

## Reglas simplificadas

### Reglas del ejército

Animosidad

El tamaño zí importa

Empalar

Ezpabilagoblins

Miedo a los orejotaz

Odio a Enanos

Pellejo duro

### La magia pielverde

El poder del Whaaagh

Magia: Pequeño ¡Whaaagh!

Magia: Gran ¡Whaaagh!

Magia: Disfunciones del ¡Whaaagh!

### Kozaz verdez

Pintura de guerra

Rebanadora

Redes

Zetaz mágikaz

### Kozaz brillantez

Armas mágicas

Armaduras mágicas

Talismanes

Objetos Arcanos

Objetos Hechizados

Estandartes Mágicos

### Monturas

Monturas y tipo de personaje

Lobo Gigante

Araña Gigante

Jabalí

Araña Gigantesca

Garrapato Cavernícola

Serpiente Alada

Aracnarok

Karros

## Comandantes

[Kaudillo Orco Negro](#)  
[Kaudillo Orco](#)  
[Kaudillo Orco Zalvaje](#)  
[Kaudillo Goblin](#)  
[Kaudillo Goblin Nocturno](#)  
[Gran Chamán Orco](#)  
[Gran Chamán Orco Zalvaje](#)  
[Gran Chamán Goblin](#)  
[Gran Chamán Goblin Nocturno](#)

## Héroes

[Portaestandarte de Batalla](#)  
[Gran Jefe Orco Negro](#)  
[Gran Jefe Orco](#)  
[Gran Jefe Orco Zalvaje](#)  
[Gran Jefe Goblin](#)  
[Gran Jefe Goblin Nocturno](#)  
[Chamán Orco](#)  
[Chamán Orco Zalvaje](#)  
[Chamán Goblin](#)  
[Chamán Goblin Nocturno](#)

## Unidades básicas

[Guerreros Orcos](#)  
[Arkeroz Orcos](#)  
[0-1 Ballesteros Orcos](#)  
[Orcos Zalvajes](#)  
[Goblins](#)  
[Goblins Nocturnos](#)  
[Fanáticos](#)  
[Kobolds de Fuego](#)  
[0-1 Goblins de las Colinas](#)  
[Jinetes de Lobo](#)  
[0-1 Aulladarez de Gitilla el Kazador](#)  
[Jinetes de Araña](#)  
[0-1 Acechantez de Snagla Grobspit](#)  
[0-1 Snotlings](#)

## Unidades Especiales

[0-1 Orcos Negros](#)  
[0-1 Rebaño de Garrapatos](#)  
[0-1 Jinetez de Garrapato](#)

[Jinetez de Jabalí](#)  
[Jinetez Zalvaje de Jabalí](#)  
[Karro de Jabalíez](#)  
[Karro de Lobo](#)  
[Lanzapiedros](#)  
[Lanzapinchoz](#)

#### [Unidades Singulares](#)

[0-1 Troglagobs](#)  
[0-1 Goblins de Polvo](#)  
[Trolls](#)  
[Vagoneta de Ataque Snotling](#)  
[Katapult Lanzagoblins](#)  
[0-1 Zuelaplomo](#)  
[Garrapato Colosal](#)  
[Garrapatos Despachurradores](#)  
[Lanzagarrapatos](#)  
[Gigante](#)  
[0-1 Ídolo de Morko](#)  
[Aracnarok](#)

#### [Personajes especiales](#)

[Azhag el Carnicero](#)  
[Badruk Rompekabezaz](#)  
[Borgut Machakajeto, la Mano Derecha de Gorko](#)  
[Bruja Troll](#)  
[Gorbad Garra'ierro](#)  
[Gorfang Rotgut, Kaudillo de los Kolmilloz Rojo](#)  
[Grimgor Piel'ierro, Kaudillo Orco Negro](#)  
[Guardia Personal de Grimgor](#)  
[Grom el Panzudo, Kaudillo Goblin de la Montaña Nublada](#)  
[Grotfang, Líder de la Tribu Garra'ierro](#)  
[Grotsnag, Azote de la Montaña Negraz](#)  
[Grumlok y Gazbag](#)  
[Kapitán Skaben, Marinero Verde](#)  
[Komepiño, Tripafea, el Goblin Más Lizto de Todo](#)  
[Kundar Pizakráneo, Kaudillo de los Kráneos Rojo](#)  
[Morglum Quiebracuellos, Kaudillo del Este](#)  
[Nazgob, Maestro Chamán](#)  
[Oddgit, Chamán Goblin Nocturno](#)  
[Oglok el Horrible](#)  
[Snagga, Gran Jefe Orco](#)  
[Skarsnik, Señor de la Guerra de Karak-ocho-Picos](#)

[Skiggit, El Gobo Negro](#)

[Uzguz, el Jefe de los Nómadas](#)

[Wurrzag ud Ura Zahubu, Gran Chamán de la tribu Nariz Huezuda](#)

[Nueva lista: Goblins](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva lista: Goblins Nocturnos](#)

[Objetos mágicos](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva lista: Horda Snotling](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva lista: Horda Zalvaje](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva unidad: Enjambre de Arañas](#)

[Nueva lista: Machotez de Grimgor](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva unidad: Kareto de Gorko](#)

[Nueva lista: ¡Whaaagh! de las Montañas](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

[Nueva lista: ¡Whaaagh! de las Tierras Yermas](#)

[Personajes](#)

[Unidades básicas](#)

[Unidades especiales](#)

[Unidades singulares](#)

# Reglas simplificadas

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 flamígeros. Se consideran ataques de fuego; las miniaturas con Regeneración no pueden Regenerar las heridas causadas por Ataques de fuego, las miniaturas Inflamables reciben el doble de heridas, etc.

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, 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 si es necesario), incluso trabadas en combate cuerpo a cuerpo. En el turno en que se revela, la miniatura gana la regla Siempre ataca primero. Alternativamente, puedes desplegar esta miniatura como Explorador, o de la forma habitual en una unidad.

Enjambre. Las miniaturas con la regla Enjambre son Hostigadores (y, por tanto, tienen visión 360°) y son Inmunes a desmoralización. Se montan en peana de 40mm de lado, normalmente con varias miniaturas formando la unidad; trátala como una única miniatura con todos sus ataques y heridas. Ningún personaje puede unirse a una unidad de tipo Enjambre.

Etéreo. Las miniaturas Etéreas tienen Cruzar( Todos los terrenos), pero no pueden terminar su movimiento en terreno impasable, ni atravesar unidades. Tienen Ataques mágicos. 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.

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). 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 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), se anulan mutuamente (atacará en orden de iniciativa como si llevara arma de mano). 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, se resuelve al azar (1D6). Esto implica que una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 5 que cargue a una unidad con Siempre Ataca Primero con Iniciativa 8, atacará primero la de Iniciativa 8.

# Reglas del ejército

## Animosidad

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

Se ven sujetas a la regla Animosidad todas las unidades amigas con la regla especial Animosidad, formadas por 5 miniaturas o más (va por número de miniaturas, no por potencia de unidad) y que no estén huyendo ni trabados en combate ni fuera de la mesa (p.e. porque han perseguido).

Toda unidad sujeta a Animosidad a principio de turno propio debe hacer un chequeo de Animosidad. 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. No necesitas moverlos. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia). 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, cargará contra la unidad (con regla Animosidad) más cercana, sea amiga o enemiga, que esté en su ángulo frontal (que pudiera cargar). Tras la carga, resuelve una ronda de combate inmediatamente pero sin resultado de combate (sólo impactar, herir, retirar bajas...) y separa la unidad animosa a 3cm de la unidad con quien se ha pegado. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia) y la unidad que ha recibido carga, si era propia y no ha hecho chequeo de animosidad este turno, no hace falta que lo haga. Si la unidad no puede cargar a ninguna unidad amiga, se considerará Riña.

2-5. Riña. La unidad se pelea entre ella sin consecuencias. No podrán declarar ninguna acción este turno (como mover, disparar o lanzar magia).

6: Vamoz a enseñal-les. La unidad realiza un movimiento completo (no marcha) hacia la unidad enemiga visible más cercana. 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...).

Cualquier unidad 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).

## El tamaño zí importa

Los Goblins son inmunes al pánico causado por Snotlings.

Los Orcos son inmunes al pánico causado por Goblins y Snotlings.

Los Orcos Negros y las unidades que no sean de tipo Pielverde (como el Gigante o los Trolls) son inmunes al pánico causado por unidades de tipo Pielverde.

## 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 forme parte de la dotación, la dotación entera se considerará de tipo Orco a todos los efectos, incluido el de la regla El Tamaño zí importa; el principal uso de un Ezpabilagoblins es asegurarse que la dotación no abandonará su puesto por el hecho que dos jinetes de lobo perdidos corran huyendo a su lado. Por supuesto, mientras el Ezpabilagoblins siga formando parte de la dotación, ésta puede usar su Liderazgo.

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).

## **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, si una unidad de Goblins quiere cargar a una unidad de Elfos y no tiene más del doble de potencia, tendrá que chequear Miedo. Una unidad de Goblins trabada con varias unidades de Elfos, tendrá Miedo de los Elfos si no les dobla la potencia de unidad.

Para calcular la potencia de unidad de los Goblins no tengas en mente sólo los Goblins sino todas las miniaturas amigas (garrapatos, orcos, otras unidades trabadas en el mismo combate, etc).

## **Odio a Enanos**

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

## **Pellejo duro**

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

## La magia pielverde

### 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 (que no estén huyendo) 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!

### Magia: Pequeño ¡Whaaagh!

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

#	Hechizo	Dif.	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto	Duración
1	Mirada de Morko	5+	Unidad enemiga	60cm	Si	No	Proyectil mágico. 1D6 impactos F4.	-
2	Puñoz de Gorko	7+	Unidad enemiga	20cm	No	Si	Cada miniatura recibe un ataque HA3 F4. No es proyectil, así que los personajes no pueden usar "¡Cuidado Señor!"	-
3	Kabezazo	7+	Miniatura enemiga	60cm	Si	Si	Una miniatura (aunque normalmente no pueda ser designada como objetivo) recibe un impacto de F4 que Anula armaduras.	-
4	Kemazerebroz	8+	Unidad enemiga	60cm	Si	No	Proyectil mágico. 2D6 impactos F4.	
5	¡Allá vamo!	9+	Unidad amiga de tipo Orco o tipo Goblin	45cm	No	Si	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.	
6	La Mano de Gorko	9+	Unidad amiga de tipo Pielverde	60cm	No	No	Comprueba si hay alguna unidad a la que la unidad objetivo del hechizo pudiera cargar y a 30cm o menos. Si es así, la unidad avanza 5D6cm en dirección a esa unidad enemiga como si fuera una carga. Si choca se considera Carga. La unidad enemiga está tan sorprendida que sólo puede Mantener la Posición. La unidad que carga es Inmune a psicología hasta el final del hechizo.	-

### Magia: Gran ¡Whaaagh!

Los Chamanes de nivel 3 y 4 usan siempre el Gran ¡Whaaagh!

#	Hechizo	Dif.	Objetivo	Dist.	LDV	CAC	Efecto	Duración
1	¡Morko, zálvanos!	5+	-	-	-	-	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 disfunciones, 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 (por ejemplo, obligar a repetir al enemigo una tirada para impactar a una miniatura propia).	Final de turno
2	¡Gorko, protégenos!	6+	Unidad amiga	60cm	Si	Si	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	Final de turno

							especial de 6+ (si ya tenía Tirada de salvación especial no tiene ningún efecto).	
3	¡A por ellos, chikoz!	7+	Unidad amiga	45cm	Si	Si	La unidad gana Siempre Ataca Primero y repite las tiradas para impactar en Cuerpo a cuerpo falladas.	Final de turno
4	Pie de Gorko	9+	Unidad enemiga	Todo	No	Si	1D6 impactos F6. No es Proyectoil.	-
5	Gorko kamina kon noz	10+	Unidad enemiga	Todo	-	-	Haz el Pie de Gorko en una unidad. Luego lanza 1D6; con 4+ elige otra unidad enemiga y repite (y vuelve a tirar). 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. 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).	-
6	¡Whaaagh!	12+	Todas las unidades amigas de tipo Pielverde.	Todo	-	-	Todas las unidades amigas 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, 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.	

