

ORCOS Y GOBLINS

Este documento se divide en dos partes. En la primera repasaremos todas las adaptaciones que aparecen en el libro MdNR Orcos y Goblins y os propondremos una serie de modificaciones para aquellas adaptaciones que, por los motivos que fueran, no se realizaron con éxito. En la segunda, recopilaremos todas las erratas que han aparecido en MdNR desde su creación.

ADAPTACIONES:

Esta es la lista completa de las adaptaciones de miniaturas, equipo y otras opciones que estuvieron disponibles en otras ediciones y que MdNR ha adaptado a Sexta (o Séptima) edición. Os recomendamos la lectura de la Guía de Adaptaciones de MdNR para que podáis acompañarnos en los diferentes pasos que seguimos para adaptar cada una de ellas, aunque os ofreceremos algunas explicaciones adicionales al lado de cada entrada, en cursiva.

PERSONAJES: Queremos proponer ligeras modificaciones en algunos héroes goblin, a ver si mejoramos su jugabilidad.

Héroes: Gran Jefe Goblin

Queremos proponer que el Garrapato Cavernícola pueda ser montura del Nocturno y que el Silvano tenga opción a montar una Araña Gigantesca.

- Añadir. **Tipos de Goblin.** *Goblin Nocturno.* Puede ir montado en un Garrapato Cavernícola (+80).
- Añadir. **Tipos de Goblin.** *Goblin Silvano.* Puede ir montado en una Araña Gigantesca (+60).

UNIDADES BÁSICAS: Orcos y Goblins es uno de los ejércitos más icónicos de Warhammer y eso se nota en la cantidad de adaptaciones que hicimos en el apartado de unidades básicas.

Unidad Básica: Guerreros Orcos

Se les dió la opción de equiparse con arma a dos manos. Pero se hizo muy cara por miedo a crear desequilibrios. Pero viendo las adaptaciones del resto de libros, proponemos volver al coste normal. Añadimos también las erratas aparecidas hasta el momento.

- Reducir. **Armas.** Cambiar “Arma a dos manos(+4/m)” por “Arma a dos manos(+2/mini)”.

- Errata. Eliminar: ~~Arma de proyectiles: Pueden llevar Arco (+3/m).~~

Unidad Básica: Ballesteroz Orcos

No proponemos cambios para esta unidad.

Unidad Básica: Orcos Zalvajes

Se adaptó la opción de equiparse con Empaladora. Nos parece que la hicimos demasiado cara, por lo que proponemos una rebaja en el precio.

- Cambiar. **Opciones.** “Empaladora(+40)” por “Empaladora(+25)”.

Unidad Básica: Goblins

A parte de opciones de equipo, se adaptó la posibilidad de incluir en la unidad los denominados Merodeadores Odiosos, para los que queremos proponer una rebaja y una limitación. Añadimos las erratas aparecidas hasta el momento.

- Cambiar. **Opciones.** “Cada unidad de Goblins puede incluir 0-1 Merodeadores Odiosos” por “Cada unidad de Goblins puede incluir 0-3 Merodeadores Odiosos”.
- Reducir. **Merodeador Odioso. Coste.** De 25 puntos a 10 puntos.
- Errata. **Merodeador Odioso. Tamaño de Unidad.** Eliminar: ~~Tamaño de la unidad: 20+~~

Unidad Básica: Aulladorez de Gitilla el Kazador

No proponemos cambios para esta unidad.

Unidad Básica: Goblins Silvanos

El problema de los Goblins Silvanos es que nunca se han diferenciado de sus parientes Comunes a nivel de reglas, ni siquiera en tercera edición, y por eso en sexta desaparecieron. Para aportar algo de variedad, y por completismo, hemos decidido adaptar la regla “Pinturas de Guerra”de los Orcos Zalvajez a estos pequeños goblins de los bosques.

