portaestandarte y un Músico.
Objetos mágicos:	Estandarte de la Desolación. La Guardia ha utilizado este estandarte desde que estuvieron en los Desiertos Marchitos y no están dispuestos a perderlo ahora. La Guardia Personal (y Grimgor) son Tozudos mientras porten el estandarte.
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad. Odio (a todo el mundo). Guardia Personal. Ningún personaje aparte de Grimgor puede unirse a la Guardia Personal de Grimgor. Ten en cuenta que, aunque sean Orcos Negros, no sustituyen la unidad 0-1 de Orcos Negros del ejército, así que un ejército liderado por Grimgor puede tener de hecho dos unidades de Orcos Negros (la Guardia Personal y la unidad de Orcos Negros).

Grom el Panzudo, ezte kazi termina kon loz orejotaz

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf III)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Grom el Panzudo	10	5	3	4	4	3	4	4	9	6+
	Niblit, portaestandarte	10	3	3	3	3	1	2	2	6	6+
	Karro de Grom	-	-	-	5	4	3	-	-	-	5+
	3x Lobo gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-
Tipo de unidad:	Tanto Grom como Niblit son Infantería, Pielverde, Goblin, Personaje especial. El Karro es Carro (no es Pielverde ni Goblin).										
Tamaño de la peana:	Singular (75x100).										
Inclusión:	Puedes incluir a Grom el Panzudo como una opción de Comandante y una de Héroe en el ejército (no ocupa opción de unidad Especial pese a ir en Karro). Grom debe ser el General (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).										
Puntos/miniatura:	355 puntos (215 de Grom, 75 de Niblit, 65 del karro).										
Armas:	Muerdeelfos. (sólo Grom el Panzudo). Esta grandiosa hacha está cargada con la energía del ¡Whaaagh!, por lo que los golpes asestados con ella resultan fatales. Arma de mano, requiere ambas manos. Anula armaduras. Además, Grom tiene Golpe Letal. El Golpe Letal actúa con 5+ (en vez de 6+) contra miniaturas de tipo Elfo.										

	Arma de mano (Niblit y los lobos).
Armadura:	Grom y Niblit van equipados con Armadura ligera.
Montura:	Tanto Grom como Niblit montan en un Karro de Lobos.
Equipo mágico:	Estandarte Afortunado. Niblit porta a la batalla un viejo y raído estandarte del que asegura que le da suerte. Sea como sea, todavía nunca ha dejado que les pase nada ni a Grom ni al propio Niblit. En combate cuerpo a cuerpo, tanto Grom como Niblit pueden repetir una de las tiradas para impactar y una de las tiradas cada turno. Sólo pueden repetir una tirada de cada tipo cada uno por turno, y sólo ellos (no los lobos, ni el número de impactos por carga del carro, etc). Ten en cuenta que este estandarte lo lleva Niblit, por lo que si Niblit muere, el Estandarte se pierde.
Reglas especiales:	<p>Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Regeneración (sólo Grom).</p> <p>General Goblin. Grom debe ser el General. Tu ejército debe incluir al menos una unidad de Goblins comunes. Además, Grom nunca toleraría la presencia de alguien que pudiera disputarle el mando, así que no puedes incluir ningún personaje Comandante de tipo Orco, Orco Salvaje ni Orco Negro.</p> <p>Niblit (sólo Niblit). Niblit es el Goblin en el que más confía Grom, así que siempre es él quien porta el Estandarte de Batalla del ejército. Se trata del Portaestandarte de Batalla a todos los efectos (es más, aunque tenga una herida es un personaje, por lo que puede lanzar y aceptar desafíos, etc). Por tanto no puedes incluir otro Portaestandarte de Batalla.</p> <p>Karro de Grom. Grom despliega montado en su karro. Se trata de un Karro de lobos, tirado por 3 lobos. Sin embargo, no tiene más tripulación que Grom y Niblit. El Karro sigue las reglas habituales de los Carros (impactos por carga, terreno, destruido por F7+), pero cuando se dispara al karro determina aleatoriamente dónde caen los impactos; lanza 1D6, con 1-5 va al Karro, con un 6 distribuye entre Grom o Niblit (si ambos siguen con vida). En combate cuerpo a cuerpo, usa la HA de los lobos cuando el karro sea atacado. Si el karro es destruido, Grom y/o Niblit (depende de quién siga con vida) pasan a ser miniaturas individuales de infantería. Si mueren ambos, el Karro sigue las reglas de los Monstruos que han perdido su jinete.</p>

Grotfang, señor de la tribu Garra'ierro

Fuente:	5ª (Ídolo de Gorko)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Grotfang	-	6	3	4	5	3	4	4	9	3+
	Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-
Tipo de unidad:	Caballería, Pielverde, Orco, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Inclusión:	Puedes incluir a Grotfang como una opción de Comandante en el ejército.										
Puntos/miniatura:	235 puntos.										

Armas:	Rebanadora.
Armadura:	Armadura ligera y Escudo.
Montura:	Grotfang monta un Jabalí, que tiene las reglas Pellejo duro y Empalar .
Reglas especiales:	<p>Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.</p> <p>Corona de Gorko: La Corona de Gorko es un símbolo de poder tan abrumador, que todo ejército comandado por Grotfang pierde la regla especial Animosidad.</p> <p>Gruñido de Grotfang: Toda unidad amiga que falle su tirada para reagruparse podrá repetirla, si se encuentra a menos de 10D6cm de Grotfang durante la subfase de reagrupamiento propia. Hay que lanzar los dados nuevamente por cada unidad que quiera repetir la tirada y medir si está dentro del alcance de la poderosa voz de Grotfang.</p>

Grotsnag, eze ke ze burla de loz tapones

Fuente:	6ª (White Dwarf 120)																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Grotsnag</td><td>-</td><td>4</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>2</td><td>4</td><td>3</td><td>7</td><td>4+</td></tr><tr><td>Gruñemucho</td><td>22</td><td>3</td><td>-</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>3</td><td>2</td><td>7</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Grotsnag	-	4	4	4	3	2	4	3	7	4+	Gruñemucho	22	3	-	4	-	-	3	2	7	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Grotsnag	-	4	4	4	3	2	4	3	7	4+																								
Gruñemucho	22	3	-	4	-	-	3	2	7	-																								
Tipo de unidad:	Caballería, Pielverde, Goblin, Personaje especial.																																	
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).																																	
Inclusión:	Puedes incluir a Grotsnag como una opción de Héroe en tu ejército.																																	
Puntos/miniatura:	98 puntos.																																	
Armas:	Úniko Kaztañazo de Wollopa. (Ver objetos mágicos). Arma de mano. Una vez por partida, en un impacto que haya realizado el portador, el jugador puede declarar que se resuelva con F+3. Esto es en un único impacto, no en todos los de un turno. Se declara tras las tiradas para impactar. La tirada de salvación por armadura de ese impacto se resuelve igualmente con la F+3; el resto de impactos se resuelven con su fuerza normal. El resto de turnos es sólo un arma de mano mágica. Es el mismo Úniko Katzañazo de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Úniko Kaztañazo.																																	
Armas de proyectiles:	Arco corto.																																	
Armadura:	Escudo. Kazko de Nobbla. Casco (Tirada de salvación por armadura de 6+). Además, su portador gana una Tirada de salvación especial de 6+. Es el mismo Kazko de Nobbla de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Kazko de Nobbla.																																	
Montura:	Gruñemucho es el lobo que Grotsnag ha criado desde que era un cachorro a base de mercaderes gordos, por lo que es un lobo más grande y fiero de lo habitual.																																	

Reglas especiales:

Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Caballería rápida.

Provocador. Grotsnag ha perfeccionado un fastidioso método de provocar a sus enemigos consistente en soltarles una retahíla de improperios, muecas y ruidos para obligarlos a atacar y dejarlos así vulnerables y expuestos mientras él se aleja al galope haciendo pedorretas. Al inicio de cada turno enemigo, puedes elegir una unidad enemiga de tipo Enano que tenga línea de visión hacia Grotsnag y que esté a 30cm o menos de él. Dicha unidad debe hacer un chequeo de Liderazgo; si lo falla, debe declarar carga hacia Grotsnag (o su unidad), que puede reaccionar a la carga de forma habitual.

Grumlok y Gazbag, a eztoz no loz conoze kazi nadie

Fuente:

Desconocido (Miniatura conmemorativa videojuego)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Grumlok	10	6	3	5	5	3	4	4	9	4+
Gazbag	-	2	-	3	-	-	2	1	-	-

Tipo de unidad:

Infantería, Orco, Pielverde, Hechicero, Personaje especial.

Tamaño de la peana:

Infantería grande (25x25).

Inclusión:

Puedes incluir a Grumlok y Gazbag en tu ejército como una opción de Comandante.

Puntos/miniatura:

375 puntos.

Magia:

Gazbag es un chamán goblin de nivel 2 que usa el Pequeño Whaaagh, pero a todos los efectos se considera que el hechizo lo lanza Grumlok (salvo por el hecho que es en realidad Gazbag, por eso Grumlok puede llevar armadura).

Armas:

Rebanakuerpoz. Arma a dos manos (F+2, Siempre ataca último). Anula armaduras. Repite los resultados de 1 en las tiradas para impactar y para herir en combate cuerpo a cuerpo.

Armadura:

Armadura completa (le da una Tirada de Salvación por Armadura de 4+).

Equipo mágico:

Amuleto azulao. Mientras este amuleto no sea destruido, Gazbag tiene un +1 a lanzar los hechizos. Además, siempre que ataque en combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas de tipo Elfo Oscuro, Grumlok y Gazbag deben repetir las tiradas exitosas para impactar.

Reglas especiales:

Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.

Gazbag. Gazbag es el pequeño Goblin que siempre monta en la grupa de Grumlok. Sin embargo para el orco es más una mascota que le ayuda. Gazbag es parte de Grumlok, no puede atacarse por separado (y ambos se retiran como baja si Grumlok recibe suficientes heridas), de la misma forma que un jabalí sería parte de la miniatura. Gazbag, además de lanzar hechizos, le proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo (que no usa a Rebanakuerpoz).

Kapitán Skaben, eze ke va por loz río (y Sligit)

Fuente:

6ª (White Dwarf 122)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Skaben	10	4	4	4	4	2	4	3	7	6+

- Tipo de unidad:** Infantería, Pielverde, Goblin, Personaje especial.
- Tamaño de la peana:** Infantería pequeña (20x20).
- Inclusión:** Puedes incluir al Capitán Skaben (más Slygit) como una opción de Héroe en tu ejército
- Puntos/miniatura:** 168 (123 puntos de Skaben, 45 de Slygit).
- Armas:** **Ketepincho de Hacka** (ver Objetos Mágicos). Arma de mano. Impacta siempre a 2+ sin importar la HA del portador y su enemigo, así como reglas especiales (como, por ejemplo, aquellos que forzarían a impactar siempre a 6's). Es el mismo Ketepincho de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Ketepincho.
Garfio. El hecho de llevar garfio le proporciona un ataque adicional. Usa un dado de otro color para este ataque adicional, ya que no se beneficia de las reglas del Ketepincho de Hacka o de la Pistola. El garfio no es un objeto mágico.
- Armas de proyectiles:** Pistola.
- Armadura:** Armadura ligera.
- Reglas especiales (Skaben):** **Animosidad. Miedo a los Orejotaz.**

Vieja afrenta. Skaben siente un odio profundo por Grim "el Tuerto" Grunnson, culpable del garfio que tanto le molesta. Por esta razón, Skaben explora el río a la espera del día en que Grim vuelva a cruzarse en su camino. Si Skaben está a 20cm o menos de Grim el Tuerto (personaje especial Enano) al inicio de turno (y no están trabados), lanza 1D6; con un 1, ambos se separan de sus unidades y se traban (el jugador del que sea el turno moverá en primer lugar, y a continuación el otro jugador moverá a su personaje hacia su adversario en la siguiente fase de movimiento). Skaben siempre puede repetir las tiradas para impactar contra Grim.

Skreek, garrapato loro. Skreek es una variación peculiar de garrapato, ya que es escuálido y con forma de ave. Sus alas son muy pequeñas, así que no puede volar bien, tan solo puede aletear durante unos segundos para poder gritar advirtiendo a su maestro del peligro. Gracias a Skreek, Skaben siempre está sobre aviso de sus enemigos y puede esquivar sus ataques. Skaben tiene una tirada de salvación especial de 5+. Ten en cuenta que es una regla especial, no un objeto mágico, así que no puede anularse.