### Magia: 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 pielverdes 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. Mientras esté en trance, es Inmune a psicología. 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 amiga, sepáralo a 3cm de dicha unidad, antes de tocarla (no se une a la unidad). 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); determina qué hechizo olvida de forma aleatoria entre los hechizos que conoce.
- 5: Embriagado de energía. Elige 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 ¡Whaaagh! El hechizo que ha provocado la Disfunción se lanza con Fuerza irresistible. Tras resolver el hechizo, lanza tantos D6 como unidades de tipo Pielverde que estén huyendo (sin tener en cuenta el tamaño); elige el dado con el resultado más bajo y aplica ese resultado de la tabla de disfunciones. Por ejemplo, si hay tres 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!

# Kozaz verdez

## Pintura de guerra

Talismán. Tirada de salvación especial de 6+.

## Rebanadora

Se usa con una sola mano.

Si la miniatura es de tipo Infantería (no va montada) y ataca con una única Rebanadora (o Rebanadora y escudo, pero no si tiene dos Rebanadoras), sus ataques en carga se resuelven con F+1. Esto se refiere a si carga con una Rebanadora, la miniatura puede llevar otro equipo (arco, lanza, escudo, arma a dos manos).

Ten en cuenta que la Rebanadora no es un arma de mano, así que una miniatura armada con Rebanadora y escudo NO obtiene el bonificador de +1 a la tirada de salvación por armadura por luchar con 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.

Al inicio de la fase de combate cuerpo a cuerpo, declara cuántos Goblins van a intentar lanzar sus redes (sólo pueden hacerlo los Goblins de primera fila, que no sean Personaje ni Campeón). Este lanzamiento de redes es un ataque con la regla Siempre ataca primero. Haz las tiradas para impactar de forma habitual (elige contra qué miniaturas; por ejemplo, contra personajes debes lanzar redes de forma explícita). Por cada impacto con éxito, se Anula un ataque de las miniaturas impactadas.

Tras este ataque se prosigue con los ataques (los Goblins que han lanzado red también combaten), en orden de iniciativa como es habitual.

Cuando un Goblin Nocturno ha usado su red, no puede usarla más en la partida; substituye la miniatura de Goblin con red por una miniatura de Goblin normal.

Si el enemigo mata algún Goblin Nocturno que tenía una red y que aún no la había tirado, se supone que el Goblin detrás suyo la recoge, así que en la práctica puedes llevar un recuento de cuántas redes quedan en la unidad (será más sencillo).

## 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).

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

Las Zetaz 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).

# Kozaz brillantez

## 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. Sólo puede llevar un Arma mágica.

- **Hacha de batalla del último ¡Whaaagh!** (75). 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.
- **Kuchilla akuchilladora de Kleeva** (75). 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** (50). 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** (40). Arma de mano. F+2.
- **Ketepego de Kurbog** (40). 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). 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, así que en combate cuerpo a cuerpo es un arma mágica.
- **Hacha Zertera de Ulag** (35). Arma de mano. El portador puede repetir las tiradas para impactar falladas.
- **Tranka Kontudente de Duffa** (30). 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 de Owzat** (25). Arma de mano. Toda miniatura herida (tras salvaciones, etc) por la Tranka queda aturrida; 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.
- **Último Kaztañazo de Wollopa** (10). 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 Protekzi3n** (60). Armadura pesada (Tirada de salvaci3n por armadura de 5+). Adem3s, el portador ignora la primera herida que sufra.
- **Koraza de Morko** (50). Armadura pesada (Tirada de salvaci3n por armadura de 5+). Adem3s, el portador y la unidad en la que est3 tienen Resistencia a la Magia (2).
- **Ezkudo Pellejo'ierro** (50). Escudo (Tirada de salvaci3n por armadura de 6+). Adem3s, proporciona a su portador una Tirada de salvaci3n especial de 4+.
- **Koraza de Gorko** (35). Armadura pesada (Tirada de salvaci3n por armadura de 5+). Adem3s, el portador puede repetir las tiradas de salvaci3n por armadura falladas.
- **Ezkudo Zuertudo de Ugbrag** (30). Escudo (Tirada de salvaci3n por armadura de 6+). El portador ignora el primer impacto sufrido en la partida.
- **Koraza Dura de Pelar de Drog** (30). Armadura pesada (Tirada de salvaci3n por armadura de 5+). S3lo miniaturas de tipo Orco. Proporciona una tirada de salvaci3n por armadura de 1+ (en vez del 5+ habitual).
- **Kazko de Nobbla** (20). Casco (Tirada de salvaci3n por armadura de 6+; puede combinarse con armaduras y escudos no m3gicos de forma habitual). Adem3s, su portador gana una Tirada de salvaci3n especial de 6+.
- **Escudo encantado** (10). Escudo (Tirada de salvaci3n por armadura de 6+). Proporciona un +1 a la Tirada de salvaci3n por armadura, dej3ndola en 5+.

## Talismanes

Un Personaje puede llevar un 3nico Talism3n.

- **Traztoz Brillantez de Sizzla** (35). Declara su uso despu3s de que un hechizo que haya sido lanzado contra el portador o su unidad vaya a resolverse con 3xito (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 act3a 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 energ3a, objetos m3gicos, pergaminos de dispersi3n, etc.
- **Mejor kachivache pa'l ke manda** (30). Tirada de salvaci3n especial de 5+.
- **Pintura de Guerra M3gika** (25). S3lo Orcos Zalvajes. S3lo miniaturas que no lleven Armadura (pueden llevar escudo o escudo m3gico). Tirada de salvaci3n 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, ni Regeneración). El amuleto verde mokoso 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 mokoso lanza el mismo número de dados que el sacerdote funerario usó para entonar el cántico (un dado contra sacerdotes y dos 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 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)**. Tirada de salvación especial de 6+.

## Objetos Arcanos

Un Chamán puede elegir un único Objeto Arcano.

- **Báculo de Baduumm (50)**. El portador tiene un +1 a las tiradas para lanzar hechizos.
- **Bastón Rugozo 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 rugozo 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 Huezoz y Kolmilloz (25)**. 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.
- **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 (25)**. 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. Este objeto puede repetirse en varios personajes y/o en el mismo.
- **Piedra de energía** (25). Un solo uso. +2 dados de energía al lanzar un hechizo. Este objeto puede repetirse en varios personajes y/o en el mismo.

## Objetos Hechizados

Un personaje puede llevar hasta un Objeto Hechizado.

- **Mandíbula de Hierro de Imbad** (50). 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 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** (40). 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).
- **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 sólo se puede beber en caso de hacer un chequeo de Liderazgo, no 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). 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 Pegapiñoz 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!)

## 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 (75)**. Sólo miniaturas de tipo Goblin, pero no Goblin Nocturno. Todas las miniaturas de tipo Goblin (que no sean Goblin Nocturno), incluyendo el portador, la unidad donde esté y los demás personajes dentro de la unidad, tienen un bonificador de L+1 (hasta un máximo de 9).
- **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 personaje 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 +2cm a su atributo de Movimiento (por tanto +4cm 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 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)**. +1 a la resolución de combate (adicionalmente al hecho de ser Estandarte).
- **El Trapo Chorreante de Borko (10)**. Un solo uso. Declara su uso cuando el portador o la unidad donde esté fallen un chequeo de Animosidad. Se considera que la unidad ha superado el chequeo de Animosidad.



## 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).

### Lobo Gigante

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

**Tipo de unidad:** Caballería.

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

### Araña Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Araña Gigante	18	3	-	3	-	-	3	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería.

**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).

### Jabalí

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería.

**Reglas especiales:** Pellejo duro. Empalar.

### Araña Gigantesca

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

**Tipo de unidad:** Monstruo, Araña.

**Potencia de unidad:** 3 + jinete.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm)

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

## Garrapato Cavernícola

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrapato Cavernícola	8D6	4	0	5	5	3	3	3	4

**Tipo de unidad:** Monstruo, Garrapato.

**Potencia de unidad:** 3 + jinete.

**Tamaño de peana:** Infantería monstruosa (40x40mm) o Monstruo (50x50mm)

**Reglas especiales:** Movimiento aleatorio (8D6). Inmune a psicología. Odio a Enanos.

Solitario. No puede unirse a unidades.

¡Boiiiiing! En la subfase de movimientos obligatorios, pivota el Garrapato Cavernícola en la dirección que quieres que salte y lanza 8D6 para saber a qué distancia “salta” el Garrapato. Si en esa distancia y dirección hay alguna unidad enemiga (y hay espacio para colocar al Garrapato Cavernícola), el Garrapato declara carga (el oponente debe reaccionar a la carga, hay chequeos de terror y miedo, etc). El Garrapato Cavernícola puede “saltar” por encima de las unidades amigas. Si el Garrapato ha declarado carga y no llega (por ejemplo porque la unidad huye), mueve la distancia obtenida en los dados. Si en la distancia máxima movida “choca” con una unidad amiga o termina el movimiento encima de una unidad amiga (ya sea por una carga en la que la unidad enemiga ha huido o bien porque ha dado la mala pata que estaba ahí), hace los 1D6+1 ataques y se destraba. Si en la distancia máxima movida “choca” contra un elemento de escenografía impasable o un edificio, el garrapato se espachurra (es retirado como baja).

## Serpiente Alada

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Serpiente Alada	10	5	0	6	5	5	3	2	6

**Tipo de unidad:** Monstruo, Serpiente.

**Potencia de unidad:** 5 + jinete.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm)

**Armadura.** Tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+ por Piel escamosa.

**Reglas especiales:** Volar. Terror. Objetivo grande.

Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola. Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados.

## Aracnarok

Consulta la sección de Unidades Singulares.

**Montura:** Un personaje montado en Aracnarok ocupa una opción adicional de Unidad Singular en el ejército.

## Karros

Consulta las secciones de Unidades Especiales.

**Karro de Jabalíes Orco:** Ocupa una opción adicional de Especial, y sustituye uno de los Orcos de la tripulación del carro.

**Karro de Lobos Goblin:** Ocupa una opción adicional de Especial, y sustituye uno de los Goblin de la tripulación del carro. Ten en cuenta que la regla que permite 1-2 Karros se sigue aplicando, así que tu ejército podría incluir un Karro de Lobos Goblin como montura de un personaje y un segundo carro como unidad independiente (¡o como montura de otro personaje!) ocupando una única opción de unidad Especial.

## Comandantes

### Kaudillo Orco Negro

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

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

**Inclusión.** Cada Kaudillo Orco Negro ocupa una opción de Comandante más una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 135 puntos.

**Armas:** Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+6) o dos armas de mano (+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, substituye uno de los orcos de la tripulación), o en una Serpiente alada (+230).

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

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa.

### Kaudillo Orco

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

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

**Coste:** 110 puntos.

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

**Arma de proyectiles.** Puede llevar Arco (+9).

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

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

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### Kaudillo Orco Zalvaje

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Orco, Orco Zalvaje, Pielverde.

**Coste:** 125 puntos.

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

**Arma de proyectiles.** Puede llevar Arco (+9).

**Armadura.** Puede llevar Escudo (+3).

**Montura:** Puede ir montado en un Jabalí (+24) o en una Serpiente alada (+230).

**Equipo adicional.** Pintura de guerra.

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 100 puntos en objetos mágicos (no pueden elegir Armaduras Mágicas de tipo Armadura ligera o pesada).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Furia asesina.

### Kaudillo Goblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin	10	5	3	4	4	3	4	4	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde.

**Coste:** 65 puntos.

**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). Puede llevar escudo (+3).

**Montura:** Puede ir montado en un Lobo (+18), en Araña Gigante (+21), en un Karro de lobos (+65, substituye uno de los goblins de la tripulación), en Araña gigantesca (+60) o en Aracnarok (+500, substituye uno de los goblins de la tripulación, cuenta como dos opciones de unidad Singular).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz.