- Reducir. **Coste.** Bajar de 2 puntos por miniatura a 1 punto por miniatura.
- Añadir. **Armas.** Añadir Garrote (alabarda) (+1p/m).
- Cambiar. **Equipo adicional.** “Pinturas de guerra” por “Pueden equiparse con Pinturas de guerra(+1/m)”.

Unidad Básica: Jinetez de Araña

En la misma línea que con los Goblins Silvanos, proponemos dar la opción a pinturas de guerra, que se convierte así en el factor diferencial de los Silvanos.

- Aumentar. **Coste.** Subir de 10 puntos por miniatura a 11 puntos por miniatura.

- Añadir. **Equipo adicional.** Pueden equiparse con *Pinturas de guerra*(+1/m).
- Añadir. **Reglas especiales.** *Caballería rápida.*

Unidad Básica: Acechantez de Snagla Grobspit

Ahora que los Jinetez de Araña proponemos que sean todos caballería rápida, esta unidad había perdido parte de su encanto. Así que proponemos darles la regla especial “exploradores”, como algo que los haga únicos.

- Aumentar. **Coste.** De 195 puntos + 17/mini a 200 puntos + 18/mini.
- Añadir. **Equipo adicional.** Pinturas de guerra.
- Cambiar. **Reglas especiales.** “*Acechantez*. Tras el despliegue de exploradores, antes de determinar qué jugador va primero, los Acechantez pueden hacer un movimiento normal de 18cm (incluyendo pivotaje, etc)” por “*Exploradores*”.

UNIDADES ESPECIALES: Entre las adaptaciones que se hicieron, apareció una unidad curiosa, los Jinetez de Garrapato. Al igual que con los Espectros de los Condes Vampiro, hubo dudas de si hacer la adaptación, puesto que ya se podían llevar como Garrapatos Saltarines en una unidad de Garrapatos oficial de sexta. Pero dado que son unidades bastante distintas y en otras ediciones aparecían como unidad a parte, hicimos una excepción. Por otra parte, nos hemos dado cuenta que cuando Nama adaptó los Garrapatos Despachurradorez lo hizo doblando el número de heridas (por que en la miniatura aparecían dos garrapatos). Tenemos una propuesta para acercar esta unidad al original como unidad especial.

Unidad Especial: Jinetez de Garrapato

Tras un gran debate sobre el movimiento, hemos decidido proponer que su movimiento sea mayor, que no mueran tantos aleatoriamente y que su coste sea el mismo que los Garrapatos Saltarines. Finalmente proponemos permitir que se una a la unidad un personaje goblin montado en garrapato cavernícola. Añadiremos también una errata.

- Aumentar. **Coste:** Sube de “15 puntos por miniatura” a “18 puntos por miniatura”.
- Cambiar. **Reglas especiales.** “*Movimiento aleatorio (5D6cm)*. Sin embargo, por cada 6 que obtengas en los dados para determinar el movimiento aleatorio, retira un Jinete como baja (esos dados con 6 se tienen en cuenta para el movimiento aleatorio igualmente)” por “*Movimiento aleatorio (8D6cm)*. Uno de los dados debe ser de otro color. Si en ese dado sale un resultado de “6” retira un Jinete como baja (ese resultado se tiene en cuenta para el movimiento aleatorio igualmente)”.
- Añadir. **Reglas especiales.** *Peligrosos.* ... a menos que vayan montados en un Garrapato Cavernícola.
- Errata. Añadir aclaración. **Reglas especiales.** *Movimiento aleatorio (8D6cm)*. Uno de los dados debe ser de otro color. Si en ese dado sale un resultado de “6” retira un Jinete como baja (ese resultado se tiene en cuenta para el movimiento aleatorio igualmente). Ten en cuenta que esto solo ocurre en el movimiento “normal” que

hacen, no en los demás movimientos (por ejemplo, esta regla de retirar jinete en cada 6 no se aplicaría al huir o perseguir, o si se le lanza La Mano de Gorko).