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Slygit	10	3	3	3	3	1	4	1	7	-

- Tipo de unidad:** Infantería, Pielverde, Goblin, Personaje especial.
- Armas:** Arma de mano.

Equipo mágico: **Eztandarte Rojo de Slygit.** Slygit lleva en su espalda el Eztandarte Rojo. Slygit lo agita en el aire desenfrenadamente mientras brinca y retoza por los alrededores, lo que es fuente de orgullo para los demás Goblin. No se considera un estandarte en sí (no da +1 a la resolución del combate, no puede ser capturado, etc) sino un trapo rojo. Todas las miniaturas de tipo Goblin a 30cm o menos de Slygit pueden repetir todos los chequeos de pánico no superados.

Reglas especiales (Slygit): **Animosidad. Miedo a los Orejotaz.**
Goblin de la Suerte. *Slygit es posiblemente el Goblin más afortunado que ha caminado por la superficie del Viejo Mundo. Ha evitado una muerte segura a manos de su maestro muchas veces. Slygit tiene una tirada de salvación especial de 2+.*
Slygit. *Slygit no se despegue de Skaben. Debe estar siempre en contacto peana con peana con Skaben (no puede separarse de forma voluntaria). Las dos miniaturas cuentan como una unidad de hostigadores a efecto de movimiento, carga, etc, aunque pueden incorporarse a una unidad (siempre que lo hagan juntos). Si ese es el caso, sitúa a ambas miniaturas en primera fila.*

Komepiñonez Tripafea, eze goblin k'ez mu lizto (y Gulag)

Fuente: 6ª (White Dwarf 121)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Komepiñonez	10	2	2	3	3	2	2	1	7	-
Tripafea										

Tipo de unidad: Infantería, Pielverde, Goblin, Hechicero, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Inclusión: Puedes incluir a Komepiñoz Tripafea (incluyendo a Gulag) como una opción de Héroe en tu ejército.

Puntos/miniatura: 181 puntos (140 de Komepiñoz, 41 de Gulag).

Magia: Komepiñoz es un hechicero de nivel 2 que usa siempre el Pequeño ¡Whaaagh!

Armas: Arma de mano.

Equipo mágico: **Báculo Chorizador** (ver Objetos Mágicos). Sólo miniaturas de tipo Goblin. No pueden llevarlo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. Un solo uso. Coge un dado de dispersión del enemigo y añádelo a tu reserva de dados de energía para esta fase de magia (si el oponente no tiene dados de dispersión, no tiene efecto). Da igual qué color tuviese el dado, ahora es verde. Es el mismo Báculo Chorizador de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Báculo Chorizador.
Kollar de Huezoz y Kolmilloz (ver Objetos Mágicos). Un solo uso. Suma +1 a un dado lanzado para intentar lanzar o dispersar un hechizo (por ejemplo, puede transformar un 5 en un 6, o un 1 en un 2). Esto puede evitar una disfunción mágica o provocar una fuerza irresistible. Es el mismo Kollar de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede elegir el Kollar.

Reglas especiales **Animosidad. Miedo a los Orejotaz.**
(Komepiñonez):

Gazez nozivoz. Los apuestosos brebajes que prepara e ingiere Komepiñonez le producen un dolor de estómago crónico que acompaña con emisiones apuestosas. Al inicio de cada turno propio, lanza 1D6. Con un 4+ todas las miniaturas a 3D6cm de Komepiñoz tienen un -1 a las tiradas para impactar (tanto en combate cuerpo a cuerpo como disparos). No afecta a Komepiñoz. Esto no afecta a las miniaturas que tengan reglas para impactar a un resultado fijo (como los Tumularios de los Condes Vampiro con el Estandarte de los Túmulos).

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Gulag	10	5	2	4	4	2	2	2	7	4+

Tipo de unidad: Infantería, Pielverde, Orco, Personaje especial.

Armas: Rebanadora.

Armadura: Armadura pesada. Escudo

Reglas especiales (Gulag): **Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.**

Guardaezspaldaz. Gulag es el guardaespaldas de Komepiñoz. Gulag no es demasiado listo, por lo que sufre estoicamente las amenazas y empujones del chamán. Gulag debe estar siempre en contacto peana con peana con Komepiñoz (no puede separarse de forma voluntaria). Las dos miniaturas cuentan como una unidad de hostigadores a efecto de movimiento, carga, etc, aunque pueden incorporarse a una unidad (siempre que lo hagan juntos). Si ese es el caso, sitúa a ambas miniaturas en primera fila. Gulag es inmune a los gazez nozivoz de Komepiñoz. Si el chamán es atacado en combate cuerpo a cuerpo o por proyectiles, lanza 1D6; con 4+ Gulag se sitúa ante su chamán para protegerlo y recibe el impacto (sólo el primer impacto por fase). Esto no funciona si Komepiñoz está en un Desafío.

Cabeza hueca. La cabeza de Gulag es la parte más resistente y vacía de su cuerpo. Cuando sufre una herida, lanza 1D6; con un 6+ ignora la herida, ya que el golpe lo ha recibido en la cabeza y no le ha causado daño. No se trata de una tirada de salvación especial, así que puede usarse incluso contra ataques que ignoren tirada de salvación especial.

Kundar Pizakráneoz, eze ke va en eze jabalí tan grande

Fuente: 6ª (White Dwarf 71)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kundar	-	7	3	5	5	3	4	4	9	3+
Pizakráneoz										
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad: Caballería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Caballería (25x50).

Inclusión: Puedes incluir a Kundar Pizakráneoz como una opción de Comandante y una de Héroe. Kundar debe ser el General del ejército (y no puedes incluir otro personaje que deba ser el General).

Puntos/miniatura: 292 puntos.

- Armas:** **Rebanakuelloz de Goulum.** Goulum era el Orco más salvaje que jamás ha existido al oeste de las Montañas del Fin del Mundo; y buena parte de este salvajismo fue impregnando su arma favorita, una gigantesca rebanadora con la que rebanaba los cuellos del enemigo con suma facilidad. Con tanta facilidad como se rebano su cuello en el “lamentable accidente” que le costó finalmente la vida. Arma de mano. Kundar gana +3 Ataques, pero sólo una vez por partida. Debes declarar esos ataques adicionales al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, antes de las tiradas para impactar. El resto de turnos, cuenta simplemente como un arma de mano mágica.
- Armadura:** **Koraza de Gorko** (ver Objetos mágicos). Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, el portador puede repetir las tiradas de salvación por armadura falladas. Es la misma Koraza de Gorko que hay en objetos mágicos, así que ningún otro personaje del ejército puede usarla.
- Montura:** Kundar Pizakráneoz monta en Matablandoz; al ser Jabalí, tiene las reglas Pellejo duro y **Empalar**.
- Equipo mágico:** **Piedro kolo'verde.** El Piedro Kolo'verde es una gema de gran perfección y belleza que, originalmente, estaba engarzada en la espada del capitán al mando de un insensato grupo de mercenarios que pretendió invadir las tierras de la tribu del Kráneo Rojo. Kundar partió al capitán por la mitad con su hacha; pero, a causa de un fuerte golpe durante la refriega, la gema salió despedida hacia la cara de Kunder, clavándosele profundamente en la mejilla. A pesar del dolor, Kunder siguió luchando y mató al humano, por lo que consideró que ese “piedro” le había traído suerte y decidió no quitárselo de la cara, donde todavía permanece. Kunder ignora la primera herida que falle en la partida (tras salvaciones por armadura).
- Reglas especiales:** **Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita Animosidad.**

Lerdo Tragaldabaz, a eze ke le guzta la cerveza

Fuente: 6ª (White Dwarf 123)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Lerdo	10	5	2	4	4	3	2	4	8	3+
Tragaldabaz										

Tipo de unidad: Infantería, Pielverde, Goblin, Personaje especial.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Inclusión: Puedes incluir a Lerdo Tragaldabaz como una opción de Héroe.

Puntos/miniatura: 205 puntos.

Armas: **Hacha afilada.** El hacha de Tragaldabaz está tan afilada que puede atravesar las armaduras con gran facilidad. Reduce las tiradas de salvación por armadura en -3.

Armadura:

Tripa Cervecera. Lerdo Tragaldabaz bebe tantos litros de cerveza que tiene una enorme tripa cervecera. Aunque su aspecto es repugnante, la tripa le ofrece protección frente a las espadas y flechas de sus enemigos: le proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ que, combinada con su escudo, se convierte en 3+. Debido a su enorme tamaño, Lerdo siempre golpea en último lugar en combate, incluso cuando carga (a menos que la miniatura con la que lucha también ataque en último lugar, en cuyo caso tira 1D6 para determinar quién ataca primero). Esto no se considera un Objeto Mágico y no puede ser destruido o anulado por hechizos u otros efectos similares.

Ezkudo Zuertudo de Ugbrag (ver Objetos Mágicos). Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+), puede combinarse con otras piezas de equipo normalmente. El portador ignora el primer impacto sufrido en la partida. Es el mismo Ezkudo Zuertudo de Ugbrag que hay en objetos mágicos, así que ningún otro personaje del ejército puede usarlo.

Equipo mágico:

Brebaje de Lerdo. Este es uno de los brebajes de Lerdo Tragaldabaz, mucho más potente que cualquier brebaje ordinario goblin, tanto que un Goblin que lo beba caerá al suelo inconsciente aunque solo haya tomado un pequeño sorbo. Lerdo puede beber un sorbo de su brebaje al inicio de cada turno propio. Tira 1D6 para determinar los efectos. 1: Lerdo sufre de estupidez. 2-3: Lerdo odia a todos sus enemigos. 4: Lerdo queda sujeto a furia asesina. 5: Lerdo suma +1 a su atributo de Fuerza. 6: Lerdo suma +1 a su atributo de Resistencia. Todos los efectos anteriores dejan de tener efecto al inicio del siguiente turno de Lerdo Tragaldabaz.

Pózima Tirapalante de Guzzla (ver Objetos Mágicos). Un solo uso. Declara su uso antes de que el portador o su unidad tengan que hacer un chequeo de Liderazgo. Para ese chequeo, se considera que el portador tiene L10; si se repite el chequeo (por ejemplo, es un chequeo de desmoralización y está el Portaestandarte de Batalla cerca) seguirá con L10, pero una vez finalizado el chequeo el portador vuelve a tener su L habitual. Ten en cuenta que la Pózima sube el atributo de Liderazgo a 10, pero este atributo se ve afectado por los penalizadores (por ejemplo al Resultado del Combate). La Pózima se puede beber en caso de hacer un chequeo de Liderazgo, o para otros efectos que utilicen el valor de Liderazgo pero no sean un chequeo (como el grito de la Doncella Espectral de los Condes Vampiro). Es la misma Pózima Tirapalante que hay en objetos mágicos, así que ningún otro personaje del ejército puede usarla.

Reglas especiales:

Animosidad. Miedo a los Orejotaz.

Iracundo. "El Lerdo", como a veces se le conoce, es un miserable y sufre continuos arrebatos de violencia cuando está borracho o bajo los efectos de sus brebajes. Lerdo Tragaldabaz y la unidad en la que está son inmunes a pánico.