**Opciones.** Puede ser Goblin Silvano (+5); gana Pinturas de Guerra y Cruzar(Bosques). El Goblin Silvano es el único que puede montar en Arañas de cualquier tipo.

### Kaudillo Goblin Nocturno

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin Nocturno	10	5	3	4	4	3	5	4	7

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin nocturno, Pielverde.

**Coste:** 55 puntos.

**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). Puede llevar escudo (+3).

**Montura:** Puede ir montado en Garrapato cavernícola (+80).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

### Gran Chamán Orco

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

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

**Coste:** 180 puntos.



Gran Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	4	3	3	1	6
-----------------------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde, Hechicero.

**Coste:** 160 puntos.

**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 adicional.** Tiene, de forma gratuita, 1D3 Zetaz Mágikaz.

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

## Héroes

### Portaestandarte de Batalla

Cualquier Gran Jefe del ejército puede ser el Portaestandarte de Batalla (por +25 puntos). No podrá elegir Armas opcionales ni Escudo, pero sí Armaduras y/o Montura. Puede elegir llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos, o bien llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos (no Estandarte).

### Gran Jefe Orco Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe Orco Negro	10	6	3	5	5	2	3	3	8

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

**Inclusión.** Cada Gran Jefe Orco Negro ocupa dos opciones de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 80 puntos.

**Armas:** Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+4) o dos armas de mano (+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, substituye uno de los orcos de la tripulación).

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

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa.

### Gran Jefe Orco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe Orco	10	5	3	4	5	2	3	3	8

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

**Coste:** 65 puntos.

**Armas:** Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+4) o dos armas de mano (+4). Si va montado, puede llevar lanza por +2 puntos.

**Arma de proyectiles.** Puede llevar Arco (+6).

**Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

**Montura:** Puede ir montado en un Jabalí (+16) o en un Karro de jabalíes (+80, substituye uno de los orcos de la tripulación).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### Gran Jefe Orco Zalvaje

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe Orco Zalvaje	10	5	3	4	5	2	3	3	8

**Tipo de unidad:** Infantería, Orco, Orco Zalvaje, Pielverde.

**Coste:** 75 puntos.

**Armas:** Rebanadora. Puede elegir arma a dos manos (+4) o dos armas de mano (+4). Si va montado, puede llevar lanza por +2 puntos.

**Arma de proyectiles.** Puede llevar Arco (+6).

**Armadura.** Puede llevar Escudo (+2).

**Montura:** Puede ir montado en un Jabalí (+16).

**Equipo adicional.** Pintura de guerra.

**Equipo mágico:** Puede llevar hasta 50 puntos en objetos mágicos (no pueden elegir Armaduras Mágicas de tipo Armadura ligera o pesada).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Furia asesina.

## Gran Jefe Goblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe Goblin	10	4	3	4	4	2	3	3	7

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde.

**Inclusión.** Si tu ejército no incluye ningún personaje de tipo Orco, puedes llevar un Gran Jefe Goblin o Gran Jefe Goblin Nocturno adicional por cada 1000 puntos. Así, un ejército de 2000 puntos sin personajes Orcos podría llevar un Comandante Goblin, tres Héroes Goblin, y dos Grandes Jefes Goblin o Goblin Nocturno adicionales.

**Coste:** 35 puntos.

**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). Puede llevar escudo (+2).

**Montura:** Puede ir montado en un Lobo (+12), **en Araña Gigante (+14)**, o en un Karro de lobos (+65, substituye uno de los goblins de la tripulación).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz.

**Opciones.** Puede ser Goblin Silvano (+5); gana Pinturas de Guerra y Cruzar(Bosques). El Goblin Silvano es el único que puede montar en Arañas de cualquier tipo.

## Gran Jefe Goblin Nocturno

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe Goblin Nocturno	10	4	3	4	4	2	4	3	6

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin nocturno, Pielverde.

**Inclusión.** Si tu ejército no incluye ningún personaje de tipo Orco, puedes llevar un Gran Jefe Goblin o Gran Jefe Goblin Nocturno adicional por cada 1000 puntos. Así, un ejército de 2000 puntos sin personajes Orcos podría llevar un Comandante Goblin, tres Héroes Goblin, y dos Grandes Jefes Goblin o Goblin Nocturno adicionales.

**Coste:** 30 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Por +4 puntos puede llevar Arma de mano adicional o arma a dos manos.

**Arma de proyectiles.** Puede llevar Arco corto (+4).

**Armadura:** Puede llevar armadura ligera (+2). Puede llevar escudo (+2).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

### Chamán Orco

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Orco	10	3	3	3	4	2	2	1	7

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

**Coste:** 65 puntos.

**Armas:** Rebanadora.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1. Puede escoger hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!.

Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

**Montura:** Puede ir montado en un Jabalí (+16) o en un Karro de jabalíes (+80, substituye uno de los orcos de la tripulación).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### Chamán Orco Zalvaje

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Orco Zalvaje	10	3	3	3	4	2	2	1	7

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

**Coste:** 67 puntos.

**Armas:** Rebanadora.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1. Puede escoger hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!.

Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

**Montura:** Puede ir montado en un Jabalí (+16).

**Equipo adicional.** Pintura de guerra.

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Furia Asesina.

### Chamán Goblin

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Goblin	10	2	3	3	3	2	2	1	6

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde, Hechicero.

**Coste:** 55 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1. Puede escoger hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!.

Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

**Montura:** Puede ir montado en un Lobo (+12), **en Araña Gigante (+14)**, o en un Karro de lobos (+65, substituye uno de los goblins de la tripulación).

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz.

**Opciones.** Puede ser Goblin Silvano (+5); gana Pinturas de Guerra y Cruzar(Bosques). El Goblin Silvano es el único que puede montar en Arañas de cualquier tipo.

### Chamán Goblin Nocturno

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	2	3	1	5

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde, Hechicero.

**Coste:** 60 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

**Magia:** Es un hechicero de nivel 1. Puede escoger hechizos del Pequeño ¡Whaaagh!. Puede ser de nivel 2 por +35 puntos.

**Equipo adicional.** Tiene, de forma gratuita, una Zeta Mágika.

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

## Unidades básicas

### Guerreros Orcos

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

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 4 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora. Pueden elegir llevar Dos armas de mano (+2/m), Lanza (+2/m), Alabarda (+2/m) o Arma a dos manos (+4/m).

**Armadura:** Puede llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe orco (+13).

**Opciones.** 0-1 Grandotes (+2/m). Los Orcos Grandotez 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 Grandotez (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército. Si hay Portaestandarte, puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### Arkeroz Orcos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 7 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora.

**Arma de proyectiles:** Arco.

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

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe orco (+13).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### 0-1 Ballesteros Orcos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 8 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora.

**Arma de proyectiles:** Ballesta.

**Armadura:** Puede llevar Armadura ligera (+1/m). Pueden llevar escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe orco (+13).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

## Orcos Zalvajes

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orco Zalvaje	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Orco Grandote Zalvaje	10	4	3	4	4	1	2	1	7
Jefe Orco Zalvaje	10	4	3	4	4	1	2	2	7

**Tipo de unidad:** Infantería, Orco, Orco zalvaje, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 6 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora. Pueden elegir llevar Dos armas de mano (+2/m) o Lanza (+2/m).

**Arma de proyectiles:** Pueden llevar Arco (+3/m).

**Armadura.** Pueden llevar Escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+5), Portaestandarte (+10), Jefe Orco Zalvaje (+13).

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

0-1 Grandotez (+2/m). Una única unidad de Orcos Zalvajes del ejército puede ser de Orcos Grandotez. Los Orcos Grandotez Zalvajez tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Orcos Zalvajes no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Orcos Zalvajes grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotez (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército. Si hay Portaestandarte, puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.

Empaladora (+40). Cualquier unidad de Orcos Zalvajes puede equiparse con Empaladora.

Las unidades de Orcos Zalvajes equipadas con Empaladora causan 1D3 impactos F5 por carga. Estos impactos por carga se resuelven con Heridas múltiples (1D3) contra miniaturas que tengan la regla Objetivo Grande y/o sean de tipo Monstruo.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Furia asesina.

## Goblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6
Merodeador Odioso	10	2	3	3	3	1	2	2	6

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Coste:** 2 punto por miniatura.

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

**Arma de proyectiles.** Pueden cambiar su Escudo por un Arco corto (+1/m).

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

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

**Opciones.** Puedes incluir 0-1 Merodeador Odioso en cada unidad de Goblins por +25 puntos. El Merodeador Odioso siempre lleva dos armas de mano, independientemente de qué armas, armas de proyectiles o armadura lleve la unidad en la que está incluido.

**Opciones.** La unidad puede ser de Goblins Silvanos (+1/m); ganan Pinturas de Guerra y Cruzar(Bosques). Los Goblins Silvanos no pueden llevar Armadura ligera ni tener Merodeador Odioso.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz.

**Reglas especiales** (Merodeador odioso). Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Siempre ataca primero. Poder de penetración. Ataques envenenados. Despliegue oculto.

## Goblins Nocturnos

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Coste:** 2 punto por miniatura.

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

**Arma de proyectiles.** Pueden cambiar su Escudo por un Arco corto (+1/m).

**Armadura.** Escudo.

**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).

**Grupo de mando:** Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe goblin nocturno (+8).

**Reglas especiales** (Goblins Nocturnos). Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Odio a Enanos.

## Fanáticos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Fanático Goblin Nocturno	5D6	*	*	5	3	1	3	1D6	10

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 1

**Coste:** 25 puntos por miniatura.

**Arma:** 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 a una unidad de Goblins Nocturnos con Fanáticos, tras Soltar a los fanáticos el jugador enemigo podrá decidir si se queda quieto o si avanza igualmente (so riesgo de recibir el daño).
- Si el enemigo ha llegado cerca de los Goblins Nocturnos debido a un movimiento obligatorio (como por ejemplo un movimiento de Huida), efectúa la salida de los fanáticos y luego el resto del movimiento obligatorio.
- Las miniaturas con la regla Volar en realidad se mueven realizando grandes subidas y bajadas casi a ras de suelo, se consideran tropas de tierra a efectos de Soltar a los fanáticos.
- 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. Nunca podrán causar daño a la unidad que los contenía en el turno en que aparecen, incluso aunque salgan por los flancos o retaguardia.
- 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 perdido).
- Ten en cuenta que las unidades enemigas que se consideren ocultas (como podría ser una máquina de guerra enana con la Runa de la Ocultación) no hacen saltar a los Fanáticos hasta que no son visibles.

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. 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.

Movimiento posterior. 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. Uno de los dados (5D6) debe ser de otro color; si ese dado de otro color saca un 6, 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).

¡Loco! Un Fanático es inmune a psicología.

Choque. Cuando un Fanático choca contra una unidad (amiga o enemiga), o una unidad (amiga o enemiga) choca contra un fanático, el fanático hace 1D6 impactos de F5 anulando armadura y sale por el extremo opuesto de la unidad (y, si quedaba movimiento, sigue avanzando en la misma dirección). Las unidades 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. 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.

Las unidades que vuelan por encima de los Fanáticos no reciben los impactos, son sólo las que atraviesan a los fanáticos. 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.

Chocando contra escenografía. Cuando un Fanático choca contra un elemento de escenografía que no sea Terreno abierto (p.e. terreno difícil, un bosque, un muro, una colina), 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... 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 (y recibiendo los 1D6 impactos). 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).

## Kobolds de Fuego

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kobold de Fuego	10	2	3	3	3	1	2	1	6

Jefe Kobold	10	2	3	3	3	1	2	2	6
-------------	----	---	---	---	---	---	---	---	---

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 20+

**Coste:** 3 punto por miniatura.

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

**Arma 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.

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. 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.

## 0-1 Goblins de las Colinas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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 unidad:** 20+

**Coste:** 4 punto por miniatura.

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

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

**Grupo de mando:** Músico (+4), Portaestandarte (+8), Jefe Goblin de las Colinas (+8).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz.