Unidad Especial: Jinetez de Jabalí

Se les añadió la opción de equiparse con arco. No proponemos ningún cambio para esta adaptación.

Unidad Especial: Lanzapiedroz y Lanzapinchos

Se les añadió la opción de cambiar la dotación a orcos. No proponemos ningún cambio para esta adaptación.

Unidad Especial: Garrapatos Despachuradorez

Proponemos acercar esta adaptación a lo que era en octava edición. Es extremadamente difícil calcular el coste de esta adaptación. Hemos hecho lo que hemos podido partiendo de los fanáticos gobelinos nocturnos, pero realmente agradeceríamos todos los comentarios que nos podáis hacer tras probarla. Nos preocupa también el hecho de que va a ser una de las pocas adaptaciones en las que vamos a pasar una unidad considerada singular en su edición de origen a especial. Esperamos vuestros comentarios al respecto.

- Rediseño completo.

Garrapatos Despachuradorez

M 8D6, HA -, HP -, F 6, R 4, H 3, I 3, A *, Ld 3

Tipo de Unidad. Monstruo. Garrapato.

Tamaño de la unidad. 1 (bueno, son dos... pero una única peana).

Potencia de unidad. 3.

Tamaño de peana. Monstruo (50x50mm) o mayor. Se los suele colocar en peana redonda como los fanáticos, puesto que no pueden trabarse en combate ni redirigir.

Coste. 75 puntos.

Arma. Muchos dientes (Arma de mano)

Reglas Especiales. Inmunes a psicología. Movimiento aleatorio (8D6). Miedo.

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

Potencial de destrucción masiva. Si una unidad se traba en combate cuerpo a cuerpo (se les puede cargar normalmente) con los Garrapatos Despachuradores, sufre 3D6 impactos de F6 que se distribuyen como proyectiles (y pueden causar pánico como proyectiles) y

luego se retiran los Garrapatos Despachuradores como baja. El daño se realiza en la misma fase de movimiento, por lo que no hay combate (ni arrasamientos).

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

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

Totalmente fuera de control. los Garrapatos Despachuradores serán retirados como baja tan pronto como:

- 1- Entren en contacto con otros Garrapatos Despachuradores o un Garrapato Colosal.
- 2- Cuando una unidad les cargue, como se explica en "Potencial de destrucción masiva". Adicionalmente a partir del momento en que *Se les vaya la Olla*, en cada tirada de movimiento habrá que usar un dado de otro color. Si en ese dado sale un resultado de "1" los Despachuradores recibirán una Herida automáticamente.

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

Unidad Especial: Enjambre de Arañas

Esta unidad existió en 5^a, tuvo miniaturas de WHQ asociadas a pielesverdes y aparecen en la lista final de libro de 6^a. Dado que las listas finales no suelen estar muy probadas y que los pielesverdes al ser los primeros tampoco los tenían muy bien, proponemos sustituir los enjambres de araña de la lista final de libro por estos, e incorporarlos como UNIDAD ESPECIAL 0-1 para todos los pielesverdes.

0-1 Enjambres de Arañas

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Enjambre de Arañas	12	3	0	2	2	5	1	5	10	-

Tipo de unidad: Enjambre, Animal.

Inclusión: Sólo puedes incluir una única unidad de Enjambres de Arañas en tu ejército.

Tamaño de la unidad: 1-6 peanas

Potencia de unidad: 3 por peana.

Coste: 60 puntos por peana.

Armas: Dientes (Arma de mano).

Reglas especiales: Solitario. Inmune a desmoralización. Hostigador. Ataques envenenados. Objetivo pequeño.

UNIDADES SINGULARES: Hay muchas adaptaciones en este apartado, y para varias de ellas proponemos rediseños completos. En el caso del Aracnarock y del Ídolo de Morko, se trata de acercar las adaptaciones a los estándares de sexta edición, así como repasar sus costes. En el caso del Garrapato Colosal, proponemos ir un poco más allá. Finalmente, proponemos pasar la Bruja Troll de la sección de Personajes Especiales a la de Unidades Singulares, tal y como era en origen.