Morglum Quiebrakuelloz, eze ke manda en el Ezte

Fuente:

Revista Troll

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Morglum Quiebrakuelloz	-	7	3	5	5	3	4	4	9	3+

	Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-
Tipo de unidad:	Caballería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).										
Inclusión:	Puedes incluir a Morglum Quiebrakuelloz como una opción de Comandante y una opción de Héroe en el ejército. Morglum siempre será el General del ejército (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).										
Puntos/miniatura:	210 puntos.										
Armas:	Dos armas de mano. Desde que Morglum venciera a su jabalí preferido en un concurso de cabezazos, se ganó el respeto del animal de por vida. Es por esto que, ahora, el jabalí muestra un comportamiento modélico en el campo de batalla, lo que permite a Morglum empuñar dos hachas y luchar con ambas. Morglum tiene un ataque adicional por llevar dos armas, pese a que normalmente las miniaturas montadas no puedan aplicar esta regla.										
Armadura:	Armadura Sangrienta de Bulak. Esta vieja y gastada armadura está completamente manchada de sangre, hasta el punto de que nunca más podrá limpiarse. Parece ser que la mayor parte de la sangre pertenecía a Bulak y no de sus enemigos, lo que es una de las razones por la que Morglum porta la armadura en la actualidad. Se dice que la última batalla en la que Bulak participó no fue precisamente justa, por lo que el espíritu de Bulak aún permanece dentro de la armadura, deseoso de cobrarse venganza. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+), que combinada con el Jabalí le da una Tirada de salvación por armadura final de 3+. Además, proporciona una Tirada de salvación especial de 4+. No obstante, si falla la tirada de salvación especial Morglum sufrirá dos heridas en vez de una, ¡ya que el espíritu de Bulak se estará cobrando su venganza!										
Montura:	Morglum monta un Jabalí, que tiene las reglas Pellejo duro y Empalar .										
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita Animadversión. Miedo. Inmune a psicología. Líder nato. O Morglum está al mando, o habrá problemas. Morglum no se toma muy bien que otros quieran ocupar el que, por naturaleza, es su puesto: general del ejército. Por lo tanto, mientras Morglum siga vivo, cualquier otro personaje (incluyendo personajes especiales) con L9 o superior, se considera que tienen L8 a todos los efectos. Ejército del Este. El ejército de Morglum viene del Este y, por tanto, debe incluir al menos una unidad de Orcos Negros (en algunos ejércitos temáticos es posible tener más de una unidad de Orcos Negros).										

Nazgob, eze chamán orco loco por laz zetaz

Fuente:	5ª (Ídolo de Gorko)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Nazgob	10	3	3	4	4	3	2	2	8	-
Tipo de unidad:	Infantería, Orco, Pielverde, Hechicero, Personaje especial.										
Tamaño de la peana:	Infantería grande (25x25).										

Inclusión:	Puedes incluir a Nazgob como una opción de Comandante en el ejército.
Puntos/miniatura:	340 puntos.
Magia:	Es un hechicero de nivel 4. Puede escoger hechizos del Gran ¡Whaaagh! y del Pequeño ¡Whaaagh! indistintamente (pero debes decir cuántos de cada lista antes de lanzar los dados para determinar cuáles).
Armas:	Rebanadora.
Equipo mágico:	Baztón de loz Kráneos Llameantez. Este objeto arcano fue esculpido por Nazgob en un hueso de Dragón, e inscrito con extraños y poderosos glifos Orcos. Unas extrañas gemas ígneas han sido incrustadas en él. El Baztón es un objeto portahechizos de nivel de energía 4 que contiene el hechizo Cabeza Ardiente del Saber del Fuego.
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad. Konzentrazión. Quizá como consecuencia de comer tantos hongos, o quizá por afinidad con el ¡Whaaagh!; Nazgob tiene una altísima capacidad de concentración... para ser un orco, claro. Declara que Nazgob se concentra al inicio de cualquier fase de magia propia. Lanza 1d6 cuando lo hagas; con un 1, Nazgob no puede lanzar hechizos este turno (maldita migraña...). Con un 2+, Nazgob podrá repetir todas las tiradas para lanzar hechizos este turno (debes repetir toda la tirada).

Oddgit, eze chamán goblin del gran zombrero

Fuente:	5ª (Ídolo de Gorko)																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Oddgit</td><td>10</td><td>2</td><td>3</td><td>3</td><td>3</td><td>2</td><td>3</td><td>1</td><td>5</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Oddgit	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Oddgit	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-													
Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Goblin, Goblin Nocturno, Hechicero, Personaje especial.																						
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).																						
Inclusión:	Puedes incluir a Oddgit como una opción de Héroe en tu ejército.																						
Puntos/miniatura:	140 puntos.																						
Magia:	Oddgit es un hechicero de nivel 2 que usa siempre el Pequeño ¡Whaaagh!																						
Armas:	Arma de mano.																						
Equipo mágico:	Zetaz Zombreroloko (Ver Objetos mágicos). Sólo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. Declara su uso cuando salgan fanáticos de la unidad en la que está el portador de las Zetaz. Hasta final de turno, los Fanáticos que salgan de esa unidad causan 2D6 impactos en vez de 1D6. Ten en cuenta que no es un objeto de un solo uso, así que el portador puede dar las zetaz a los fanáticos de una unidad, mover a otra unidad (que no haya soltado sus fanáticos) y dárselas también.. Son las mismas Zetaz de la lista de objetos, así que ningún otro personaje del ejército puede elegir las Zetaz Zombreroloko.																						

Reglas especiales:

Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

Habituado al Whaaagh. Oddgit es un chamán bastante habituado a controlar las energías mágicas del ¡Whaaagh!. En más de una ocasión ha podido evitar que su cabeza estallara al aumentar la energía verde. La primera disfunción que sufra Oddgit no tiene ningún efecto (Oddgit puede seguir incluso lanzando más hechizos en esa fase de magia).

Oglok el Horrible, no, en zerio, ez mu feo...

Fuente:

4ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Oglok Horrible	el -	6	3	5	5	2	3	3	8	2+
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad:

Caballería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Inclusión:

Puedes incluir a Oglok el Horrible como dos opciones de Héroe en el ejército.

Puntos/miniatura:

145 puntos

Armas:

Laz doz kortakuelloz. Dos armas de mano (por lo que tiene 4 ataques; Oglok gana un ataque adicional por arma adicional incluso al ir montado. Este ataque extra no se pierde si se anulan las Kortakuelloz). Además, los ataques de Oglok se resuelven con F+1.

Armadura:

Koraza fuerte. Armadura pesada. Ofrece una Tirada de salvación por armadura de 4+ (en vez del 5+), que combinada con el Jabalí le da una Tirada de salvación por armadura final de 2+. Además, es Inmune a ataques flamígeros.

Montura:

Oglok monta un Jabalí, que tiene las reglas Pellejo duro y **Empalar**.

Reglas especiales:

Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita Animosidad.

Skarsnik, ¿ezte ez el jefe goblin de verdá!

Fuente:

6ª (White Dwarf 91)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Skarsnik	10	5	3	4	4	3	5	4	8	6+
Gobbla	10	5	0	5	4	3	4	3	3	-
Gobbla gigante	10	6	0	6	5	3	3	4	4	-

Tipo de unidad:

Skarsnik es Infantería, Pielverde, Goblin, Goblin Nocturno, Personaje especial. Gobbla es Infantería, Garrapato, Personaje especial. Gobbla Gigante es Infantería monstruosa, Garrapato, Personaje especial.

Tamaño de la peana:

Skarsnik es infantería pequeña (20x20), Gobbla es infantería pequeña (20x20). Si llevas a Gobbla Gigante, comparte con Skarsnik una peana Singular (40x60).

Inclusión:	Puedes incluir a Skarsnik como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército.
Puntos/miniatura:	175 puntos de Skarsnik. Debe ir acompañado de Gobbla (+30) o de Gobbla Gigante (+100) (debe elegir uno, y sólo uno).
Armas:	<p>Pinchagarrapatos. También conocido simplemente como el Pincho de Skarsnik, el Pinchagarrapatos es el principal arma de Skarsnik, el líder indiscutible de la tribu de la Luna Torzida y Goblin Nocturno más artero de todos los tiempos. Se trata de una especie de tridente en el que está imbuido las maldiciones de varios chamanes de los Goblins Nocturnos, por lo que emana una nube venenosa de malicia. Este puntiagudo implemento puede proyectar el resentimiento de los Pielas Verdes que hay en los alrededores, canalizando el ansia de violencia de todos los Orcos y Goblins que están más cerca del portador de este arma, y la traduce en energía del ¡Whaaagh!. Llegado el momento oportuno, Skarsnik puede liberar toda esta energía acumulada sobre el enemigo en forma de poderosos proyectiles mágicos de gran fuerza destructiva. Alabarda (F+1). Además tiene algunos piedroz incrustados, que permiten a Skarsnik lanzar rayos por el Bastón en cada fase de magia propia. En cada fase de magia, determina cuántas unidades de 10+ Orcos y 20+ Goblins hay a 30cm o menos de Skarsnik (amigas, enemigas, trabadas, huyendo...). Ese es el número de rayos que lanza Skarsnik, y todos ellos deben ir hacia el mismo objetivo (tienen un alcance de 60cm). Una vez declarado el objetivo y determinado el número de rayos, CADA rayo es un objeto portahechizos de nivel 3 (el oponente debe dispersar cada rayo); si no es dispersado, es un proyectil mágico que causa un único impacto de F4 que Anula armaduras. Dado que son varios objetos portahechizos, se declara el primer rayo, el oponente puede dispersarlo, se comprueba si el enemigo está a distancia, se resuelve el disparo, y luego se dispara el segundo rayo (hacia el mismo objetivo).</p> <p>En caso que aniquiles al objetivo con los rayos y aún queden rayos por disparar, los rayos sobrantes se pierden (no puedes declarar otro objetivo). Los rayos que no lleguen a su objetivo se pierden igualmente.</p>
Armadura:	Armadura ligera.
Reglas (Skarsnik):	especiales <i>Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.</i>

Reglas especiales (Gobbla): **Gobbla.** Gobbla es un Garrapato que va siempre encadenado a Skarsnik. Trata a Skarsnik y Gobbla como dos personajes individuales (hay que designar ataques a cada uno por separado, puede que uno esté bajo una plantilla y el otro no, etc). Siguen las siguientes reglas:

- **Despliegue.** Skarsnik y Gobbla despliegan en contacto peana con peana. Pueden estar en una unidad (como cualquier otro personaje).
- **Movimiento.** Skarsnik y Gobbla pueden salir de una unidad, unirse a ella y efectuar todos los movimientos habituales. La excepción es que Skarsnik y Gobbla SIEMPRE van juntos. En caso de que uno de ellos se vea sujeto a un movimiento obligatorio (por ejemplo hechizos que obliguen a mover un personaje), el otro se moverá con él.
- **Disparo y magia.** Trata a Skarsnik y Gobbla como dos personajes a todos los efectos.
- **Combate.** Como con los personajes, debes decidir qué ataques van a Skarsnik y qué ataques a Gobbla.
- **Muerte de Gobbla.** Si Gobbla muere, el oponente se lleva los puntos de victoria y Skarsnik actúa de la forma habitual.
- **Muerte de Skarsnik.** Si Skarsnik muere, Gobbla morderá las cadenas y deberá determinarse su reacción como si fuera un monstruo que ha perdido a su jinete. A partir de ese momento dejará de considerarse personaje (por lo que no podrá unirse a unidades) y (si puede hacerlo por la reacción de monstruos) moverá 5D6cm en dirección aleatoria como si fuera un garrapato normal (atacará si se coloca en contacto, etc). La excepción es que, pase lo que pase, si Skarsnik muere, Gobbla se enfurecerá tanto que pasará a ser Inmune a desmoralización e Inmune a psicología, y superará automáticamente todos los chequeos de Liderazgo.
- **Apetito insaciable.** Gobbla nunca morderá a Skarsnik, pero morderá al resto de pielesverdes en cuanto se le presente la más mínima oportunidad. En la fase de combate cuerpo a cuerpo, si Gobbla está incluido en alguna unidad y no tiene miniaturas enemigas en contacto peana con peana, lanza 1D6; con un resultado de 6, Gobbla “ataca” a la unidad en la que esté incluido (con sus 3 ataques). Estas bajas no se tienen en cuenta; la unidad no tiene que hacer ningún chequeo de pánico ni desmoralización por las bajas que hayan sufrido por las “indiscreciones” de Gobbla.