Grandotez. Si tu ejército no incluye ninguna miniatura de tipo Orco pero incluye otro tipo de Goblins además de Goblins de las Colinas (Goblins nocturnos, Jinetez de lobo, Troglagobs, Kobolds), los Goblins de las Colinas fallan el chequeo de animosidad con 1-2 en vez de sólo con un 1.

## Jinetez de Lobo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jinete de Lobo	-	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Jinete de Lobo	-	2	3	3	3	1	2	2	6
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** 10 punto por miniatura.

**Arma:** 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), pero en tal caso dejan de ser Caballería rápida.

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Jinete de Lobo (+12).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida.

## 0-1 Aulladrez de Gitilla el Kazador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aullador	-	2	4	3	3	1	2	1	6
Gitilla el Kazador	-	4	4	4	4	2	4	3	7
Lobo Gigante	22	3	-	3	-	-	3	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** Gitilla y cuatro Aulladrez, incluyendo un músico y un portaestandarte, tienen un coste de 219 puntos, pudiendo aumentar el número a 15 puntos cada Aullador.

**Arma:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles** (Kazadores). Arco corto.

**Arma de proyectiles** (Gitilla). Arko de Gitilla. Es un arco (no arco corto) con Disparos múltiples x3, pero no tiene el penalizador por Disparos múltiples (así que hace tres disparos con HP4). Sus impactos son Ataques mágicos.

**Armadura** (Kazadores). Escudo.

**Armadura** (Gitilla). Pellejo durízimo. Armadura ligera (Tirada de salvación por armadura de 6+). Sin embargo, proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+ a Gitilla (que unido al hecho de ir montado le deja una tirada de salvación por armadura de 3+).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Caballería rápida. Aulladrez. Los Aulladrez (incluyendo a Gitilla) ignoran el penalizador de -1 por Mover y disparar. Además, pueden repetir todas las tiradas para huir o perseguir.

## Jinetez de Araña

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

**Tipo de unidad:** Caballería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** 10 punto por miniatura.

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

**Arma de proyectiles.** Pueden llevar Arco corto (+2/m).

**Armadura.** Pueden llevar Escudo (+1/m).

**Grupo de mando:** Músico (+6), Portaestandarte (+12), Jefe Jinete de Araña (+12).  
**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Ataques envenenados (sólo ataques de Araña, no de sus jinetes). Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos).

### 0-1 Acechantez de Snagla Grobspit

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acechante	-	2	3	3	3	1	2	1	6
Snagla Grobspit	-	4	3	4	4	2	4	3	7
Araña Gigante	18	3	-	3	-	-	3	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería, Goblin, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** Snagla Grobspit con cuatro Acechantes, incluyendo un Portaestandarte y un Músico, tienen un coste de 195 puntos. Puedes añadir Acechantes adicionales por +17/m.

**Arma:** Arma de mano. Lanza.

**Arma** (Snagla Grobspit). Kuchilla de Snagla. Arma de mano. Heridas múltiples (1D3). Una vez por partida, Snagla puede usar la Kuchilla como arma arrojadiza; en tal caso, pierde el arma mágica y pasará a tener sólo arma de mano.

**Armadura.** Escudo.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Ataques envenenados (tanto las Arañas como sus jinetes). Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Odio a miniaturas de tipo Humano.

Carga devastadora. Los Goblins (no las arañas) ganan A+1 cuando cargan.

Acechantes. Tras el despliegue de exploradores, antes de determinar qué jugador va primero, los Acechantes pueden hacer un movimiento normal de 18cm (incluyendo pivotaje, etc).

### 0-1 Snotlings

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

**Tipo de unidad:** Enjambre, Snotling, Pielverde.

**Potencia de unidad:** 3/m.

**Tamaño de peana:** Enjambre (40x40mm)

**Tamaño de la unidad:** 2-10 peanas

**Coste:** 25 puntos por peana.

**Arma:** Armas de mano (o algo así).

**Reglas especiales:** Inmune a Desmoralización. El tamaño zí importa. Snotlings. Ningún personaje puede unirse a una unidad de Snotlings (¡ké vergüenza!).



## Unidades Especiales

### 0-1 Orcos Negros

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

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**Coste:** 10 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora. Pueden elegir llevar Dos armas de mano (+2/m), Alabarda (+2/m) o Arma a dos manos (+2/m).

**Arma de proyectiles:** Pueden llevar Arco (+3/m).

**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:** El tamaño zí importa.

### 0-1 Rebaño de Garrapatos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrapato	5D6	4	0	5	3	1	3	2	3
Garrapato Saltarín	5D6	4	0	5	3	1	3	2	3
Goblin 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 unidad:** 10+ entre Garrapatos y Goblins. Además, puedes incluir hasta un Garrapato Saltarín por cada 3 Garrapatos (redondeando hacia arriba), pero éstos no cuentan en el mínimo de 10+.

**Coste:** 14 puntos por Garrapato, 2 puntos por Goblin, 18 puntos por cada Garrapato Saltarín.

**Equipo:** ¡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. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos (sólo los Goblins, no los Garrapatos). El tamaño zí importa.

**Unidad combinada.** En la unidad, los Garrapatos van delante y los Goblins detrás (los Garrapatos Saltarines donde quieras). Mientras haya Goblins en la unidad, la unidad mueve 10cm y tiene L6. Si se dispara (no por plantilla) a una unidad de Garrapatos y Goblins, determina aleatoriamente a quién impacta (1-4 Garrapatos, 5-6 Goblins). En combate cuerpo a cuerpo, mueren las miniaturas que reciban los ataques (normalmente, primero los Garrapatos).

**Descontrol.** Si al inicio de turno hay más de 3 Garrapatos por cada Goblin, los garrapatos (no Garrapatos Saltarines) sobrantes pasan a ser Garrapatos perdidos. Si la unidad de Garrapatos se ve obligada a huir (por pánico o por desmoralización), elimina todos los Goblins de la unidad y transforma todos los Garrapatos en Garrapatos perdidos.

**Garrapatos Saltarines.** Los Garrapatos Saltarines tienen unas reglas peculiares:

- **Saliendo de la unidad.** Al inicio de cada fase de movimiento, antes de la declaración de cargas, y si la unidad no está trabada en combate cuerpo a cuerpo ni está sujeta a algún movimiento obligatorio (animosidad por ejemplo), la unidad puede hacer que uno o varios de sus Garrapatos Saltarines salgan de la unidad. Hacen automáticamente un movimiento en cualquier dirección (5D6). A partir de ese momento cada Garrapato Saltarín fuera de la unidad contará como una miniatura individual (por ejemplo, un proyectil mágico afectará a un único Garrapato Saltarín aunque haya otros al lado, no forman unidad).
- **Garrapatos Saltarines y psicología.** Son Inmune a psicología.
- **Moviendo los Garrapatos Saltarines.** En la subfase de movimientos obligatorios, por cada Garrapato Saltarín elige una dirección y lanza 5D6; recorre esa distancia. Si el movimiento aleatorio le lleva a una unidad (amiga o enemiga), el Garrapato ataca a dicha unidad (la unidad no puede atacar) y vuelve a mover. Si el Garrapato termina su movimiento aleatorio en Terreno impasable, muere. En la tirada de movimiento aleatorio, uno de los dados debe ser de otro color; si sale un 1, sustituye el Garrapato Saltarín por un Garrapato Perdido.
- **Disparos a Garrapatos Saltarines.** Resuélvelo de forma habitual (hay un -1 a disparar a los Garrapatos Saltarines por ser miniatura de infantería individual). Las tropas amigas PUEDEN disparar a Garrapatos Saltarines si lo desean.
- **Combate contra Garrapatos Saltarines.** Si un enemigo se traba en combate cuerpo a cuerpo con un Garrapato Saltarín, éste resulta automáticamente destruido en la fase de combate cuerpo a cuerpo (no puede responder al ataque); ten en cuenta que esto implica que la unidad que ha cargado estará trabada, aunque podría hacer un Arrasamiento de la forma habitual.

**Garrapatos perdidos.** Sigue todas las reglas de los Garrapatos Saltarines, salvo que en vez de elegir la dirección en la que salta, se hace de forma aleatoria (usa el dado de dispersión para determinar la dirección).

**Puntos de victoria.** Todos los puntos de victoria están en la unidad. Si acabas con la unidad te llevas todos los puntos aunque haya docenas de Garrapatos Perdidos y Saltarines desperdigados por el tablero.

**Peligrosos.** Los personajes no pueden unirse a Rebaños de Garrapatos.

## 0-1 Jinetez de Garrapato

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

**Tipo de unidad:** Infantería, Goblin, Pielverde, Garrapato.

**Tamaño de la unidad:** 5-10.

**Coste:** 15 puntos por miniatura.

**Armas:** ¡Muchos dientes! (Arma de mano)

**Reglas especiales:** Inmunes a Psicología. El tamaño zí importa. Hostigadores.

**Movimiento aleatorio (5D6cm).** Sin embargo, por cada 1 que obtengas en los dados para determinar el movimiento aleatorio, retira un Jinete como baja.

**Peligrosos.** Los personajes no pueden unirse a la unidad de Jinetez de Garrapatos.

### Jinetez de Jabalí

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

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

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** 16 puntos por miniatura.

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

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

**Arma de proyectiles.** Pueden llevar Arco (+3/m).

**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 Jinetez de Jabalí no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Jinetez de Jabalí grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotez (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 Jinetez de Jabalí pueden llevar Estandarte mágico.

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa. Animosidad.

### Jinetez Zalvajez de Jabalí

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

**Tipo de unidad:** Caballería, Orco, Orco Zalvaje, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 5+

**Coste:** 17 puntos por miniatura.

**Arma:** 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 (+1/m). Cualquier unidad de Jinetez Zalvaje 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 Jinetez Zalvaje no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Jinetez Zalvajes grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotez (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército.

**Grupo de mando:** Músico (+7), Portaestandarte (+14), Jefe Jinete Zalvaje 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 Jinetez Zalvajes de Jabalí pueden llevar Estandarte mágico.

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa. Animosidad. Furia Asesina (sólo Jinetez).

### Karro de Jabalíez

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Karro	-	-	-	5	5	4	-	-	-
2x Orco	-	3	3	3	-	-	2	1	7
2x Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	-

**Tipo de unidad:** Carro, Orco, Pielverde.

**Potencia de unidad.** 4. (Si está montado por un personaje, pasa a tener Potencia 5).

**Tamaño de la unidad:** 1. La miniatura está formada por un Karro, dos Orcos de tripulación, y está tirado por dos Jabalíes.

**Coste:** 80 puntos.

**Arma:** Los Orcos llevan Arma de mano y Lanza. El Karro tiene Cuchillas

**Armadura.** El Carro tiene una tirada de salvación por armadura de 4+.

**Opciones:** Puedes incluir un tercer Orco en el Karro por +6 puntos.

**Reglas especiales:** Carro. El tamaño zí importa. Empalar (sólo Jabalíes).

### Karro de Lobo

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

**Tipo de unidad:** Carro, Goblin, Pielverde

**Potencia de unidad.** 4. (Si está montado por un personaje, pasa a tener Potencia 5).

**Inclusión.** Puedes incluir 1-2 Karros de Lobo como una única opción de unidad Especial (pero son totalmente independientes).

**Tamaño de la unidad:** 1. La miniatura está formada por un Karro, tres Goblins de tripulación, y está tirado por dos Lobos.

**Coste:** 60 puntos.

**Armas:** Los Goblins llevan Arma de mano. Pueden llevar Lanzas por +1 punto por Tripulante.

**Armas de proyectiles.** Los tres Goblin 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. El tamaño zí importa.

## Lanzapiedros

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzapiedros	-	-	-	-	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

**Tipo de unidad:** El Lanzapiedros es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. Mientras haya un Ezpabilagoblins, la dotación se considera Orco en vez de Goblin.

**Tamaño de la unidad:** 1 Lanzapiedros, 3 Goblins de Dotación.

**Coste:** 70 puntos por unidad.

**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). **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:** El tamaño zí importa. Ezpabilagoblins.

Catapulta. El Lanzapiedros es una Catapulta, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.