Unidad Singular: Zueltaplomo

No proponemos cambio alguno para esta unidad.

Unidad Singular: Garrapato Colosal

Vistas vuestras opiniones acerca de las dos opciones que dimos respecto a la adaptación de este monstruo, nos queda claro que una abrumadora mayoría prefiere la que presentamos a continuación.

- Revisión del diseño antiguo.
- Cambiar. **Stats.** Subir de HA3 a HA4, de F5 a F6, de H4 a H6. Bajar de Ld10 a Ld8.
- Aumentar. **Coste.** De 160 a 190 puntos.
- Cambiar. **Reglas especiales.** Cambiar Inmune a desmoralización por Inmune a psicología. Cambiar Ataques aleatorios (1d6+1) por Ataques aleatorios (1d6+2).

Unidad Singular: Lanzagarrapatos

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

Unidad Singular: Aracnarock

En la adaptación original de este monstruo se cometieron varios errores que intentaremos subsanar con nuestra propuesta. Por un lado, los impactos por carga, que no tiene el original. Por otro, habría que rebajar sus stats a los estándares de sexta edición. Nuestra propuesta es la siguiente:

- Rediseño completo.

Aracnarock

M18 HA4 HP0 F5 R6 H7 I4 A5 Ld7

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

Tamaño de la unidad. 1 Aracnarok montado por 8 Goblins en una howdah.

Potencia de unidad. 10. Sólo se cuenta la Potencia del Aracnarok. Si muere, los Goblins restantes formarán una unidad con Potencia de unidad 1 por Goblin.

Tamaño de peana. La más grande (100x150mm)

Coste. 350 puntos.

Armas. Arma de mano. Los Goblins llevan lanza.

Armas de proyectiles. *Lanzarredes(+50).* Un Aracnarok (siempre que no sea montura de personaje) puede equiparse con 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 un resultado de Problemas, usa la tabla de problemas de la Catapulta; si resulta destruida, elimina dos Goblins de la dotación y el disparo no tiene efecto. No puede disparar si está trabada en combate.

La tripulación de goblins silvanos va armada con arcos cortos. Todos ellos pueden disparar excepto los que operen el Lanzarredes.

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. Los Goblins pueden equiparse con Pinturas de Guerra (+10 puntos) que les confiere una tirada de salvación especial de 6+.

Opciones.

Personaje montado. Un Aracnarock puede ser la montura de un Kaudillo Goblin Silvano o de un Gran Chamán Goblin Silvano. El personaje que monte en un Aracnarok se trata igual que cualquier personaje con montura monstruosa, salvo que el Aracnarok proporciona al personaje una tirada de salvación por armadura de 2+ que no puede ser mejorada de ninguna forma.

Templo de la Araña (+40). Si un Gran Chamán Goblin Silvano monta el Aracnarok, puede adquirir un Templo de la Araña. El Chamán tiene +1 dado de energía y conoce un hechizo adicional (así, un Gran Chamán de nivel 4 conocería 5 hechizos). Si el Aracnarok muere y el Chamán tiene que ser personaje a pie, pierde un hechizo (decídalo aleatoriamente entre los hechizos que sepa) y deja de generar el dado extra de energía.

Reglas especiales *Terror. Objetivo grande. Tozudo. Inmune a psicología. Cruzar (todo, salvo elementos acuáticos como ríos o pantanos). Ataques envenenados (solo monstruo).*

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)*. Al igual que el resto de ataques, se trata de un *ataque envenenado*.

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

- 1- Si el monstruo puede ser montura de un personaje, el personaje substituirá a toda la dotación de la howdah.
- 2- Los proyectiles contra la unidad se distribuirán como los que recibe un monstruo montado, es decir, 1-4 el impacto afectará a la montura y 5-6 a la dotación (o personaje) en howdah.
- 3- En caso de muerte de la dotación (o personaje) se considerará la montura como un monstruo que ha perdido a su jinete, y deberá chequear en la tabla de reacción de monstruos (pag 105 del manual de 6^a).