Reglas especiales (Gobbla Gobbli Gigante): *Es posible que Gobbla esté en uno de esos estados en los que ha crecido más que un Ogro (y es probable que tenga uno en su estómago). En tal caso, Gobbla cuesta un poco más y tiene un perfil y reglas distintas. Trata a Skarsnik y Gobbla Gigante como si fuera un personaje montado en una montura monstruosa, salvo que en realidad Gobbla Gigante está a su lado (no va montado). Al ser considerado un monstruo montado, Skarsnik con Gobbla Gigante puede ser objetivo de hechizos y proyectiles incluso si va dentro de una unidad de infantería. Debido al gran tamaño de este Gobbla, los impactos se distribuyen lanzando 1D6: 1-5 resuelve el impacto contra el Gobbla; 6- resuelve el impacto contra Skarsnik. Cuando Skarsnik y el Gobbla Gigante van juntos, usan una peana de 40x60mm y pueden unirse a unidades de Goblins Nocturnos. Cuando Gobbla está en este estado es más controlable, pero sigue teniendo Odio a Enanos. El Gobbla Gigante causa Miedo, y tiene una Potencia de unidad de 3 (4 si va junto a Skarsnik). Si el Gobbla Gigante muere, Skarsnik será un personaje individual de Infantería. Si Skarsnik muere, el Gobbla Gigante se comportará como un monstruo que hubiera perdido su montura, salvo que pasará a ser Inmune a desmoralización y se tratará como un monstruo (así que tendrás que separarlo de la unidad en la que estaba).*

Skiggit, el Gobo Negro, ez un gobo y ez negro

Fuente:	Desconocido																						
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Skiggit</td><td>10</td><td>5</td><td>3</td><td>4</td><td>4</td><td>3</td><td>5</td><td>4</td><td>7(9)</td><td>4+</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Skiggit	10	5	3	4	4	3	5	4	7(9)	4+
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA													
Skiggit	10	5	3	4	4	3	5	4	7(9)	4+													
Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Goblin, Goblin Nocturno, Personaje especial.																						
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).																						
Inclusión:	Puedes incluir al Gobo Negro como una opción de Comandante en el ejército.																						
Puntos/miniatura:	190 puntos																						
Armas:	Thagi Az. Esta legendaria arma fue arrancada de las manos rotas del Señor Enano Zagaz Harfut, que se quedó atrapado en una astuta trampa de pozo diseñada por el propio Skitgit. El Thagi Az es un buen ejemplo de la habilidad Rúnica Enana... pero ahora está en las manos equivocadas. Arma de mano. Si Thagi Az hace un impacto a un enemigo que tenga un arma mágica, ésta resultará destruida inmediatamente (recuerda que todas las miniaturas tienen siempre arma de mano). Además, esta fantástica hacha proporciona +1 ataque y +1 a la Fuerza de su portador.																						
Armadura:	Armadura de Gromril (Tirada de salvación por armadura de 4+). No es armadura mágica																						

Equipo mágico:

Capucha de la Noche. Después de años de conspiración, planificación, y sigilo, el Goblin Negro finalmente ganó su lugar en lo más alto pateando al Señor de la Guerra Goblin Nocturno Izgabit Wuzzit a una zanja llena de ácido. Todo lo que quedó del viejo Izgabit fueron un par de pantalones de Pellejo de Troll, que el Goblin Negro convirtió en su ahora característica capucha. Siempre que una unidad o personaje (incluido él mismo) de tipo Goblin use el liderazgo del Gobbo Negro, lo hará como si Skiggit tuviera Liderazgo 9. Las tropas que no sean de tipo Goblin (p.e. trolls, orcos...) consideran su L7.

Hebilla de Durzik al Drazh. Este artículo encantado fue una vez la orgullosa propiedad de un Barba Hierro de gran prestigio llamado Durzik. Fue asesinado cuando el Goblin Negro engañó y acorraló al Enano en un túnel ficticio... uno que contenía tres Trolls hambrientos. Todo lo que quedaba de Durzik cuando los Trolls habían terminado era su brillante hebilla de oro del cinturón. Un solo uso. Skiggit puede repetir un dado (una vez por batalla), sea un dado simple (una tirada para impactar, herir, armadura) o parte de una tirada múltiple (un chequeo de Liderazgo, una tirada para huir...). No puede usarlo para repetir un dado de otra miniatura, ni para obligar a repetir al enemigo tiradas de salvación por armadura.

Barba de Gotkid. Había una vez, un Señor Enano llamado Gotkid Fenrig con una fina barba. Esta poderosa barba estaba adornada con perlas rúnicas de protección que se entrelazaban en ella. Entonces, mientras estaba en una patrulla en el Undgrin Ankor, Fenrig calló víctima de la patente del Goblin Negro "Eztampador Ezpecial de Kabezas de Taponez para Kuevaz". Ahora, la barba de Gotkid oscila de un lado a otro en el cinturón del Goblin Negro. Tirada de salvación especial de 6+.

Reglas especiales:

Animosidad. Miedo a los Orejotaz.

Realmente odia a los Enanos. El Gobbo Negro puede repetir todas las tiradas para impactar falladas contra miniaturas de tipo Enano. Además, tanto él como la unidad donde se encuentre, se consideran tozudos mientras estén luchando contra una (o más) unidades de tipo Enano.

Snagga, eze ke le rebota la magia

Fuente:

5ª (Ídolo de Gorko)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Snagga	-	5	3	4	5	2	3	3	8	3+
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

Tipo de unidad:

Caballería, Pielverde, Orco, Personaje especial.

Tamaño de la peana:

Caballería (25x50).

Inclusión:

Puedes incluir a Snagga como una opción de Héroe en el ejército.

Puntos/miniatura:

115 puntos.

Armas:

Arma de mano.

- Armadura:** Armadura ligera.
Ezkudo Kome'chizos. Snagga posee un escudo decorado con una feroz boca llena de dientes, y brillantes glifos Orcos pintarrajeados en él por los Chamanes Orcos y Goblins. Esto se considera un símbolo de gran liderazgo entre sus muchachos, ya que su decoración Orca es magnífica. Este escudo tiene el poder de devorar hechizos. Escudo (Tirada de salvación por armadura de 6+). Además, Snagga y su unidad tienen Resistencia a la magia (2).
- Montura:** Snagga monta un Jabalí, que tiene las reglas Pellejo duro y **Empalar**.
- Reglas especiales:** **Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.**

Snagla Grobspit, el Azechante

- Fuente:** 8ª
- | Unidad | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | TSA |
|-----------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|-----|
| Snagla Grobspit | - | 4 | 3 | 4 | 4 | 2 | 3 | 3 | 7 | 5+ |
| Araña gigante | 18 | 3 | - | 3 | - | - | 3 | 1 | 3 | - |
- Tipo de unidad:** Caballería, Pielverde, Goblin, Goblin Silvano, Personaje especial.
- Tamaño de la peana:** Caballería (25x50).
- Inclusión:** Puedes incluir a Snagla Grobspit como una opción de Héroe en el ejército.
- Puntos/miniatura:** 110 puntos.
- Armas:** **Kuchilla de Snagla.** Arma de mano. Heridas múltiples (1D3). Además, una vez por partida, Snagla puede usar la Kuchilla como arma arrojada; en tal caso, pierde el arma mágica y pasará a tener sólo arma de mano.
- Armadura:** Escudo.
- Equipo adicional:** Pintura de guerra.
- Montura:** Snagla monta en una Araña Gigante.
- Reglas especiales:** **Animosidad. Miedo a los orejotaz. Ataques envenenados** (sólo ataques de Araña, no de sus jinetes). **Cruzar** (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). **Odio**(Humano). **Acechantes.** En su primer turno, Snagla (así como cualquier unidad de Jinetez de Araña a la que se haya movido) puede marchar aunque tenga enemigos cerca y, además, puede mover +3D6cm adicionales (haz la tirada cuando resuelvas su movimiento, esto podría afectar a su capacidad de carga).

Uzguz, ez el orco ke manda en loz nómadaz

- Fuente:** 5ª (Ídolo de Gorko)
- | Unidad | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | TSA |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|-----|
| Uzguz | - | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 3 | 3 | 8 | 4+ |
| Jabalí | 18 | 3 | - | 3 | - | - | 3 | 1 | 3 | - |

Tipo de unidad:	Caballería, Orco, Pielverde, Personaje especial.
Tamaño de la peana:	Caballería (25x50).
Inclusión:	Puedes incluir a Uzguz, el Jefe de los Nómadas, como una opción de Héroe en el ejército.
Puntos/miniatura:	185 puntos.
Armas:	Hacha de Obsidiana. Uzguz está armado con una gigantesca hacha con un filo de piedra tallada de una roca volcánica cristalina con propiedades mágicas. Arma de mano. Anula armaduras.
Armadura:	Armadura ligera.
Montura:	Uzguz monta un Jabalí, que tiene las reglas Pellejo duro y Empalar .
Reglas especiales:	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animidad. ¡Viva nuestro jefe! Las tropas y miniaturas amigas que usen el Liderazgo de Uzguz para cualquier chequeo de Liderazgo (incluyendo Desmoralización) usarán la regla Sangre Fría para dichos chequeos (habitualmente, las miniaturas y unidades a 30cm o menos).

Wurrzag ud Ura Zahubu, eze ez el mejor chamán orco

Fuente:	Libro de 6ª																																	
	<table><tr><th>Unidad</th><th>M</th><th>HA</th><th>HP</th><th>F</th><th>R</th><th>H</th><th>I</th><th>A</th><th>L</th><th>TSA</th></tr><tr><td>Wurrzag</td><td>10</td><td>3</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>3</td><td>2</td><td>1</td><td>8</td><td>-</td></tr><tr><td>Malumora</td><td>18</td><td>3</td><td>-</td><td>4</td><td>-</td><td>-</td><td>2</td><td>1</td><td>3</td><td>-</td></tr></table>	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Wurrzag	10	3	3	4	5	3	2	1	8	-	Malumora	18	3	-	4	-	-	2	1	3	-
Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA																								
Wurrzag	10	3	3	4	5	3	2	1	8	-																								
Malumora	18	3	-	4	-	-	2	1	3	-																								
Tipo de unidad:	Infantería, Pielverde, Orco, Orco salvaje, Hechicero, Personaje especial.																																	
Tamaño de la peana:	Wurrzag usa infantería grande (25x25), Malumora usa caballería (25x50).																																	
Inclusión:	Puedes incluir a Wurrzag como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército. Wurrzag NO puede ser el General del ejército, a no ser que sea el único personaje en él.																																	
Puntos/miniatura:	475 puntos.																																	
Magia:	Wurrzag es un hechicero de nivel 4. Puede escoger hechizos del Gran ¡Whaaagh! y del Pequeño ¡Whaaagh! indistintamente (pero debes decir cuántos de cada lista antes de lanzar los dados para determinar cuáles).																																	

Armas:	Baztón de hueso. Arma de mano. Ataques mágicos. Además, es un Objeto portahechizos de nivel de energía 4. Puedes declarar su uso en cada una de tus fases de magia propias, una única vez por turno. Si el hechizo no es dispersado, elige una miniatura enemiga en contacto peana con peana con Wurrzag. Si la miniatura es una miniatura individual a pie (sea infantería, infantería monstruosa, bestia de guerra, monstruo, etc) se transforma en un garrapato perdido; si es una miniatura con dos partes (como caballería o caballería monstruosa) se transforma en dos garrapatos perdidos; si es un carro se transforma en un garrapato por cada bestia de tiro o tripulación. En caso de miniaturas montadas en partes independientes, como un personaje en carro, un personaje en monstruo, o un Aracnarok o Estegadón (que se comportan como un personaje montado en monstruo), sólo afecta al jinete (o a uno de los jinetes). En caso de enjambre se genera un único Garrapato Perdido. La miniatura objetivo puede realizar tiradas de salvación especial (pero no por armadura ni regeneración). La miniatura enemiga cuenta como baja a todos los efectos (puntos de victoria, si era el General da 100 puntos adicionales; en caso de Condes Vampiro, se considera que el General está muerto, etc). En caso de miniaturas con reglas o efectos que se activan cuando muere, ignora todas esas reglas, ya que la miniatura efectivamente “sigue viva”, ¡sólo que transformada en garrapato! (por ejemplo, si Naestra es transformada en garrapato, no “volvería” al lado de Arahán; o si se transforma al Caballero Verde, no podría “reaparecer”); en caso de que muera el garrapato perdido, se activarán los efectos de “muerte” (Naestra volvería y el Caballero Verde reaparecerían).
Montura:	Wurrzag puede montar sobre Malumorao (+25), un jabalí algo más terco y fuerte de lo habitual. Al ser un Jabalí, tiene las reglas Pellejo duro y Empalar .
Equipo adicional:	Pintura de guerra. Sin embargo, Gorko y Morko cuidan especialmente de Wurrzag, por lo que tiene una Tirada de salvación especial de 5+ en vez del 6+ habitual.
Equipo mágico:	Mázkara Zinieztra. A través de la Mázkara Zinieztra, Wurrzag puede ver las cosas tal y como serán en el futuro o, posiblemente cómo fueron en el pasado. La Mázkara también posee la útil habilidad de lanzar letales bolas de energía verde a la gente que molesta a su portador. Objeto portahechizos de nivel de energía 3. Puedes declarar su uso en cada una de tus fases de magia propias, una única vez por turno. Contiene el hechizo Mirada de Morko (ver hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!).