## Lanzapinchoz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzapinchoz	-	-	-	-	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

**Tipo de unidad:** El Lanzapinchoz es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. Mientras haya un Ezpabilagoblins, la dotación se considera Orco en vez de Goblin.

**Inclusión.** Puedes incluir 1-2 Lanzapinchoz como una única opción de unidad Especial (pero se consideran independientes a todos los efectos).

**Tamaño de la unidad:** 1 Lanzapinchoz, 3 Goblins de Dotación.

**Coste:** 35 puntos por unidad.

**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). **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..**

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa. Ezpabilagoblins.

Lanzavirotes. El Lanzapinchoz es un Lanzavirotes, se dispara como se detalla en las páginas 120-121 del reglamento de Warhammer.

## Unidades Singulares

### 0-1 Troglagobs

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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 unidad:** 10-15

**Coste:** 5 punto por miniatura.

**Arma:** Arma de mano.

**Arma de proyectiles.** Jabalina. Pueden sustituir la Jabalina por Arco corto (+1/m).

**Grupo de mando:** Jefe Trog (+8).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Anfibio.

Hostigadores.

Disparos envenenados. Los ataques a distancia de los Troglagobs (jabalina o arco) son Ataques envenenados.

### 0-1 Goblins de Polvo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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 unidad:** 10-20

**Coste:** 8 puntos por miniatura.

**Arma:** Arma de mano.

**Arma 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. Inmunes 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.

### Trolls

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

**Tipo de unidad:** Infantería monstruosa, Troll.

**Potencia de unidad:** 3/m.

**Tamaño de la unidad:** 3 1+

**Coste:** 50 puntos por miniatura.

**Armas:** Arma de mano.

**Opciones:** Toda la unidad puede ser Trolls de piedra (+5/m) o Trolls de río (+10/m).

**Reglas especiales:** Miedo. Regeneración. Estupidez. El tamaño zí importa.

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.

Resistencia a la magia (2) (sólo Trolls de piedra).

Viscosos (sólo Trolls de Río). 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).

### Vagoneta de Ataque Snotling

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vagoneta de Ataque	5D6	-	-	4	4	3	-	-	-
Snotlings	-	2	-	2	-	-	3	3	10

**Tipo de unidad:** Carro, Snotling, Pielverde

**Tamaño de la unidad:** 1. La miniatura está formada por un Karro y un montón de snotlings de tripulación.

**Coste:** 60 puntos.

**Armas:** Armas de mano.

**Armadura.** La Vagoneta tiene una tirada de salvación por armadura de 6+.

**Reglas especiales:** Carro. Inmune a desmoralización. El tamaño zí importa. Movimiento aleatorio (5D6).

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

### Katapulta Lanzagoblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
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

**Tipo de unidad:** El Lanzagoblins es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. Mientras haya un Ezpabilagoblins, la dotación se considera Orco en vez de Goblin.

**Tamaño de la unidad:** 1 Lanzagoblins, 3 Goblins de Dotación.

**Coste:** 80 puntos por unidad.

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

**Armadura.** El Ezpabilagoblins tiene Armadura ligera.

**Opciones:** 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:** El tamaño zí importa. 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 Zueltaplomo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zueltaplomo	-	-	-	-	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

**Tipo de unidad:** El Zueltaplomo es Máquina de guerra. La dotación es Infantería, Goblin, Pielverde. Mientras haya un Ezpabilagoblins, la dotación se considera Orco en vez de Goblin.

**Tamaño de la unidad:** 1 Zueltaplomo, 4 Goblins de Dotación.

**Coste:** 100 puntos por unidad.

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

**Armadura.** El Ezpabilagoblins tiene Armadura ligera.

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

**Reglas especiales:** El tamaño zí importa. Ezpabilagoblins.

Zueltaplomo. Esta máquina de guerra tiene un alcance máximo de 60cm. Designa la unidad objetivo (de forma habitual), y lanza 2D6; ese es el número de impactos que hace a la unidad enemiga. Si la unidad enemiga objetivo se encuentra a más de 30cm (y máximo 60cm) los impactos se resuelven con F4; si se encuentra a 30cm o menos, de F5. Todos los impactos son con Poder de Penetración.

¿Ezto como va? Pese a que sea un diseño basado en los Cañones Órgano enanos y los Cañones de Salvas imperial, no tiene su fiabilidad. Si en la tirada para obtener el número de impactos se obtiene un doble, tras resolver los impactos el Zueltaplomo explota en un bonito espectáculo pirotécnico; retíralo como baja.

## Garrapato Colosal

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrapato Colosal	8D6	3	0	5	5	4	2	1D 6+1	10

**Tipo de unidad:** Monstruo, Garrapato.

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Potencia de unidad:** 4.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm)

**Coste:** 160 puntos.

**Arma:** Muchos dientes (Arma de mano).

**Reglas especiales:** Terror. Inmune a Desmoralización. Objetivo grande.

Ataques aleatorios. Cuando el Garrapato ataque, determina el número de ataques de forma aleatoria (1D6+1).

¡Boiiiiing! En la subfase de movimientos obligatorios, pivota el Garrapato Colosal en la dirección que quieres que salte y lanza 8D6 para saber a qué distancia “salta” el Garrapato. Si en esa distancia y dirección hay alguna unidad enemiga (y hay espacio para colocar al Garrapato Colosal), el Garrapato declara carga (el oponente debe reaccionar a la carga, hay chequeos de terror y miedo, etc); ten en cuenta que al ser Objetivo Grande, el Garrapato Colosal puede “saltar” por encima de las unidades amigas. Si el Garrapato ha declarado carga y no llega (por ejemplo porque la unidad huye), mueve la distancia obtenida en los dados. Si en la distancia máxima movida “choca” con una unidad amiga o termina el movimiento encima de una unidad amiga (ya sea por una carga en la que la unidad enemiga ha huido o bien porque ha dado la mala pata que estaba ahí), hace los 1D6+1

ataques y se destraba. Si en la distancia máxima movida “choca” contra un elemento de escenografía impasable o un edificio, el garrapato se espachurra (es retirado como baja). ¡Chooof! Si el Garrapato muere en combate cuerpo a cuerpo, su terrible mole cae encima de sus enemigos, por lo que hace un impacto de F5 a todas las miniaturas en contacto peana con peana.

### Garrapatos Despachurradores

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Garrapatos Despachurradores	8D6	-	-	6	5	6	3	*	6

**Tipo de unidad:** Monstruo, Garrapato.

**Tamaño de la unidad.** 1.

**Potencia de unidad.** 6.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm)

**Coste:** 240 puntos.

**Arma:** Muchos dientes (Arma de mano).

**Reglas especiales:** Movimiento aleatorio (8D6). Inmune a psicología.

Atravesar. En la subfase de movimientos obligatorios, haz un chequeo de Liderazgo (pueden usar el Liderazgo del General si está cerca). Si lo supera, elige la dirección en la que moverán los Garrapatos Despachurradores; si no lo supera, lanza el dado de dispersión para determinar la dirección aleatoriamente. Pivota los Garrapatos Despachurradores en esa dirección 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. Si en esa distancia “choca” contra un elemento de escenografía impasable o un edificio, el garrapato despachurrador se espachurra (es retirado como baja). Si atraviesa unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo, establece el número de impactos y luego divídelos a partes iguales entre las unidades trabadas en ese combate. Si finaliza su movimiento encima de una unidad, mueve el Garrapato en esa dirección hasta que no esté en contacto con ninguna unidad (y sí, si hay varias unidades en esa misma dirección las va atravesando hasta que encuentra un “hueco”).

Atacando al Garrapato Despachurrador. Si una unidad se traba en combate cuerpo a cuerpo con el Garrapato Despachurrador, la recibe 3D6 impactos de F6 y el Garrapato Despachurrador es retirado como baja (aunque sea una única miniatura de infantería que ha cargado al Garrapato).

### Lanzagarrapatos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzagarrapatos	10	4	0	6	5	4	3	3D6	8
4x Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	3	1	5

**Tipo de unidad:** El Lanzagarrapatos es Monstruo, Garrapato. Los Goblins son Infantería, Goblin, Goblin Nocturno, Pielverde.

**Tamaño de la unidad:** 1 Lanzagarrapatos y 4 Goblins Nocturnos de “dotación”... o cuidadores... o algo.

**Potencia de unidad:** 4.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm) o Carro (50x100mm)

**Coste:** 145 puntos.

**Arma:** El Lanzagarrapatos tiene dientes (arma de mano), los Goblins arma de mano.

**Reglas especiales** (Goblins Nocturnos). El tamaño zí importa. Miedo a Orejotaz. Odio a Enanos.

**Reglas especiales** (Lanzagarrapatos). Objetivo grande. Terror.

Inmune a desmoralización. Mientras el Lanzagarrapatos siga con vida, los Goblins de dotación son también Inmunes a desmoralización (y a psicología, claro).

Escupiendo garrapatos. Al inicio de cada fase de disparo propia (mientras queden Goblins vivos) elige cuántos garrapatos se le darán de comer al Lanzagarrapatos (entre 1 y 3).

Añade esa cantidad de dados al Lanzagarrapatos. Luego, durante la fase de disparo, lanza tantos “dados de garrapatos” como haya acumulados y se suma:

- 1-4: Acidez. Todas las miniaturas a 15cm (incluyendo los Goblins de “dotación”) reciben un impacto de F2 sin armadura. Se eliminan los dados de garrapatos.
- 5-9: Ronroneo en el estómago. Guarda los dados para el siguiente turno.
- 10-16: Torrente de garrapatos. Elige una unidad enemiga a 60cm o menos del Lanzagarrapatos (si no hay, elige una unidad amiga a 60cm o menos). Lanza de nuevo los dados de garrapatos y súmalos: la unidad recibe esa cantidad de impactos de F4 con Poder de penetración. Luego, descarta los dados de garrapatos. (Se considera un ataque de proyectiles).
- 17+: Explosión intestinal. El Lanzagarrapatos recibe 1D3 impactos de F6 y cada Goblin de dotación un impacto de F6. Por último se pone la plantilla de llamas en la boca del Garrapato; todas las miniaturas bajo ella reciben un impacto F6. Luego, descarta los dados de garrapatos (se considera un ataque de proyectiles).

Controlado. Los Goblins Nocturnos deben desplegar a 3cm y no pueden quedar alejados a más de 3cm del Lanzagarrapatos. Si los Goblins son eliminados, el Lanzagarrapatos actuará como un monstruo que ha perdido su jinete (será necesario un chequeo de la Tabla de reacción de monstruos) y se considera una miniatura independiente. Todo disparo contra la unidad se considera que va contra Objetivo grande, pero deberá repartirse entre los Goblins Nocturnos y el Lanzagarrapatos con 1D6 (1-4 Lanzagarrapatos, 5-6 Goblins), a no ser que no haya línea de visión entre quien dispara y los Goblins (en ese caso todos los disparos van al Lanzagarrapatos). En combate cuerpo a cuerpo actúan como una unidad de Hostigadores, colocando los Goblins al lado del Lanzagarrapatos. Sin embargo, los Goblins son expertos en utilizar al Lanzagarrapatos para su propia protección, con lo que el enemigo atacará al Lanzagarrapatos si le es posible en vez de a los Goblins. En la fase de declaración de cargas, es el Lanzagarrapatos quien carga (tiene que estar en su línea de visión; no se considera que tenga visión 360°).

Hambre. El Lanzagarrapatos no puede mover de forma voluntaria (aunque podría mover debido a algún hechizo o regla especial). Sin embargo, en la subfase de movimientos obligatorios debes comprobar si hay unidades enemigas a 20cm o menos y en línea de visión (recuerda que es un Objetivo Grande); en tal caso, lanza 1D6; con un 1, el Lanzagarrapatos rompe sus cadenas y se lanza a por la unidad enemiga (devorando sus Goblins por el camino); desaparecen los dados de Garrapatos y el Lanzagarrapatos carga a dicha unidad. Trátalo como una carga a todos los efectos (el enemigo puede reaccionar a la

carga, etc). El Lanzagarrapatos hará su chequeo de Controlado si falla la carga (tras hacer el movimiento de carga fallida), o bien cuando termine el combate cuerpo a cuerpo.

## Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gigante	15	3	0	6	5	6	3	*	10

**Tipo de unidad:** Monstruo, Gigante.

**Potencia de unidad:** 6.

**Tamaño de peana:** Monstruo (50x50mm) o Carro (50x100mm)

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Coste:** 205 puntos.

**Arma:** Un garrote inmenso

**Reglas especiales:** Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a psicología.

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; 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. 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. Un Gigante en el suelo que se vea obligado a huir es aniquilado automáticamente.

Ataques del Gigante. Di contra quién lucha este turno el Gigante y determina qué ataque hace de forma aleatoria ANTES de cualquier otro combate (pero después de los impactos por carga).

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). 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 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.

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. 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 Saltar arriba y abajo (¡y así hasta que se caiga o uno de los bandos huya!).
- 3: Agarrar y... El Gigante agarra una de las miniaturas y... lanza 1D6.
  - 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).
  - 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.
  - 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.

### 0-1 Ídolo de Morko

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ídolo de Morko	18	4	0	8	7	8	2	4	10

**Tipo de unidad:** Monstruo, Elemental.

**Inclusión.** Puedes tener un único Ídolo de Morko (o quizá sea de Gorko) en tu ejército, pero ocupará dos opciones de unidad Singular.

**Potencia de unidad:** 8.

**Tamaño de peana:** Enorme (100x100mm)

**Tamaño de la unidad:** 1.

**Coste:** 600 puntos.

**Arma:** Puños de roca (Arma de mano).

**Armadura:** Esta enorme mole de piedra tiene (además de una alta Resistencia) una tirada de salvación por armadura de 2+s

**Reglas especiales:** Terror. Objetivo grande. Tozudo. Golpe Letal. Inmune a psicología. Impactos por carga (1D6+3).

El Gran Verde. Si el Ídolo de Morko no ha declarado carga durante la subfase de declaración de carga, en la subfase de movimientos obligatorios debes comprobar si existe alguna unidad enemiga o amiga a distancia de carga; si es así, cargará contra ella (efectúa reacciones a la carga de forma habitual); si hay varias unidades a distancia de carga, elige a cuál carga (lo más habitual es cargar a unidades enemigas, pero quién sabe la voluntad de Morko...).

Monstruo de piedra. El Ídolo de Morko se considera “elemento rocoso” a efecto de reglas y hechizos (como Señor de la Piedra). Además, el hechizo Señor de la Piedra del Saber de la Vida no tiene ningún efecto sobre el Ídolo de Morko.

## Aracnarok

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Aracnarok	18	4	-	5	6	8	2	8	7
8x Goblins	10	2	3	3	3	1	2	1	6

**Tipo de unidad:** Monstruo, Araña, Animal. Los Goblins son Infantería, Goblin, Pielverde.

**Inclusión.** Una Araña Aracnarok ocupa dos opciones de unidad Singular.

**Tamaño de la unidad:** 1 Aracnarok montado por 8 Goblins.

**Potencia de unidad:** 8. Sólo se cuenta la Potencia del Aracnarok. Si muere, los Goblins restantes formarán una unidad con Potencia de unidad 1 por Goblin.

**Tamaño de peana:** La más grande (100x150mm)

**Coste:** 500 puntos

**Armas:** Tanto el Aracnarok como los Goblins tienen Arma de mano.

**Armas de proyectiles.** Lanzarredes. 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. 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, usa la tabla de problemas de la Catapulta; si resulta destruida, elimina dos Goblins de dotación y el disparo no tiene efecto. No puede disparar si está trabada en combate.

**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.

**Reglas especiales** (Aracnarok). Terror. Objetivo grande. Impactos por carga (1D6+1). Tozudo. Inmune a pánico. Cruzar (todo, salvo terreno impasable y elementos acuáticos como ríos o pantanos). Ataques envenenados.

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).

Monstruo montado. El Aracnarok consta de una araña enorme montada (más o menos) por algunos Goblins. Trata siempre el Aracnarok como si fuera un monstruo con personaje, la diferencia es que hay varios Goblins en su parte superior.

Disparos a un Monstruo Montado. Los disparos hechos a un Monstruo montado se reparten de forma aleatoria entre el Aracnarok y su jinete (los goblins) de la misma forma que un monstruo montado por un personaje.

Muerte de la tripulación. Si los Goblins mueren y el Aracnarok sobrevive, haz un chequeo en la tabla de reacción de monstruos.

Muerte del monstruo. Si el monstruo muere y los Goblins sobreviven, los Goblins formarán donde estaba el Aracnarok. Si, por ejemplo, se acaba con el Aracnarok en un combate, los Goblins restantes formarán trabados en combate con la unidad con la que estaba trabado el Aracnarok (y lucharán si no lo habían hecho, hay que calcular resolución de combate, etc). Ten en cuenta que si son cinco o más Goblins aún podrían capturar cuadrantes.

Puntos de victoria. El oponente sólo gana los puntos de victoria si acaba con el monstruo (no importan los Goblins).

Personaje montado. Un 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.

Templo de la Araña. Si un Gran Chamán Goblin monta el Aracnarok, sustituye el Lanzarredes por el Templo de la Araña de forma gratuita. Si despliega encima del Aracnarok, el Chamán Goblin 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.

**Reglas especiales** (Goblins Silvanos). 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, El tamaño zí importa, Cruzar(bosques) y Miedo a Orejotaz; llevan Arma de mano y Pinturas de guerra.

## Personajes especiales

### Azhag el Carnicero

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azhag el Carnicero	10	7	3	4	5	3	5	4	9
Serpiente alada	10	5	0	6	5	5	3	2	6

**Tipo de unidad:** Azhag es Infantería, Pielverde, Orco, Orco negro, Personaje especial. La Serpiente Alada 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).

**Coste:** 500 puntos (270 de Azhag, 230 de la Serpiente alada).

**Armas:** Ezpada Machakadora de Slagga. Arma de mano. F+1. Anula armaduras.

**Armas** (Serpiente alada). Fauces (arma de mano).

**Armadura** (Azhag). Armadura de Azhag. Armadura pesada (Tirada de salvación por armadura de 5+). Además, proporciona una Tirada de salvación especial de 5+.

**Armadura** (Serpiente alada). Tiene una Tirada de salvación por armadura de 4+ por Piel escamosa.

**Objetos mágicos** (Azhag). Báculo del Demonio. Resistencia a la Magia (1).

La Corona de la Hechicería. Mientras tenga la Corona (no sea anulada por efectos o hechizos como la Anulación de Vault), Azhag se considera un mago de nivel 2 a todos los efectos (dados de energía, de dispersión, conoce 2 hechizos, 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). Animosidad. El tamaño zí importa.

**Reglas especiales** (Serpiente Alada). Volar. Terror. Objetivo grande.

Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola. Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados.

### Badruk Machakakráneoz

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

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Badruk Machakakráneoz como dos opciones de Héroe en el ejército.

**Coste:** 150 puntos.

**Armas:** Arma de mano. Arma a dos manos.

**Armadura.** Armadura pesada.

**Objetos mágicos.** Baratija de loz taponez. 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).

**Reglas especiales.** El tamaño zí importa. Golpe letal.

### **Borgut Machakajetoz, la Mano Derecha de Gorko**

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

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

**Inclusión.** Borgut Machakajetoz, la Mano Derecha de Gorko, 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).

**Coste:** 175 puntos.

**Armas:** Hacha de la Perdición de Arlad. 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:** Animosidad. El tamaño zí importa.

**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 (aunque no tendrá el F+1 en carga, será un ataque extra; usa un dado de otro color, pues este ataque NO tiene F+1).

**El Machakajetoz.** En desafíos, Borgut 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. Si el ataque hiere (tras salvaciones) y el oponente sigue vivo, se considerará que tiene 1 herida 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 vizta.** Si tu ejército incluye a Grimgor, debes desplegar a Borgut a un máximo de 30cm de Grimgor cuando despliegues el ejército.

**Orcos de Borgut.** Si incluyes a Borgut, puedes incluir a los Orcos de Borgut en la batalla. En tal caso, Borgut debe desplegar dentro de esa unidad y no puede abandonarla de forma voluntaria. Los Orcos de Borgut son una unidad de Guerreros Orcos a todos los efectos, salvo que son Orcos Grandotes de forma gratuita (no tienes que pagar +2/m). Además, puedes incluir una segunda unidad de Orcos Grandotes en el ejército.

## Bruja Troll

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bruja Troll	12	2	0	6	5	6	2	*	10

**Tipo de unidad:** Monstruo, Troll, Hechicero, Personaje especial.

**Inclusión.** Puedes incluir a la Bruja Troll en tu ejército como una opción de Comandante más una opción de Héroe. No puede ser el General (así que deberás incluir al menos otro personaje que pueda ser el General).

**Coste:** 395 puntos

**Arma:** Un garrote inmenso.

**Armadura.** Tiene una tirada de salvación por armadura por piel escamosa de 4+ (esto no le impide hacer magia).

**Arma de proyectiles.** Aliento de troll. 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). No se ve afectado por las reglas que afecten a las Armas de proyectiles.

**Magia.** La Bruja Troll es una Hechicera de nivel 2 que usa siempre Saber de la Muerte.

**Reglas especiales:** Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a psicología. Regeneración. Anfibio. Estupidez.

Viscosa. 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).

Garrotazo. La Bruja Troll pega con su garrote. Se trata de un ataque “especial”, como el del Gigante, así que no puede anularse mediante la regla Anula un ataque ni efectos parecidos como “reduce los ataques de la miniatura objetivo”. La Bruja Troll hace un único ataque que causa 1D6 impactos directos (no es necesario hacer tirada para impactar) de F6.

Madre de los Trolls. Si incluyes a la Bruja Troll en el ejército, las unidades de Trolls se consideran unidades especiales en vez de unidades singulares. Además, las unidades de Trolls deben usar siempre el liderazgo de la Madre (si está cerca), y nunca pueden usar el Liderazgo de los demás personajes del ejército (incluyendo al General), incluso aunque la Bruja Troll haya muerto.

## Gorbad Garra'ierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorbad Garra'ierro	-	7	3	4	5	3	5	4	10
Gnarla	18	3	-	4	-	-	3	1	3

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

**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).

**Coste:** 290 puntos.

**Armas:** Hacha de Gorbad. Arma de mano. Siempre ataca primero. Anula armaduras.

**Armadura:** Armadura pesada.

**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 y Empalar.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

Ez el jefe. 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, Kaudillo de los Kolmilloz Rojoz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorfang Rotgut	10	5	3	5	5	3	3	3	8

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Gorfang Rotgut, Kaudillo de los Kolmilloz Rojoz, como dos opciones de Héroe en el ejército (¡pese a tener 3 heridas!).

**Coste:** 195 puntos.

**Armas:** Colmillo rojo. Arma de mano. A+1, y +1 a las tiradas para impactar.

**Armadura.** Armadura del Sol Malvado. 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.** El tamaño zí importa. Odio a Enanos.

Impávido. Gorfang y la unidad en la que esté ignoran el pánico provocado por unidades de tipo Pielverde.

### Grimgor Piel'ierro, Kaudillo Orco Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grimgor Piel'ierro	10	8	2	5	5	3	5	5	9

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Grimgor Piel'ierro, Kaudillo Orco Negro, 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.

**Coste:** 400 puntos (además de los puntos de la Guardia Personal).

**Armas:** Gitsnik. Arma de mano. F+2. Grimgor Siempre ataca primero.

**Armadura:** Koraza Forjada con Zangre. 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+.

**Objetos mágicos.** Ojoketodolove de Morko. Grimgor (y su unidad) tienen Resistencia a la Magia (1). **Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Odio. Grimgor Odia a todo el mundo.

**Guerrero temible.** 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.** 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.