- 4- La howdah permite a la dotación (o personaje) una visión de 360º a la hora de disparar y hacer magia. Para el resto de acciones (como cargar) se requiere la línea de visión del monstruo (90º).
- 5- La dotación (o el personaje) tiene una tirada de salvación por armadura dos puntos mejor (+2) que la armadura del monstruo sobre el que estén. Esta salvación es inmodificable y se aplica mientras estén en la howdah. Por ejemplo, la howdah sobre un estegadón (piel escamosa 4+) da una TSA de 2+ a la dotación (o personaje).
- 6- En caso de muerte del monstruo, la dotación (o el personaje) serán desplegados a como infantería a menos de 5cm del lugar donde haya caído su montura. Actuarán como una unidad independiente el resto de la batalla.
- 7- Solamente dará puntos de victoria la muerte de la montura. En caso de ir montado por un personaje, el monstruo y el personaje darán puntos de victoria por separado de la forma habitual.
- 8- La Potencia de Unidad de un monstruo con una Howdah aumenta hasta NH(número de Heridas)+3.

Unidad Singular: Ídolo de Morko

Esta adaptación se hizo a partir de las 3 versiones de Ídolo de Morko que aparecen en el Monstruos Arcanos de octava edición. Son monstruos realmente épicos para los que proponemos una revisión a la baja para acercarlos a lo que era jugable en sexta edición.

- Rediseño completo:

Ídolo de Morko

M15 HA4 HP0 F6 R7 H5 I1 A4 Ld8 TSA: 2+

Tipo de unidad: Monstruo, Elemental.

Tamaño de la unidad: 1.

Potencia de unidad: 5.

Tamaño de peana: Monstruo (50x50mm) o mayor.

Coste: 290 puntos.

Armas: 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+

Reglas especiales. Terror. Objetivo grande. Impactos por carga (1D6). Tozudo.

Inmune a psicología. Resistencia a la magia (1).

El Gran Verde. Si el Ídolo de Morko no ha declarado carga durante la subfase de declaración de carga, al inicio de la subfase de movimientos obligatorios debes comprobar si existe alguna unidad enemiga o amiga a la vista y 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.

Unidad Singular: Bruja Troll

Esta unidad fue adaptada como personaje especial y creemos que hubiera sido mejor dejarla lo más parecida al original posible. Para poder ajustar mejor el coste, proponemos cambiarle la tabla de ataques por la del Gigante, ya que eran muy parecidas.

- Rediseño completo:

Bruja Troll

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

Tipo de unidad: Monstruo, Troll, Hechicero.

Potencia de unidad: 6.

Tamaño de peana: Monstruo (50x50mm) o mayor.

Coste: 290 puntos

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

Armas: Un garrote inmenso.

Arma de proyectiles

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

Armadura

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

Reglas especiales

Terror. Objetivo grande. Regeneración. Anfibio. Ataques del Gigante (ver la entrada del Gigante).

Costras resbaladizas. Las miniaturas que quieran impactar a la Bruja Troll en combate cuerpo a cuerpo tienen un penalizador de -1 a la tirada para impactar (no afecta a impactos automáticos ni a miniaturas que impactan a un resultado fijo como los Tumulares de los Condes Vampiro con el Estandarte de los Túmulos). Este penalizador aumenta hasta -2 si la Bruja Troll se encuentra a menos de 30cm de un elemento de escenografía acuático.

Sabiduría del Agua: Al inicio de cualquier turno en el que la Bruja troll esté a más de 30cm de un elemento de escenografía acuático, se la considerará sujet a la regla especial *Estupidez* (y deberá chequear ese mismo turno, si es en turno propio).

PERSONAJES ESPECIALES: Primero de todo, debemos añadir a Grotfang, Señor de la Tribu Garra'ierro, que no se adaptó. Luego proponemos algunos cambios menores para algunas de las adaptaciones.