Reglas especiales:

Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.

Furia Asesina (sólo Wurrzag, si va montado Malumorao no se ve afectado).

El Favorito de Morko. Wurrzag puede sumar +1 a sus tiradas para intentar lanzar un hechizo. Además, no puede sufrir Disfunciones mágicas; si obtiene dos o más dados con 1, el hechizo fracasa y pierde cualquier dado almacenado en su Garrapato, pero no sufre ningún efecto adicional.

Mal Sabor. Las monturas y monstruos enemigos en contacto peana con peana con Wurrzag harán la mitad (redondeando hacia abajo) de sus ataques (así, un monstruo con 3 ataques realizaría 1 único ataque, y un Caballo no haría ningún ataque) incluso aunque quieran declarar sus ataques a otras miniaturas que no sean Wurrzag. En cierta forma es como Anula un ataque, pero en realidad anula la mitad (redondeando hacia arriba) de los ataques de las monturas y monstruos enemigos. Se aplica la misma regla a las bestias de tiro de los carros. Ten en cuenta que es la mitad de CADA montura, no "la mitad de monturas"; si hay tres Caballos de Guerra, no es que puedan hacer un único ataque, sino que cada Caballo hace 0 ataques. En un carro tirado por dos Corceles Élficos, ninguno de ellos atacaría estando en contacto con Wurrzag.

Demasiado tiempo solo. Wurrzag pasó demasiado tiempo solo en la jungla como para ser tolerante con los demás, especialmente con los otros chamanes. Tras el despliegue, lanza 1D6 por cada chamán (orco o goblin, incluyendo otros personajes especiales) que hayas incluido en el ejército aparte de Wurrzag. Con 2-6 no ocurre nada, pero con un 1 el chamán ha molestado a Wurrzag y ha sido transformado en garrapato. El chamán se pierde (junto con cualquier objeto mágico que tuviera) pero no otorga puntos de victoria. No obstante, si tienes una unidad de Rebaño de Garrapatos en el ejército, puedes añadir un Garrapato gratuito por cada chamán convertido en Garrapato por el temperamento de Wurrzag.

Wizzbang, el garrapato alcalino. Al final de cada fase de magia propia, puedes guardar 0-2 dados de energía generados por Wurrzag no usados en el Garrapato y transformarlos en dados de dispersión en la siguiente fase de magia enemiga. Al final de cada fase de magia enemiga, puedes guardar 0-2 dados de dispersión generados por Wurrzag no usados en el Garrapato y transformarlos en dados de energía en la siguiente fase de magia propia. Wizzbang es un garrapato que acumula energía verde, no es un objeto mágico, así que no puede anularse (por ejemplo con la Anulación de Vaul).

LISTAS ALTERNATIVAS

Las Listas Alternativas no están pensadas para que las juegues sin permiso de tu oponente, organizador de torneo o director de campaña (sean propias u oficiales).

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una lista de Orcos y Goblins) y siguen todas las reglas del ejército "normal", con las excepciones aquí indicadas. Por ejemplo, si se detalla que se pueden usar Orcos Negros, pues tienen el perfil, coste, opciones y reglas especiales indicados anteriormente.

Hay dos excepciones. La primera es que, a no ser que se indique lo contrario, las Listas de Ejército Alternativas NO permiten Personajes Especiales, y NO permiten la inclusión de Mercenarios, Regimientos de Renombre o Contingentes Aliados (Consulta el libro de ejército de Mercenarios para más información).

LISTA ALTERNATIVA TRIBUS GOBLINS

Reglas especiales:

Zin Orcoz. No se puede incluir ninguna miniatura de tipo Orco, ni siquiera opciones de unidad como los Ezpabilagoblins.

Personajes. Sólo se pueden incluir personajes de tipo Goblin o Goblin Silvano (incluidos personajes especiales), pero no Goblin Nocturno. Ten en cuenta que puedes incluir un Gran Jefe Goblin adicional por cada 1000 puntos, siguiendo las reglas habituales de los Grandes Jefes. Puedes incluir cualquier personaje especial de tipo Goblin (que no sea Goblin Nocturno). No puedes mejorar ningún personaje a Goblin Nocturno.

La Marea Verde. Cualquier unidad de Goblins tiene un bonificador de +1 al Liderazgo mientras tenga potencia de unidad 20 o más y no esté huyendo. Esto también aplica a personajes unidos.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- | | |
|---------------------|--|
| Comandantes: | <ul style="list-style-type: none">- 0-1 Grom el Panzudo- Kaudillo Goblin- Gran Chamán Goblin (o Goblin Silvano) |
| Héroes: | <ul style="list-style-type: none">- 0-1 Gitilla el Kazador- 0-1 Grotsnag- 0-1 Kapitán Skaben- 0-1 Komepiñone Tripafea- 0-1 Lerdo Tragaldabaz- 0-1 Snagla Grobspit- Gran Jefe Goblin- Chamán Goblin (o Goblin Silvano) |

- Unidades básicas:**
- 1+ Goblins. Una única unidad de Goblins del ejército puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
 - Goblins Silvanos.
 - Jinetes de Lobo
 - Jinetes de Araña
 - Kóbolds de Fuego (Nuevo perfil)
 - Goblins de las Colinas (Nuevo perfil)

Kóbolds de Fuego (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf II)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Kóbolds de Fuego	de 10	2	3	3	3	1	2	1	6	6+
Jefe Kóbold	10	2	3	3	3	1	2	2	6	6+

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 3 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 20+.

Armas: Arma de mano. Pueden elegir llevar Lanza (+1/m).

Armas de proyectiles: Escupir fuego. Se trata de un ataque de proyectiles que se usa como una arma arrojada con alcance 20cm y F4. Hacen Ataques flamígeros.

Armadura: Escudo. Pueden llevar Armadura ligera (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe Kóbold (+8).

Reglas especiales: **Animosidad. Miedo a Orejotaz.**
Resistencia al fuego. Cualquier impacto con la regla Ataques flamígeros que impacte en un Kobold de Fuego reduce en 1 su Fuerza (incluye hechizos, proyectiles, alientos de dragón, ataques cuerpo a cuerpo...). Ten en cuenta que si hay un personaje Goblin en una unidad de Kobolds de Fuego y la unidad recibe impactos (por ejemplo, el aliento de un dragón), si el ataque impacta en los Kobolds y en el personaje, el F-1 sólo se aplica a los impactos en los Kobolds.

Goblins de las Colinas (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf II)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Goblin de las Colinas	de las 10	2	3	3	4	1	2	1	6	-
Jefe Goblin de las Colinas	de 10	2	3	3	4	1	2	2	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 4 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad:	20+.
Armas:	Arma de mano. Pueden elegir llevar Arma a dos manos (+2/m) o Arma de mano adicional (+2/m).
Armas de proyectiles:	Escupir fuego. Se trata de un ataque de proyectiles que se usa como una arma arrojada con alcance 20cm y F4. Hacen Ataques flamígeros.
Armadura:	Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+1/m).
Grupo de mando:	Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin de las colinas (+8).
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Grandotez. Los Goblins de las Colinas pueden repetir el chequeo de Animosidad.

Unidades especiales:	<ul style="list-style-type: none"> - 0-1 Snotlings - Karros de Lobos (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Especial) - Trolls (de cualquier tipo) - 0-1 Troglagobs (Nuevo perfil) - 0-1 Goblins de polvo (Nuevo perfil) - Gnoblars (ver Reinos Ogros)
-----------------------------	--

Troglagobs (nuevo perfil):

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf II)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Troglagob	10	2	3	3	3	1	2	1	5	-
	Jefe Trog	10	2	3	3	3	1	2	2	5	-
Tipo de unidad:	Infantería, Goblin, Pielverde.										
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).										
Puntos/miniatura:	5 puntos por miniatura.										
Tamaño de la unidad:	10-15.										
Armas:	Arma de mano.										
Armas de proyectiles:	Jabalina. Pueden sustituir la Jabalina por Arco corto (+1/m).										
Grupo de mando:	Jefe Trog (+8).										
Reglas especiales:	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Anfibio. Hostigadores. Disparos envenenados. Los ataques a distancia de los Troglagobs (jabalina o arco) son Ataques envenenados.										

Goblins de Polvo (nuevo perfil):

Fuente:	6ª (Manuscritos de Altdorf II)										
	Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
	Goblin de Polvo	10	1	3	3	3	1	1	1	2	-
	Truculento	10	1	3	3	3	1	1	2	2	-

Tipo de unidad:	Infantería, Goblin, Pielverde, No Muerto.
Tamaño de la peana:	Infantería pequeña (20x20).
Puntos/miniatura:	8 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad:	10-20.
Armas:	Arma de mano.
Armas de proyectiles:	Cerbatana. Se trata de un Arma de proyectiles con Alcance 30cm, Fuerza 3 y Disparos múltiples x2.
Grupo de mando:	Truculento (+10).
Reglas especiales:	Animosidad. Inmune a psicología. Inestable. Miedo. No moríoz. Los Goblins de Polvo están muertos (bueno, No Muertos...), así que comparten algunas reglas con ellos. Sin embargo no son No Muertos del todo (siguen siendo pielverdes), por lo que aunque sean Inmunes a psicología, sean Inestables y Causen miedo, no están sujetos al resto de reglas habituales de no muertos: pueden reaccionar a la carga, pueden marchar... Hazen pezte. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Goblins de Polvo.

Unidades singulares:	<ul style="list-style-type: none">- Gigante- 0-1 Vagonetas de Ataque Snotling (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Singular)- Lanzapiedroz (no pueden llevar ezpabilagoblinz)- Lanzapinchoz (pueden incluirse 2 de ellos como una única opción de unidad Singular)(no pueden llevar ezpabilagoblinz)- Katapulta Lanzagoblins (no pueden llevar ezpabilagoblinz)- Goblins Nocturnos- 0-1 Aracnarok- Gnoblars Muerdehombres (ver Mercenarios)
-----------------------------	--

LISTA ALTERNATIVA GOBLINS NOCTURNOS

Reglas especiales:

Personajes. Sólo se pueden incluir personajes de tipo Goblin Nocturno (incluyendo personajes especiales). Eso quiere decir que los Grandes Jefes, Kaudillos, Chamanes y Grandes Chamanes goblin deben mejorarse obligatoriamente a Goblin Nocturno. Ten en cuenta que puedes incluir un Gran Jefe Goblin Nocturno adicional por cada 1000 puntos, siguiendo las reglas habituales de los Grandes Jefes. Adicionalmente a los objetos de la lista básica, la lista de Goblins Nocturnos tiene acceso a un objeto exclusivo.

Brebaje de Hongos. 70 puntos. Sólo miniaturas de tipo Goblin Nocturno. Declara su uso al inicio del primer turno propio. Lanza 1D6; con un 1 la unidad coge un resfriado (elimina 1D6 Goblins de la unidad, no es necesario hacer chequeo de pánico); con un 2+, la unidad pasa a tener Furia Asesina.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- | | |
|-----------------------------|---|
| Comandantes: | <ul style="list-style-type: none">- 0-1 Skarsnik- 0-1 Skiggit- Kaudillo Goblin Nocturno- Gran Chamán Goblin Nocturno |
| Personajes: | <ul style="list-style-type: none">- 0-1 Oddgit- Gran Jefe Goblin Nocturno- Chamán Goblin Nocturno |
| Unidades básicas: | <ul style="list-style-type: none">- Goblins nocturnos. Una única unidad de Goblins Nocturnos del ejército puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.- 0-1 Snotlings- Rebaños de Garrapatos (no son 0-1, no cuenta para el mínimo de básicas) |
| Unidades especiales: | <ul style="list-style-type: none">- Jinetes de Garrapato (no son 0-1)- Trolls de Piedra. Son exactamente Trolls con la mejora obligatoria a Troll de piedra.- Lanzagarrapatos (ver Monstruos Arcanos) |
| Unidades singulares: | <ul style="list-style-type: none">- Gigante- Garrapato Colosal (ver Monstruos Arcanos)- Garrapatos Despachurradores (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Singular) |

LISTA ALTERNATIVA HORDA SNOTLING

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- | | |
|-----------------------------|--|
| Héroes: | <ul style="list-style-type: none">- Kaudillo Snotling. Tienen las mismas características y cuestan los mismos puntos que un Gran Jefe Goblin Nocturno y pueden llevar objetos mágicos por un coste en puntos total de 25 puntos. Aparte de su arma de mano, no pueden llevar equipo adicional. |
| Unidades básicas: | <ul style="list-style-type: none">- Snotlings |
| Unidades especiales: | <ul style="list-style-type: none">- Vagoneta de Ataque Snotling |
| Unidades singulares: | <ul style="list-style-type: none">- Gigante |

LISTA ALTERNATIVA HORDA SALVAJE

Reglas especiales:

Personajes. Sólo puedes incluir personajes de tipo Orco Salvaje, Goblin o **Goblin Silvano** (mejora de los personajes tipo Goblin). Como máximo puede haber 2 personajes de tipo Goblin o **Goblin Silvano**, esto incluye personajes especiales. Los personajes de tipo Orco Salvaje pueden montar en Karros de Jabalíes Salvaje (+95, ocupa una opción adicional de unidad Singular, sustituye uno de los orcos de la tripulación).