### Guardia Personal de Grimgor

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia Personal de Grimgor	10	4	3	4	4	1	2	1	8

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

**Tamaño de la unidad:** 10+

**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 Guardias Personales por +13 puntos por miniatura.

**Arma:** Rebanadora. Pueden llevar Dos armas de mano o Arma a dos manos (toda la unidad debe ir armada de la misma forma); puedes elegir cualquiera de ambas de forma gratuita.

**Armadura:** Armadura pesada.

**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:** El tamaño zí importa. Odio. La Guardia Personal de Grimgor Odia 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, Kaudillo Goblin de la Montaña Nublada

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grom el Panzudo	10	5	3	4	4	3	4	4	9
Niblit	10	3	3	3	3	1	2	2	6
Karro de Lobos	-	-	-	5	4	3	-	-	-
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)

**Inclusión:** Puedes incluir a Grom el Panzudo, Kaudillo Goblin de la Montaña Nublada, como una opción de Comandante y una de Héroe en el ejército (no ocupa opción de unidad Especial pese a ir en Karro).

**Coste:** 335 puntos (195 de Grom, 75 de Niblit, 65 del karro).

**Armas** (Grom). Muerdeelfos. Arma a dos manos (F+2, Siempre ataca último). Anula armaduras. Además, Grom tiene Golpe Letal. El Golpe Letal actúa con 5+ (en vez de 6+) contra miniaturas de tipo Elfo.

**Armas** (Lobos y Niblit). Arma de mano.

**Armadura** (Grom y Niblit). Armadura ligera.

**Armadura** (Karro). Tirada de salvación por armadura de 5+.

**Objetos mágicos** (Niblit). Estandarte afortunado. En combate cuerpo a cuerpo, tanto Grom como Niblit pueden repetir una de las tiradas para impactar o para herir cada turno. Sólo pueden repetir una tirada cada uno por turno, y sólo ellos (no los lobos, ni el número de impactos por carga del carro, etc).

**Reglas especiales.** El tamaño zí importa.

Regeneración (sólo Grom). Grom (no el karro ni Niblit) tiene Regeneración.

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, impactos de 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.

General Goblin. Grom debe ser el General. Tu ejército debe incluir al menos una unidad de tipo Goblin. Además, Grom nunca toleraría la presencia de alguien que pudiera disputarle el mando, así que no puedes incluir ningún personaje Comandante de tipo Orco.

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.

## Grotfang, Líder de la Tribu Garra'ierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotfang	-	6	3	4	5	3	4	4	9
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Grotfang, Líder de la Tribu Garra'ierro, como una opción de Comandante en el ejército. Grotfang siempre será el General del ejército (y no puedes incluir otro personaje que Deba ser el General).

**Coste:** 230 puntos.

**Armas:** Gran Rebanadora Garra'ierro. Arma de mano. Los ataques de Grotfang se resuelven con un +2 a la Fuerza (por tanto F6) y cuentan con Poder de Penetración.

**Armadura:** Armadura ligera. Escudo. Unido al Pellejo Duro del jabalí, tiene una tirada de salvación por armadura de 3+.

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

**Equipo mágico:** La Corona de Gorko. Mientras Grotfang siga con vida y no esté huyendo (y este objeto no sea anulado), todas las unidades del ejército son inmunes a animosidad (así que superan automáticamente todas las tiradas de Animosidad).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

Gruñidoz. *Grotfang tiene una voz profunda, retumbante y áspera, excepcional incluso para un orco. Sus gruñidos hacen obedecer a sus tropas. Grotfang puede intentar evitar que una unidad siga huyendo, gruñéndoles algo como “¿A’ónde kreéiz ke vaiz?” o “¡Volved akí, gallinaz!”*. Al inicio de cada fase de magia amiga, lanza 10D6. Todas las unidades amigas de tipo Pielverde a esa distancia y que estén huyendo, se reagrupan automáticamente, incluso aunque se encuentren con menos del 25% de miniaturas iniciales.

## Grotsnag, Azote de laz Montañaz Negraz

WD120

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotsnag	-	4	4	4	3	2	4	3	7
Gruñemucho (Lobo gigante)	22	3	-	4	-	-	3	2	7

**Tipo de unidad:** Caballería, Pielverde, Goblin, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Grotsnag, Azote de laz Montañaz Negraz, como una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 98 puntos.

**Armas:** Úniko Kaztañazo de Wollopa. (Ver objetos mágicos). Arma de mano. F+3 un único impacto, un solo uso.

**Arma de proyectiles.** Arco corto.

**Armadura:** Escudo. Kazko de Nobbla. (Ver objetos mágicos). Tirada de salvación por armadura 6+. Tirada de salvación especial 6+.

**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. El tamaño zí importa. Caballería rápida.

Provocador. Al inicio de cada turno enemigo, puedes elegir una unidad enemiga 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

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

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

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

**Coste:** 375 puntos.

**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 pesada.

**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).

**Equipo mágico:** Amuleto azulao. Grumlok tiene una tirada de salvación especial de 3+; sin embargo, si la falla sufre una herida adicional (que no puede salvarse por armadura ni por el Amuleto).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

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). Gazbag le proporciona un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo (que no usa a Rebaelfoz).

Mentalmente controlado. Si Grumlok se enfrenta a un ejército de Elfos Oscuros, las voces de Malekith en su cabeza le instarán a no atacar. Contra miniaturas de tipo Elfo Oscuro, Grumlok falla automáticamente todas las tiradas para impactar. Si lanza un hechizo que declara como objetivo una unidad de tipo Elfo Oscuro, el hechizo falla como si no se hubiera obtenido la dificultad mínima, incluso aunque obtenga un resultado de Fuerza Irresistible.

## Kapitán Skaben, Marinero Verde

WD122

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skaben	10	4	4	4	4	2	4	3	7
Slygit	10	3	3	3	3	1	4	1	7

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

**Inclusión:** Puedes incluir al Kapitán Skaben, Marinero Verde, como una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste** 168 (123 puntos de Skaben, 45 de Slygit).

**Armas** (Skaben). Pistola. Garfio (que le hace sumar +1 ataque y puede combinar con el Ketepincho o la pistola en combate) Ketepincho de Hacka (Ver objetos mágicos). Arma de mano. Impacta siempre a 2+.

**Armas** (Slygit). Arma de mano.

**Arma de proyectiles** (Skaben). Pistola.

**Armadura** (Skaben). Armadura ligera.

**Objetos mágicos** (Slygit). Eztandarte Rojo de Slygit. 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:** Animosidad. El tamaño zí importa. Anfibio.

Vieja afrenta. 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. Skaben tiene una tirada de salvación especial de 5+.

Goblin de la Suerte. Slygit tiene una tirada de salvación especial de 2+.

Slygit. Slygit no se despega 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.

## Komepiñoz Tripafea, el Goblin Máz Lizto de Todoz

WD121

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Komepiñoz Tripafea	10	2	2	3	3	2	2	1	7
Gulag	10	5	3	4	4	2	2	2	7

**Tipo de unidad:** Komepiñoz es Infantería, Pielverde, Goblin, Hechicero, Personaje especial. Gulag es Infantería, Pielverde, Orco, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Komepiñoz Tripafea, el Goblin Máz Lizto de Todoz, como una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 181 puntos (140 de Komepiñoz, 41 de Gulag).

**Armas:** Komepiñoz lleva Arma de mano. Gulag lleva Rebanadora.

**Armadura.** Gulag tiene Armadura pesada y Escudo.

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

**Objetos mágicos** (Komepiñoz). Báculo Chorizador. Ver objetos mágicos. El oponente tiene -1 dado de dispersión, tú +1 dado de magia.

Kollar de Huezoz y Kolmilloz. (Ver objetos mágicos). Un solo uso. Suma +1 a un dado usado para lanzar un hechizo.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz (sólo Komepiñoz).

Gazez Nozivoz (Komepiñoz). 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).

Guardaezpaldez. 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** (Gulag). 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.

### Kundar Pizakráneoz, Kaudillo de los Kráneoz Rojoz

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

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Kundar Pizakráneoz, Kaudillo de los Kráneoz Rojoz, 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).

**Coste:** 292 puntos.

**Armas:** Rebanakuelloz de Goulum. 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..

**Objetos mágicos.** Piedro kolo'verde. Kundar ignora la primera herida que falle en la partida (tras salvaciones por armadura).

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

### Morglum Quiebracuellos, Kaudillo del Este

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Morglum Quiebracuellos	-	7	3	5	5	3	4	4	9
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Morglum Quiebracuellos, Kaudillo del Este, 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).

**Coste:** 210 puntos.

**Armas:** Dos armas de mano. Así que realiza 5 ataques en combate cuerpo a cuerpo, ¡pese a ir montado!

**Armadura.** Armadura Sangrienta de Bulak. 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.** El tamaño zí importa. 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, Maestro Chamán

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nazgob	10	3	3	4	4	3	2	2	8

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Nazgob, Maestro Chamán como una opción de Comandante en el ejército.

**Coste:** 260 puntos.

**Armas:** Rebanadora.

**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).

**Objetos mágicos.** Baztón de loz Kráneoz Llameantez. El Baztón es un objeto que contiene dos hechizos. Es un Objeto portahechizos de nivel de energía 4, contiene el hechizo ¡Kabezazo!. También es un Objeto portahechizos de nivel de energía 4, contiene el hechizo Mirada de Morko. Nazgob puede elegir cada fase de magia si lanza (como objeto portahechizos) uno de los hechizos, o puede decidir concentrarse para lanzarlos ambos. Si lanza ambos, ten en cuenta que CADA hechizo se lanza con nivel de energía 4 (el oponente debe dispersar cada uno por separado, etc). En caso de lanzar ambos hechizos, debe hacer un chequeo según se especifica en Konzentrazión.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

Konzentrazión. Declara que Nazgob se concentra al inicio de cualquier fase de magia propia. Nazgob no puede usar el Baztón ese turno. A cambio, Nazgob puede concentrarse para repetir cualquier tirada al intentar lanzar un hechizo (debes repetir toda la tirada; esto puede evitar una disfunción mágica). Si lo haces, al finalizar la fase de magia Nazgob hará un chequeo de Liderazgo. Si Nazgob supera el chequeo no pasa nada, pero si no lo supera la konzentrazión ha sido demasiado fuerte, así que se verá sujeto a Estupidez durante el resto de la batalla (y no podrá volver a concentrarse).

## Oddgit, Chamán Goblin Nocturno

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oddgit	10	2	3	3	3	2	3	1	5

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Oddgit, Chamán Goblin Nocturno, como una opción de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 150 puntos.

**Armas:** Arma de mano.

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

**Objetos mágicos.** Zetaz Zombreroloko (Ver Objetos mágicos). Los fanáticos de su unidad causan 2D6 impactos en vez de 1D6 cuando salen.

**Equipo adicional.** Tiene una Zeta Mágika.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos. Habituado al Whaaagh. 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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oglok el Horrible	-	5	3	4	5	2	3	3	9
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3

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

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

**Coste:** 145 puntos.

**Armas:** Laz doz kortakuelloz. Dos armas de mano (por lo que tiene 4 ataques). 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.** El tamaño zí importa.

### Skarsnik, Señor de la Guerra de Karak-ocho-Picos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skarsnik	10	5	3	4	4	3	5	4	8
Gobbla	10	5	0	5	4	3	4	3	3
Gobbla Gigante	20	6	0	5	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.

**Inclusión.** Puedes incluir a Skarsnik, Señor de la Guerra de Karak-ocho-Picos, como una opción de Comandante más una de Héroe en tu ejército.

**Coste:** 175 de Skarsnik. Debe ir acompañado de Gobbla (+30) o de Gobbla Gigante (+100).

**Armas** (Skarsnik). Pincho de Skarsnik. Alabarda (F+1). Además tiene algunos piedroz incrustados, que permiten a Skarsnik lanzar rayos por el Bastón; se trata de un Objeto portahechizos de nivel de energía 3 que puede usarse varias veces en cada fase de magia (de Skarsnik o del oponente); el Pincho lanza un proyectil mágico (1 impacto F4 que Anula armadura) hacia una unidad enemiga situada hasta 60cm de Skarsnik por cada unidad pielverde a 30cm o menos de Skarsnik. Cada proyectil debe dispersarse por separado.