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes:

- 0-1 Wurrzag
- Kaudillo Orco Salvaje
- Gran Chamán Orco Salvaje
- Kaudillo Goblin (o **Goblin Silvano**)
- Gran Chamán Goblin (o **Goblin Silvano**)

Héroes:

- **0-1 Gitilla el Kazador**
- **0-1 Snagla Grobspit**
- Gran Jefe Orco Salvaje
- Chamán Orco Salvaje
- Gran Jefe Goblin (o **Goblin Silvano**)
- Chamán Goblin (o **Goblin Silvano**)

Unidades básicas:

- Orcos Salvajes
- **Goblins Silvanos**
- Goblins

Unidades especiales:

- Orcos Salvajes Jinetes de Jabali
- Jinetes de Lobo Goblin (no pueden llevar armadura ligera)
- 0-1 Snotlings
- 0-1 Trolls (no pueden ser de río ni de piedra)

Unidades singulares:

- Karro de Jabalíes Salvaje. Trátalo como un Karro de Jabalíes a todos los efectos, salvo que lleva Pinturas de Guerra (Tirada de salvación especial de 6+) y que cuesta 95 puntos.
- Gigante
- Trolls de río
- **0-1 Jinetes de Araña**
- **0-1 Aracnarok**
- **0-1 Ídolo de Morko (ver Monstruos Arcanos)**
- **0-1 Enjambre de Arañas (Nuevo perfil)**

Enjambre de Arañas (nuevo perfil):

Fuente:

Libro de 6ª

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Enjambre de arañas	de 10	3	0	2	2	5	1	5	10	-

Tipo de unidad:	Enjambre, animal.
Tamaño de la peana:	Infantería monstruosa (40x40)
Potencia de unidad:	3 por peana.
Tamaño de la unidad:	2 - 10.
Coste:	50 puntos
Armas:	Arma de mano (dientes)
Reglas especiales:	<i>Solitario. Inmune a desmoralización. Ataques envenenados.</i>

LISTA ALTERNATIVA MACHOTEZ DE GRIMGOR

Reglas especiales:

Personajes. Sólo se pueden incluir personajes de tipo Orco que no sean Orco Salvaje.

El General debe ser Grimgor Piel'ierro. Si no está presente, el General debe ser Borgut Machakajetoz. Si tampoco está presente, el General debe ser un Kaudillo o un Gran Jefe, pero no un chamán.

Los personajes de tipo Orco Negro que vayan a pie (de tipo Infantería) no ocupan opción adicional de Héroe. Esto incluye a Grimgor Piel'ierro y a Borgut Machakajetoz ("resta" una opción de Héroe a sus requisitos). Los personajes Orco Negro montados (en jabalí, karro, etc) ocupan una opción extra de héroe.

Los únicos personajes especiales permitidos son Grimgor Piel'ierro, Kaudillo Orco Negro, y Borgut Machakajetoz, la Mano Derecha de Gorko. Grimgor sólo ocupa opción de Comandante (en vez de Comandante + Héroe + Especial) y Borgut sólo opción de Héroe (en vez de dos opciones de Héroe).

Si incluyes a Grimgor Piel'ierro, la Guardia Personal de Grimgor es unidad básica en vez de especial.

El ejército debe tener más Kaudillos y Grandes Jefes (incluyendo a Grimgor y Borgut) que Grandes chamanes y Chamanes (así que un ejército con un Kaudillo y un Gran Jefe puede tener un único Chamán o Gran Chamán); ten en cuenta que la restricción de número de personajes (así como personajes de tipo Comandante) sigue siendo válida.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

Comandantes:	<ul style="list-style-type: none">- 0-1 Grimgor Piel'ierro- Kaudillo Orco Negro- Kaudillo Orco- Gran Chamán Orco
Héroes:	<ul style="list-style-type: none">- 0-1 Borgut Machakajetoz- Gran Jefe Orco Negro- Gran Jefe Orco- Chamán Orco

- Unidades básicas:**
- Guerreros Orcos. Cualquier número de unidades de Guerreros Orcos puede ser de Orcos Grandotes (pagando el coste apropiado). No está limitado a 0-1 ni a la obligación de tener más no-grandotes que grandotes. ¡Como si quieres hacer un ejército entero de Grandotes!
 - Arkeros Orcos
 - Orcos Negros (no tienen la limitación 0-1). Cualquier número de unidades puede llevar Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
 - Jinetes de Jabalí. Cualquier número de unidades de Jinetez de Jabalí puede ser de Orcos Grandotes (pagando el coste apropiado), no está limitado a 0-1 ni a la obligación de tener más no-grandotes que grandotes. ¡Como si quieres hacer un ejército entero de Grandotes!
- Unidades especiales:**
- Karro de Jabalíes
 - Lanzapiedroz. Puedes hacer que esté operado por Orcos (por el coste habitual); si no lo haces, la máquina debe incluir un Ezpabilagoblins.
 - Lanzapinchoz. Se mantiene el poder incluir 1-2 Lanzapinchoz como una única opción de unidad Especial. Puedes hacer que esté operado por Orcos (por el coste habitual); si no lo haces, la máquina debe incluir un Ezpabilagoblins.
 - Trolls (de cualquier tipo).
- Unidades singulares:**
- Gigante
 - 0-1 Orcos Akorazados de Ruglud (es el único Regimiento de Renombre permitido, y no se permiten Mercenarios)
 - 0-1 Kareto de Gorko (Nuevo perfil).
 - 0-1 Ídolo de Morko (ver Monstruos Arcanos)

Kareto de Gorko (nuevo perfil):

- Fuente:** 6ª (Tormenta del Caos)
- El Kareto se trata de un elemento de escenografía. Puede incluir miniaturas de chamanes y músicos con tambor, que queda más molón, pero no tiene efecto en las reglas.
- Tipo de unidad:** El Kareto de Gorko es a todos los efectos un elemento de escenografía, salvo que debe elegirse como una opción de unidad Singular en el ejército. Se considera Terreno impasable. Aunque los Orcos lo muevan al campo de batalla, durante la batalla no se puede mover. La Bendición de Gorko hace que no pueda ser destruido ni afectado por hechizos, reglas y efectos que afecten a elementos de escenografía (como podría ser el hechizo Destruir la Tierra de Mazdamundi o el Frasco Demoníaco de Ashak de los Enanos del Caos), aunque bloquea línea de visión y ofrece protección (por ejemplo para los Trabucos de los Enanos del Caos).
- Tamaño de la peana:** 1. Debería estar en una peana de entre 50x50mm y 100x100mm (oficialmente lo hicieron de 75x100mm, pero cualquier tamaño más o menos parecido va bien).
- Coste:** El Kareto tiene un coste de 0 puntos si Grimgor está en el ejército, 40 puntos en caso contrario.

Reglas especiales:

Bendición de Gorko. Antes de la batalla, los Orcos elevarán sus alabanzas a Gorko y tocarán la efigie con sus estandartes para que les dé suerte. Al inicio de la batalla, tras el despliegue pero antes del primer turno, todas las unidades del ejército que cuenten con un estandarte (así como el Portaestandarte de Batalla) pueden tirar en la tabla inferior para determinar qué hechizo está incluido en el Estandarte (es acumulativa junto a otros poderes mágicos que pueda incluir el estandarte).

Lanza 1D6:

- 1-2: La Mano de Gorko
- 3-4: ¡A por ellos, chikoz!
- 5-6: ¡Allá vamo!

El estandarte se considera Objeto portahechizos de nivel 4 y contiene el hechizo indicado (que puede activarse una vez por partida sobre la propia unidad). Sin embargo, el nivel de energía sufre las siguientes modificaciones:

- +1 si la unidad en la que esté el estandarte tiene una Potencia de unidad de 15+
- +1 si la unidad en la que esté el estandarte contiene algún Kaudillo o Gran Jefe. No es +1 por cada Kaudillo o Gran Jefe, sino +1 si contiene uno o más de ellos.
- +1 si la unidad en la que esté el estandarte está trabada en combate cuerpo a cuerpo.

Estas modificaciones son acumulables. Por ejemplo, una unidad de 20 Orcos con estandarte, trabada en combate cuerpo a cuerpo, y con el Portaestandarte de Batalla dentro de la unidad, activaría los dos hechizos (uno en cada estandarte) con un nivel de energía 7.

¡Basta ya de gandulear! Cuando cualquier unidad amiga de tipo Orco a 60cm o menos del Kareto falle el chequeo de animosidad, puedes ignorar el chequeo de animosidad a cambio de declarar carga. Esas unidades que hayan decidido declarar carga deben tener algún objetivo para poder declarar carga (que tenga línea de visión, que tenga espacio para moverse... aunque estén demasiado lejos), si no tienen ningún objetivo al que puedan declarar carga, sufren la Animosidad. Obviamente si no llegan se considera Carga fallida.

Gorko disfruta zi ze dan de piñoz. El ejército gana +1 dado de dispersión por cada personaje de tipo Orco Negro a 60cm o menos del centro del kareto al inicio de la fase de magia enemiga.

LISTA ALTERNATIVA WHAAAGH DE LAS MONTAÑAS

Reglas especiales:

Personajes. Puedes incluir personajes de la forma habitual, pero no puedes incluir personajes especiales. No se pueden incluir personajes de tipo Orco Salvaje **ni a la Bruja Troll**. Los Grandes Jefes de tipo Orco pueden ir montados en Serpiente Alada, pero no puede haber más de 2 Serpientes Aladas en el ejército.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- Kaudillo Orco Negro
 - Kaudillo Orco
 - Gran Chamán Orco
 - Kaudillo Goblin (o Goblin Nocturno)
 - Gran Chamán Goblin (o Goblin Nocturno)
- Héroes:**
- Gran Jefe Orco Negro
 - Gran Jefe Orco
 - Chamán Orco
 - Gran Jefe Goblin (o Goblin Nocturno)
 - Chamán Goblin (o Goblin Nocturno)
- Unidades básicas:**
- Guerreros Orcos. Una de las unidades del ejército puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.
 - Arkeros Orcos
 - Goblins
 - Goblins Nocturnos
 - 0-1 Snotlings
- Unidades especiales:**
- 0-1 Orcos Negroz
 - 0-1 Rebaño de Garrapatos
 - 0-1 Jinetes de Garrapato
 - Trolls de piedra
 - Gigante
 - Goblins de las Colinas (Nuevo perfil)

Goblins de las Colinas (nuevo perfil):

Fuente: 6ª (Manuscritos de Altdorf II)

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Goblin de las Colinas	10	2	3	3	4	1	2	1	6	-
Jefe Goblin de las Colinas	10	2	3	3	4	1	2	2	6	-

Tipo de unidad: Infantería, Goblin, Pielverde.

Tamaño de la peana: Infantería pequeña (20x20).

Puntos/miniatura: 4 puntos por miniatura.

Tamaño de la unidad: 20+.

Armas: Arma de mano. Pueden elegir llevar Arma a dos manos (+2/m) o Arma de mano adicional (+2/m).

Armas de proyectiles: Escupir fuego. Se trata de un ataque de proyectiles que se usa como una arma arrojada con alcance 20cm y F4. Hacen Ataques flamígeros.

Armadura: Pueden llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar Escudo (+1/m).

Grupo de mando: Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin de las colinas (+8).

Reglas especiales: **Animosidad. Miedo a Orejotaz.**
Grandotez. Los Goblins de las Colinas pueden repetir el chequeo de Animosidad.