**Armadura:** Armadura ligera.

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa. Miedo a los Orejotaz. Odio a Enanos.

Gobbla. Gobbla es un Garrapato que va siempre encadenado a Skarsnik. Trata a Skarsnik y Gobbla como una sola miniatura (siempre en contacto cuerpo a cuerpo), salvo que son dos miniaturas individuales (hay que designar ataques a cada uno por separado, puede que uno esté bajo una plantilla y el otro no, etc), eso sí, al ir juntos ya no son de tamaño Infantería. Skarsnik y Gobbla pueden unirse a una unidad. Gobbla usa el liderazgo de Skarsnik siempre. Si Gobbla choca contra una unidad enemiga, hará 3 ataques HA5 F5. Si no ha podido atacar al enemigo y está en contacto peana con peana con alguna(s) miniatura(s) amiga, tira 1D6; con un 6, hace 3 ataques a miniaturas amigas (pero NUNCA a Skarsnik, ni siquiera si están ellos solos); no es necesario hacer chequeos de desmoralización por las "indiscreciones" de Gobbla. Si Skarsnik muere, realizar una tirada en la tabla de reacción de monstruos. Los disparos se reparten de la forma habitual.

Gobbla 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). 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

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skiggit, El Gobo Negro	10	5	3	4	4	3	5	4	7(9)

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

**Inclusión:** Puedes incluir al Gobo Negro como una opción de Comandante y una de Héroe en el ejército.

**Coste:** 190 puntos.

**Armas.** Thagi Az. Arma de mano. Si Thagi Az hace un impacto a un enemigo que tenga un arma mágica, ésta resultará destruida inmediatamente. 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+).

**Objetos mágicos.** Capucha nocturna. 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. Los demás tipos de tropa (p.e. trolls, orcos...) consideran su L7.

Hebilla de Durzik al Drazh. 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. Tirada de salvación especial de 6+.

**Reglas especiales.** El tamaño zí importa. Animosidad.

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, Gran Jefe Orco

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

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Snagga, Gran Jefe Orco, como una opción de Héroe en el ejército.

**Coste:** 123 puntos.

**Armas:** Rebanadora.

**Armadura.** Armadura ligera. Ezkudo kome'chizos. 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.** El tamaño zí importa. Animosidad.

### Uzguz, el Jefe de loz Nómada

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Uzguz	-	5	3	4	5	2	3	3	8
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3

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

**Inclusión:** Puedes incluir a Uzguz, el Jefe de loz Nómada, como una opción de Héroe en el ejército. Si incluyes a Uzguz, el Jefe de loz Nómada, debe ser el General. No puedes incluir otro personaje que Deba ser el General.

**Coste:** 170 puntos.

**Armas:** Hacha de Obsidiana. Arma de mano. Anula armaduras. Si un personaje que tenga una Armadura mágica resulta herido por el hacha, la Armadura resulta destruida. (Afecta sólo a armaduras, no a montura, escudos, yelmos ni piel escamosa)

**Armadura:** Armadura ligera.

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

**Reglas especiales:** Animosidad. El tamaño zí importa.

¡Viva nuestro jefe!. Uzguz debe ser el General. 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, Gran Chamán de la tribu Nariz Huezuda

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Wurrzag	-	3	3	4	5	3	2	1	8
Malumorao	18	3	-	4	-	-	2	1	3

**Tipo de unidad:** Caballería, Pielverde, Orco, Orco zalvaje, Hechicero, Personaje especial.

**Inclusión:** Puedes incluir a Wurrzag ud Ura Zahubu, Gran Chamán de la tribu Nariz Huezuda, 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.

**Coste:** 475 puntos.

**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 de tipo Infantería o Infantería monstruosa, dicha miniatura es retirada como baja y transformada en garrapato; trátala como un Garrapato Perdido (ver Rebaño de garrapatos). Si la miniatura es de tipo Caballería, dicha miniatura es retirada como baja y transformada en dos Garrapatos perdidos (ver Rebaño de garrapatos). La miniatura objetivo puede realizar tiradas de salvación especial (pero no por armadura ni regeneración). La miniatura enemiga cuenta como baja a efectos de puntos de victoria (y, si era el General, da 100 puntos adicionales; en caso de Condes Vampiro, se considera que el General está muerto, así que el ejército se empieza a desmoronar). 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 Araham; 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).

**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).

**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.

**Objetos mágicos.** Mázka Zinieztra. 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:** Animosidad. El tamaño zí importa. Furia Asesina.

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). 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 a 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). 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 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 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 Vault).

## Nueva lista: Goblins

Reglas especiales

Ninguna de las máquinas de guerra del ejército puede incluir Ezpabilagoblins.

### Personajes

Sólo se pueden incluir personajes de tipo Goblin (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.

### Unidades básicas

- Goblins. Una única unidad de Goblins del ejército puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Jinetez de Lobo
- **Jinetez de Araña**
- **0-1 Aulladarez de Gitilla el Kazador**
- **0-1 Acehcantez de Snagla Grobspit**

### Unidades especiales

- Snotlings
- Karros de Lobo (siguen con la opción de incluir 1-2 como una única opción de unidad Especial).
- Trolls (de cualquier tipo).

### Unidades singulares

- Gigantes
- Vagonetas de Ataque Snotling
- Lanzapiedroz
- Lanzapinchoz
- Katapulta Lanzagoblins
- Guerreros Orcos (no pueden mejorarse a Grandotez)
- **Aracnarok**
- **Zueltaplomo (no es 0-1)**

# Nueva lista: Goblins Nocturnos

## Objetos mágicos

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.

## Personajes

Sólo se pueden incluir personajes de tipo Goblin Nocturno (incluyendo personajes especiales). Ten en cuenta que puedes incluir un Gran Jefe Goblin Nocturno adicional por cada 1000 puntos, siguiendo las reglas habituales de los Grandes Jefes.

## Unidades básicas

- Goblins nocturnos. Una única unidad de Goblins Nocturnos del ejército puede llevar un Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Arqueros Goblin Nocturnos (Nueva unidad). Son exactamente Goblins Nocturnos armados con arco corto y arma de mano (a coste de 3/m); la diferencia es que el tamaño de unidad es 10+ (en vez de 20+). Pueden llevar Redes y Fanáticos de la forma habitual.
- 0-1 Snotlings

## Unidades especiales

- Rebaños de Garrapatos (no son 0-1)
- **Jinetez de Garrapato (no son 0-1)**
- Trolls de Piedra. Son exactamente Trolls con la mejora obligatoria a Troll de piedra.
- **Lanzagarrapatos**

## Unidades singulares

- Gigantes
- **Garrapato Colosal**
- **Garrapatos Despachurradores**

## Nueva lista: Horda Snotling

### Personajes

Sólo hay un personaje permitido, el Kaudillo Snotling. El número de Kaudillos Snotling que puedes llevar depende del tamaño del ejército:

Tamaño del ejército	Kaudillos Snotling
<2000	1-4
2000-2999	1-6
3000-3999	1-9
4000-4999	1-12
+1000	1-(+3)

- 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. Los Kaudillos Snotling pueden unirse a unidades de Snotling

### Unidades básicas

- Snotlings

### Unidades especiales

- Vagonetas de Ataque Snotling

### Unidades singulares

- Gigante

Ten en cuenta que no puedes incluir Mercenarios ni Regimientos de Renombre en esta lista.

## Nueva lista: Horda Zalvaje

### Personajes

Sólo se pueden incluir personajes de tipo Orco Zalvaje (incluidos personajes especiales como Wurrzag).

Además, puedes incluir hasta dos personajes de tipo Goblin (no Goblin Nocturno).

Los personajes de tipo Orco Zalvaje pueden montar en Karros de Jabalíez Zalvaje (+95, ocupa una opción adicional de unidad Singular, sustituye uno de los orcos de la tripulación).

### Unidades básicas

- Orcos Zalvajes
- Goblins

### Unidades especiales

- Orcos Zalvajes Jinetez de Jabali
- Jinetez de Lobo Goblin
- 0-1 Snotlings
- 0-1 Trolls (no pueden ser de río ni de piedra).

### Unidades singulares

- Karros de Jabalíez Zalvaje. Trátalo como un Karro de Jabalíez a todos los efectos, salvo que lleva Pinturas de Guerra (Tirada de salvación especial de 6+) y que cuesta 95 puntos.
- Gigantes
- Trolls de río
- 0-1 Enjambres de Arañas
- 0-1 Jinetez de Araña
- 0-1 Aracnarok
- 0-1 Troglagobs
- 0-1 Idolo de Morko

### Nueva unidad: Enjambre de Arañas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enjambre de Arañas	10	3	0	2	2	5	1	5	10

**Tipo de unidad:** Enjambre, Animal.

**Potencia de unidad:** 3/m.

**Tamaño de la unidad:** 2-10

**Coste:** 50 puntos por peana.

**Armas:** Arma de mano.

**Reglas especiales:** Enjambre. Inmunes a desmoralización. Ataques envenenados.

# Nueva lista: Machotez de Grimgor

## Personajes

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

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) siguen ocupando la 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.

## Unidades básicas

- Guerreroz Orcos. Cualquier número de unidades de Guerreroz Orcos puede ser de Orcos Grandotes, 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! Cualquier número de unidades puede llevar Estandarte mágico de hasta 50 puntos (sean Grandotes o no).
- Orcos Negros (no tienen la limitación 0-1). Cualquier número de unidades puede llevar Estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- Jinetez de Jabalí. Cualquier número de unidades de Jinetez de Jabalí puede ser de Orcos Grandotes, 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! Cualquier número de unidades puede llevar Estandarte mágico de hasta 50 puntos (sean Grandotes o no).

## Unidades especiales

- Karro de Jabalíez
- Lanzapiedroz (debe incluir un Ezpabilagoblins; **puede ser Lanzapiedroz operado por Orcos en vez de por Goblins**)
- Lanzapinchoz (debe incluir un Ezpabilagoblins), manteniendo el poder incluir 1-2 Lanzapinchoz como una única opción de unidad Especial.
- 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 (Nueva unidad).
- 0-1 Idolo de Morko

### **Nueva unidad: Kareto de Gorko**

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 impenetrable. 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 unidad.** 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 portahchizos de nivel 4 y contiene el hechizo indicado (que puede activarse una vez por fase de magia). 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 (por lo que una unidad con el Portaestandarte de Batalla tendrá +2). 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.

# Nueva lista: ¡Whaaagh! de las Montañas

## Personajes

Puedes incluir personajes de la forma habitual, pero no puedes incluir personajes especiales.

No se pueden incluir personajes de tipo Orko Zalvaje.

0-2 Grandes Jefes de tipo Orco pueden ir montados en Serpiente Alada.

## Unidades básicas

- Guerreros Orcos. Una de las unidades del ejército puede llevar un Estandarte Mágico de hasta 50 puntos.
- Goblins
- Goblins Nocturnos
- 0-1 Snotlings

## Unidades especiales

- 0-1 Orcos Negroz
- 0-1 Pastores de Garrapatos
- 0-1 Jinetez de Garrapato
- Trolls de piedra
- Gigantes
- Goblins de las Colinas

## Unidades singulares

- Katapulta Lanzagoblinz
- Lanzapinchoz
- Lanzapiedroz
- 0-1 Zueltaplomo
- 0-1 Idolo de Morko (cuenta como una única opción de unidad Singular en vez de dos)

# Nueva lista: ¡Whaaagh! de las Tierras Yermas

## Personajes

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

## Unidades básicas

- Goblins Jinetez de Lobo
- Goblins Jinetez de Araña
- Orcos Jinetez de Jabalí
- Karros de Jabalíes. No cuentan para el mínimo de unidades básicas del ejército.
- 0-1 Aulladerez de Gitilla el Kazador
- 0-1 Acehcantez de Snagla Grobspit

## Unidades especiales

- Karros de Lobos Goblins
- Orcos Zalvajes Jinetes de Jabalí

## Unidades singulares

- Vagoneta de Ataque Snotling