- Unidades singulares:**
- Katapulta Lanzagoblinz
 - Lanzapinchoz (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Especial)
 - Lanzapiedroz
 - 0-1 Ídolo de Morko (ver Monstruos Arcanos)

LISTA ALTERNATIVA WHAAAGH DE LAS TIERRAS YERMAS

Reglas especiales:

Personajes. Puedes incluir cualquier personaje (incluidos personajes especiales), pero sólo si van montados.

El ejército:

Se siguen las reglas habituales para confeccionar la lista de ejército de Orcos y Goblins descritas anteriormente en este libro, con las siguientes excepciones.

- Comandantes:**
- 0-1 Azhag el Carnicero
 - 0-1 Gorbád Garra'ierro
 - 0-1 Grom el Panzudo
 - 0-1 Grotfang
 - 0-1 Kundar Pizakráneoz
 - 0-1 Morglum Quiebrakuelloz
 - 0-1 Wurrzag
 - Kaudillo Orco Negro
 - Kaudillo Orco (u Orco Salvaje)
 - Gran Chamán Orco (u Orco Salvaje)
 - Kaudillo Goblin (o Goblin Nocturno)
 - Gran Chamán Goblin (o Goblin Nocturno)

- Héroes:**
- 0-1 Gitilla el Kazador
 - 0-1 Grotsnag
 - 0-1 Oglok el Horrible
 - 0-1 Snagga
 - 0-1 Uzguz
 - Gran Jefe Orco Negro
 - Gran Jefe Orco (u Orco Salvaje)
 - Chamán Orco (u Orco Salvaje)
 - Gran Jefe Goblin (o Goblin Nocturno)
 - Chamán Goblin

- Unidades básicas:**
- Jinetes de Lobo
 - Jinetes de Jabalí
 - Karro de Jabalíes. No cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.

- Unidades especiales:**
- Karro de Lobos Goblins
 - Jinetes Salvajes de Jabalí

- Unidades singulares:**
- Vagoneta de Ataque Snotling (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Singular)
 - Gigante

TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

Unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA	Reglas especiales
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	+1	Caballería rápida. Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete.
Araña Gigante	18	3	0	3	-	-	3	1	3	+1	Proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su jinete. Ataques envenenados. Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Caballería rápida.
Jabalí	18	3	0	3	-	-	3	1	3	+2	Pellejo duro (Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete). Empalar.
Araña Gigantesca	18	3	0	4	5	3	4	2	8	-	Ataques envenenados. Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Miedo.
Garrapato cavernícola	8D6	4	0	5	5	3	3	3	4	-	Movimiento aleatorio (8D6). Inmune a psicología. Odio a Enanos (pese a ser Inmune a psicología). Miedo. Solitario. No puede unirse a unidades (salvo que sean de Jinetes de garrapato).
Serpiente alada	10	5	0	6	5	5	3	2*	6	4+	Volar. Terror. Objetivo grande. Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola (para un total de 3 ataques) con la regla Ataca en último lugar. Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados. En caso que la Serpiente Alada muera antes de efectuar sus ataques, igualmente podrá hacer este Ataque de cola.

Kaudillo Orco Negro	10	7	3	5	5	3	4	4	9	-	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.
Kaudillo Orco	10	6	3	4	5	3	4	4	9	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Kaudillo Orco Salvaje	10	6	3	4	5	3	4	4	9	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia asesina.
Gran Chamán Orco	10	3	3	4	4	3	2	1	8	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Gran Chamán Orco Salvaje	10	3	3	4	4	3	2	1	8	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia asesina.
Kaudillo Goblin	10	5	3	4	4	3	4	4	8	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz.
Kaudillo Goblin Nocturno	10	5	3	4	4	3	5	4	7	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.
Kaudillo Goblin Silvano	10	5	3	4	4	3	4	4	8	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Cruzar (Bosques).
Gran Chamán Goblin	10	2	3	3	4	3	2	1	7	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz.

Gran Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	4	3	3	1	6	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.
Gran Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	4	3	2	1	7	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Cruzar (Bosques).

Gran Jefe Orco Negro	10	6	3	5	5	2	3	3	8	-	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.
Gran Jefe Orco	10	5	3	4	5	2	3	3	8	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Gran Jefe Orco Salvaje	10	5	3	4	5	2	3	3	8	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia asesina.
Chamán Orco	10	3	3	3	4	2	2	1	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Chamán Orco Salvaje	10	3	3	3	4	2	2	1	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia asesina.
Gran Jefe Goblin	10	4	3	4	4	2	3	3	7	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz.
Gran Jefe Goblin Nocturno	10	4	3	4	4	2	4	3	6	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.
Gran Jefe Goblin Silvano	10	4	3	4	4	2	3	3	7	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Cruzar (Bosques).
Chamán Goblin	10	2	3	3	3	2	2	1	6	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz.
Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.
Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	3	2	2	1	6	-	Animosidad. Miedo a los Orejotaz. Cruzar (Bosques).
Bruja Troll	12	2	2	6	5	6	2	*	10	6+	Terror. Objetivo grande. Regeneración. Anfibio. Ataques del Gigante (ver la entrada del Gigante). Costras resbaladizas. Las miniaturas que quieran impactar a la Bruja Troll en combate cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar (no afecta a impactos automáticos ni a miniaturas que impactan a un resultado fijo como los Tumularios de los Condes Vampiro con el Estandarte de los Túmulos). Este penalizador aumenta hasta -2 si la Bruja Troll se encuentra a menos de 30cm de un elemento de escenografía acuático. Sabiduría del Agua: Al inicio de cualquier turno en el que la Bruja troll esté a más de 30cm de un elemento de escenografía acuático, se la considerará sujeta a la regla especial Estupidez (y deberá chequear ese mismo turno, si es en turno propio).

Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Orco Grandote	10	4	3	4	4	1	2	1	7	6+	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	6+	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Arkero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Jefe Arkero Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos.
Orco Salvaje	10	3	3	3	4	1	2	1	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia Asesina.
Orco Grandote Salvaje	10	4	3	4	4	1	2	1	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia Asesina.
Jefe Orco Salvaje	10	4	3	4	4	1	2	2	7	-	Animosidad. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Furia Asesina.
Snotlings	10	2	0	2	2	3	3	3	10	-	Inmune a Desmoralización. Snotlings. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Snotlings (¡ké vergüenza!).
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz.
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz.
Merodeador Odioso	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Poder de penetración. Ataques envenenados. Despliegue oculto.
Jinete de lobo	-	2	3	3	3	1	2	1	6	6+	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida.
Jefe Jinete de lobo	-	2	3	3	3	1	2	2	6	6+	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida.
Lobo gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3	-	
Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	2	1	5	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Odio a Enanos.
Jefe Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	2	2	5	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Odio a Enanos.
Fanático Goblin Nocturno	5D6	*	*	5	3	1	3	1D6	10	-	Nota: Demasiado extenso, consulta en la propia unidad.
Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Cruzar (Bosques).
Jefe Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	2	6	-	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Cruzar (Bosques).
Jinete de Araña	-	2	3	3	3	1	2	1	6	6+	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo ataques de Araña, no de sus jinetes). Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos).
Jefe Jinete de Araña	-	2	3	3	3	1	2	2	6	6+	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida. Ataques envenenados (sólo ataques de Araña, no de sus jinetes). Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos

											acuáticos como ríos o pantanos).
Araña Gigante	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-	

Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8	5+	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8	5+	Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos. Evita animosidad.
Jinete y Garrapato	8D6	4	0	5	3	1	3	2	5	-	<p>Animosidad. Inmunes a Psicología. Hostigadores.</p> <p>Movimiento aleatorio (8D6cm). Uno de los dados debe ser de otro color. Si en ese dado sale un resultado de "6" retira un Jinete como baja (ese resultado se tiene en cuenta para el movimiento aleatorio igualmente). Ten en cuenta que esto solo ocurre en el movimiento "normal" que hacen, no en los demás movimientos (por ejemplo, esta regla de retirar jinete en cada 6 no se aplicaría al huir o perseguir, o si se le lanza La Mano de Gorko).</p> <p>Peligrosos. Los personajes no pueden unirse a la unidad de Jinetez de Garrapatos excepto aquellos montados en un Garrapato Cavernícola.</p> <p>Jinetes de Garrapato. Los Jinetes se consideran infantería a todos los efectos (aunque sean "jinetes"), incluyendo el hechizo La Bestia se Acobarda (Saber de las Bestias).</p>
Garrapato	10	4	0	5	3	1	3	2	3	-	<p>Animosidad (Sólo los Goblins). Miedo a los Orejotaz (Sólo los Goblins, no los Garrapatos; aunque para contar la potencia de unidad deberás contar también los garrapatos, orcos y demás, como se indica en la regla Miedo a los Orejotaz). Odio a Enanos (sólo los Goblins, no los Garrapatos).</p> <p>Rebaño de garrapatos. Los garrapatos no luchan por su cuenta, deben ser pastoreados a la batalla por pastores de garrapatos. Los pastores de garrapatos goblin nocturnos pueden colocarse en cualquier punto de la unidad (frecuentemente, en la última fila). En caso de impactos por proyectiles se distribuyen aleatoriamente lanzando 1D6: de 1 a 4 alcanzan a un garrapato, con 5 y 6 le dan a un pastor. Los personajes no pueden formar parte de unidades de rebaño de garrapatos.</p> <p>Garrapatos descontrolados. Si por cualquier motivo la unidad huye, o si al principio del turno del jugadorpielverde no quedan pastores de garrapatos en la unidad, los garrapatos se descontrolan. Todas las unidades en un radio de 5D6 cm (amigas y enemigas) reciben 1D6 impactos de F5. En caso de que en el momento del descontrol hubiera 10 o más garrapatos en la unidad, se infligen 2D6 impactos de F5 en vez de</p>

											eso. Después de resolver el daño, la unidad completa de rebaño de garrapatos se retira.
Pastor de Garrapatos	10	2	3	3	3	1	3	1	5	-	
Jinete de Jabalí	-	3	3	3	4	1	2	1	7	3+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.
Jinete de Jabalí Grandote	-	4	3	4	4	1	2	1	7	3+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.
Jefe Jinete de Jabalí	-	4	3	4	4	1	2	2	7	3+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad.
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-	
Jinete Salvaje	-	3	3	3	4	1	2	1	7	4+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad. Fura asesina (sólo Jinetes, no el jabalí).
Jinete Salvaje Grandote	-	4	3	4	4	1	2	1	7	4+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad. Fura asesina (sólo Jinetes, no el jabalí).
Jefe Jinete Salvaje	-	4	3	4	4	1	2	2	7	4+	Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Animosidad. Fura asesina (sólo Jinetes, no el jabalí).
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-	
Karro de jabalíes	-	-	-	5	5	4	-	-	-	4+	Carro. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Empalar (sólo Jabalíes).
2x Orco	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	
2x Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	-	-	
Karro de lobos	-	-	-	5	4	3	-	-	-	5+	Carro.
3x Goblin	-	2	3	3	-	-	2	1	6	-	
2x Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	-	-	
Lanzapiedroz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins. Catapulta. El Lanzapiedros es una Catapulta, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.
3x Goblin	10	2	3	3	-	-	2	1	6	-	
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+	
Lanzapinchoz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins. Lanzavirotas. El Lanzapinchoz es un Lanzavirotas, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.

3x Goblin	10	2	3	3	-	-	2	1	6	-	
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+	

Troll	15	3	1	5	4	3	1	3	4	-	Miedo. Regeneración. Estupidez. Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Vómito de Troll. Pueden renunciar a sus tres ataques para hacer un único ataque de F5 que impacta automáticamente y Anula armaduras. Toda la unidad debe realizar o bien sus ataques normales o bien sus ataques de vómito.
Vagoneta Snotling	5D6	-	-	4	4	3	-	-	-	6+	Carro. Inmune a desmoralización. Movimiento aleatorio (5D6). A diferencia de la mayoría de unidades con movimiento aleatorio, si una Vagoneta de Ataque es tan descuidada que choca contra una unidad amiga, deberá resolverse el combate como si se tratara de una unidad enemiga. Esto es muy difícil que suceda, pues el jugador, aunque no controla la velocidad, puede decidir la dirección. Sin embargo, si llegara a suceder, se supone que los Snotlings estarían tan excitados que no se darán cuenta del error y seguirán luchando hasta que uno de los dos bandos sea desmoralizado o destruido. Si la Vagoneta gana el combate, se resolverá huida y persecución de la forma habitual (ten en cuenta que pueden hacer chequeo para no perseguir) Impactos por carga (2D6). La Vagoneta de Ataque Snotling causa 2D6 impactos por carga. Vagoneta y terreno. Si una Vagoneta entra en contacto con un elemento de terreno que no puede cruzar (es decir, que no sean terreno abierto) resulta automáticamente destruida.
Tripulación de Snotlings	-	2	-	2	-	-	3	3	10	-	
Lanzagoblins	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	Si la dotación está formada enteramente por Orcos o contiene un Ezpabilagoblins, la dotación es Inmune al pánico de Snotlings y Goblins amigos. Ezpabilagoblins. Lanzagoblins. El Lanzagoblins se dispara como una Catapulta (ver páginas 120-121 del reglamento de Warhammer), estimando y desviando. Sin embargo no es una piedra enorme sino un Goblin que puede dirigir sus alas, así que se puede repetir el dado de Dispersión para ver si impacta o no. Una vez determinado el punto del impacto, en vez de usar la plantilla redonda se impacta en un único punto; si está encima de una unidad, dicha unidad recibe 1D6 impactos de F5 que Anulan armadura. Ten en cuenta que es necesario que el punto exacto caiga

											<p>encima de una miniatura (peana); si hay una unidad de hostigadores y cae "en medio" pero el punto no está exactamente encima de una peana enemiga, no hay disparo (se supone que al ver un Goblin con alas gritando desde el cielo, se apartan).</p> <p>Problemas. En caso de obtener Problemas en el dado de artillería, lanza 1D6 para ver los efectos:</p> <p>1: La Katapulta proyecta al goblin volador hacia arriba en sentido vertical, por lo que cae a plomo y se estrella en un violento choque en el que, además de morir el propio Goblin, también son destruidos los demás goblins voladores, la dotación de la katapulta y la propia katapulta. Retira la miniatura como baja.</p> <p>2: La katapulta empieza a girar salvajemente sobre su posición mientras los goblins voladores corren a ponerse a cubierto. Los goblins voladores están demasiado mareados o exhaustos. No puede disparar este turno ni el siguiente.</p> <p>3: La katapulta se inclina hacia adelante, vuelca y dispara al goblin de cabeza al suelo, por lo que muere instantáneamente. Los goblins necesitan tiempo para poner la katapulta nuevamente en posición de disparo. No puede disparar este turno ni el siguiente.</p> <p>4: El goblin volador sale disparado hacia los cielos hasta que se pierde de vista. No se le vuelve a ver nunca más. ¡Todos los demás goblins se quedan con la boca abierta! El disparo no tiene efecto alguno (no puede disparar este turno).</p> <p>5: Los goblins voladores empiezan a discutir sobre quién debe ser el próximo en ser lanzado. El consiguiente combate pugilístico tarda un turno en resolverse. No puede disparar este turno.</p> <p>6: El goblin volador es disparado en la dirección correcta, pero en lugar de salir volando es disparado a ras de suelo. Traza una línea desde el Lanzagoblins 8D6cm en dirección del punto al que se apuntaba. Cualquier unidad (amiga o enemiga) debajo de esa línea recibe 1D6 impactos de F5 que Anulan armadura. Si la línea choca contra algún muro o elemento de escenografía con cierta altura (ruinas, casa, bosque, colina; pero no un río o un campo de trigo) el Goblin queda destruido en ese punto (ignora las unidades después de ese punto).</p>
3x Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	
0-1 Ezpabilagoblins	10	3	3	3	4	1	2	1	7	6+	

Garrapatos Despachurradores	8D6	-	-	6	4	3	3	*	3	-	<p>Movimiento aleatorio (8D6). Inmune a psicología.</p> <p>Pa-chof: Pivota los Garrapatos Despachurradores en la dirección en que quieras mover y lanza 8D6 para saber qué distancia mueven. Todas las unidades (amigas y enemigas) entre el inicio y el fin del movimiento reciben 2D6 impactos de F6 que se distribuyen como proyectiles (y pueden causar pánico como proyectiles). El daño se realiza en la misma fase de movimiento, por lo que no hay combate (ni arrasamientos). Si atraviesan unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo, reciben 2d6 impactos cada una de las unidades que participen en dicho combate. Si finalizan su movimiento encima de una unidad, mueve los Garrapatos en esa dirección hasta que no esté en contacto con ninguna unidad (si hay varias unidades en esa misma dirección las va atravesando hasta que encuentra un "hueco") como harías con un fanático goblin nocturno. Potencial de destrucción masiva. Si una unidad se traba en combate cuerpo a cuerpo (se les puede cargar normalmente) con los Garrapatos Despachurradores, sufre 2D6 impactos de F6 que se distribuyen como proyectiles (y pueden causar pánico como proyectiles) y luego se retiran los Garrapatos Despachurradores como baja. El daño se realiza en la misma fase de movimiento, por lo que no hay combate (ni arrasamientos).</p> <p>Se les va la olla. A partir del primer Pa-Chof sobre una unidad enemiga, los Garrapatos Despachurradores se descontrolan. Desde ese momento, su movimiento será completamente aleatorio. Determina la dirección de su movimiento con un dado de dispersión al inicio de cada fase de movimientos obligatorios.</p> <p>Erráticos. Los disparos a los Garrapatos Despachurradores reciben un penalizador de -1 a las tiradas para impactar con proyectiles.</p> <p>Totalmente fuera de control. los Garrapatos Despachurradores serán retirados como baja tan pronto como: 1- Entren en contacto con otros Garrapatos Despachurradores o un Garrapato Colosal. 2- Cuando una unidad les cargue, como se explica en "Potencial de destrucción masiva".</p> <p>¡Cuidaoooooo!. Unos Garrapatos Despachurradores cuyo movimiento les vaya a poner en contacto con cualquier elemento de escenografía que no sea terreno abierto a efectos de movimiento, se detendrán a 3cm de dicho elemento (si no hay sitio para colocarlo entre la unidad que atraviesa y la escenografía, hay que colocarlo a 3cm de ambos; nunca puede acabar su movimiento sobre ninguno de los dos elementos). En cambio, si su</p>
-----------------------------	-----	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

											movimiento los lleva fuera del campo de batalla, se retirarán del juego como baja.
Aracnarok	18	4	0	5	6	7	4	5	7	4+	<p>Terror. Howdah. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a pánico. Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Ataques envenenados (sólo Aracnarok).</p> <p>Ataque de mordisco. Uno de los ataques del Aracnarok debe realizarse con un dado de otro color. Si ese ataque impacta y hiere, se resuelve con Heridas múltiples (1D6). Como el resto de ataques, se trata de un ataque envenenado</p> <p>Personaje montado. Un Aracnarok puede ser la montura de un Kaudillo Goblin Silvano o de un Gran Chamán Goblin Silvano. El personaje que monte en un Aracnarok se trata igual que cualquier personaje con montura monstruosa, salvo que el Aracnarok proporciona al personaje una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede ser mejorada de ninguna forma.</p> <p>Templo de la Araña (+40 puntos). Si un Gran Chamán Goblin Silvano monta el Aracnarok, puede adquirir un Templo de la Araña. El Chamán tiene +1 dado de energía y conoce un hechizo adicional (así, un Gran Chamán de nivel 4 conocería 5 hechizos). Si el Aracnarok muere y el Chamán tiene que ser personaje a pie, pierde un hechizo (decídelo aleatoriamente entre los hechizos que sepa) y deja de generar el dado extra de energía.</p>
8x Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	<p>Si el Aracnarok muere y formas una unidad de Goblins, esta es de tipo Infantería, Pielverde, Goblin, Goblin silvano y tiene las reglas especiales Animosidad, Cruzar (Bosques) y Miedo a Orejotaz; llevan Arma de mano, Lanza y Arco Corto.</p>
Gigante	15	3	3	6	5	6	3	*	10	-	<p>Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune al pánico de Snotlings, Goblins y Orcos amigos.</p> <p>Piernas largas. El Gigante tiene Cruzar(obstáculos), por lo que puede tratar obstáculos lineales como muros y vallas como terreno abierto. Sin embargo, por cada elemento de este tipo que cruce, debe hacer un chequeo de Caída.</p> <p>Caídas. Un Gigante debe hacer un chequeo de Caída cuando pierde un combate; al inicio de la fase de movimiento si está huyendo; cuando cruza un obstáculo; o si empieza a Saltar Arriba y Abajo. Lanza 1D6; con un 1 el Gigante cae, determina la dirección aleatoriamente y usa la plantilla de Gigante caído; coloca la plantilla del gigante caído de forma que los pies queden en contacto con su peana y la cabeza quede en la dirección de la caída, las miniaturas bajo ella reciben un impacto de F6 con Heridas Múltiples 1D3; trátalo como Proyectiles (parciales a 4+, ¡Cuidado</p>

[illegible]

									combate se prolonga el próximo turno). Contra el resto de miniaturas (infantería, caballería, enjambres, etc) el Gigante hace los siguientes ataques: 1: Gritar y vocear (ver arriba). 2: Saltar arriba y abajo. El Gigante debe hacer un chequeo de Caída. Si no lo supera, las heridas causadas en la caída (si hay) cuentan para la Resolución del Combate. Si lo supera, el Gigante causa 2D6 impactos de F6 en la unidad (distribuye como disparos si es necesario). Una vez el Gigante ha empezado a saltar arriba y abajo no hay quien lo pare, así que si el combate sigue el siguiente turno, automáticamente hará un Salto arriba y abajo (y así hasta que se caiga o uno de los bandos huya!). Debe hacer chequeo de Caída cada fase de combate mientras vaya haciendo Salto arriba y abajo. 3: Agarrar y... El Gigante se agacha y elige una víctima (a elección del jugador que controla al Gigante) que se encuentre en contacto físico con él o con una miniatura en contacto con esta (los brazos de los Gigantes son tan largos que alcanzan a bastante distancia). Puede ser un personaje en una unidad (no puede hacer Cuidado Señor). El objetivo puede efectuar un único ataque para intentar evitar ser agarrado por la torpe mano del gigante. Si con este ataque consigue impactar y herir al Gigante, éste retirará la mano aullando de dolor, por lo que su ataque fallará; de lo contrario, el Gigante agarrará la miniatura. A continuación, deberá lanzarse 1D6 y consultar la siguiente tabla para determinar qué le sucede al pobre infeliz. ---1: ¡Pa' la saca. La miniatura se guarda en la bolsa para un tentempié por la noche. Se considera baja (retírala del juego), pero si el Gigante muere, las miniaturas "guardadas en la bolsa" conseguirán escapar así que NO contarán como baja para calcular puntos de victoria (pero no vuelven a la batalla, ni siquiera si es un personaje individual; por ejemplo, si es un hechicero, no genera dados de energía ni dispersión ni puede usar objetos ni lanzar hechizos, etc). En caso de que el General esté en la saca y salga, el oponente tampoco gana los +100PV por muerte del General (aunque, de nuevo, el General sale del campo de batalla). ---2: ¡Toma! El Gigante lanza la miniatura contra su unidad como si fuera una piedra. La miniatura agarrada recibe una herida sin posibilidad de salvación por armadura ni especial. La unidad que ha recibido el "golpe" recibe 1D6 impactos de F3. ---3: ¡Pa'llá que va! El Gigante lanza la miniatura contra una unidad lejana. Comprueba qué unidades enemigas hay a
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

											<p>30cm o menos del Gigante; el Gigante hace un ¡Toma! contra una de esas unidades, determina cuál aleatoriamente. Si no hay unidades enemigas a rango, cambia el resultado automáticamente por un "¡Toma!".</p> <p>---4: ¡Choo! El Gigante aplasta la miniatura. No hace falta explicar nada más. Retírala como baja directamente (sin importar tiradas de salvación ni nada por el estilo).</p> <p>---5: ¡Ñam! El Gigante se come la miniatura. Ehum... lo mismo que en el caso anterior.</p> <p>---6: Pa' la saca y... La miniatura se considera "en la saca" (ver resultado de 1). Además, elige una segunda miniatura de la unidad; dicha miniatura puede hacer un único ataque (sin importar su atributo de Ataques) contra el Gigante. Si consigue herir al Gigante, el Gigante la suelta y no hace más ataques. Si no consigue herir al Gigante, lanza en esta tabla a ver qué hace con la miniatura.</p> <p>4-6: Barrido con el garrote. El Gigante hace un barrido con el garrote. La unidad recibe 1D6 impactos de F6 (se distribuyen como proyectiles).</p>
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---