Personaje Especial: Grotfang, Señor de la Tribu Garra'ierro

Nuestra propuesta, calcada al original, es la de un Kaudillo muy pobre en combate pero que gracias a sus reglas especiales puede cambiar completamente la forma de jugar de un ejército Pielverde.

- Nuevo Personaje Especial:

Grotfang

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	TSA
Grotfang	-	6	3	4	5	3	4	4	9	2+
Jabalí	18	3	-	3	-	-	3	1	3	-

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

Inclusión: Puedes incluir a Grotfang como una opción de Comandante en el ejército.

Coste: 235 puntos.

Armas. Rebanadora.

Armadura. Armadura ligera y Escudo.

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

Reglas especiales. *El tamaño zí importa.*

Corona de Gorko: La Corona de Gorko es un símbolo de poder tan abrumador, que todo ejército comandado por Grotfang pierde la regla especial *Animosidad*.

Gruñido de Grotfang: Toda unidad amiga que falle su tirada para reagruparse podrá repetirla, si se encuentra a menos de 10D6cm de Grotfang durante la subfase de reagrupamiento propia. Hay que lanzar los dados nuevamente por cada unidad que quiera repetir la tirada y medir si está dentro del alcance de la poderosa voz de Grotfang.

Personaje especial: Grumlok y Gazbag

- Subir F+1 y bajar H-1 en su perfil
- Rebanakuerpoz es arma de mano, no arma a dos manos.
- La armadura pesada pasa a ser armadura completa (salvación 4+).
- El amuleto azulao, reescribir a: "Mientras este amuleto no sea destruido, Gazbag tiene un +1 a lanzar los hechizos. Además, siempre que ataque en combate cuerpo a cuerpo contra miniaturas de tipo Elfo Oscuro, Grumlok y Gazbag deben repetir las tiradas exitosas para impactar."
- Eliminar regla "Mentalmente controlado". Esto está en el propio amuleto, si lo rompen se pierde.

Personaje especial: Nazgob

- Pasa a ser de nivel 4 en vez de nivel 3.
- Coste sube a 340 puntos.
- Reescribir: **Baztón de Ioz Kráneoz Llameantez.** *Este objeto arcano fue esculpido por Nazgob en un hueso de Dragón, e inscrito con extraños y poderosos glifos Orcos. Unas extrañas gemas ígneas han sido incrustadas en él.* El Baztón es un objeto portahechizos de nivel de energía 4 que contiene el hechizo Cabeza Ardiente del Saber del Fuego.

- Reescribir Konzentraziόn. Quizá como consecuencia de comer tantos hongos, o quizá por afinidad con el ¡Whaaagh!; Nazgob tiene una altísima capacidad de concentración... para ser un orco, claro. Declara que Nazgob se concentra al inicio de cualquier fase de magia propia. Lanza 1d6 cuando lo hagas; con un 1, Nazgob no puede lanzar hechizos este turno (maldita migraña...). Con un 2+, Nazgob podrá repetir todas las tiradas para lanzar hechizos este turno (debes repetir toda la tirada).
- Eliminar regla "¿Kién zoy?".

Personaje especial: Oddgit

Bajar coste a 140 puntos.

Personaje Especial: Skarsnik

Hemos recibido algunos comentarios negativos acerca de la adaptación del Gobbla Gigante debido a que por su tamaño pierde la “protección” contra disparos y magia de la que goza su versión más pequeña. Esta es nuestra propuesta para solucionarlo. Añadimos también las erratas aparecidas hasta el momento.

- Cambiar. **Stats Gobbla Gigante.** Bajar de M20 a M10. Aumentar de F5 a F6.
- Cambiar. **Gobbla Gigante. Disparos.** Al ser considerado un monstruo montado, Skarsnik con Gobbla Gigante puede ser objetivo de hechizos y proyectiles incluso si va dentro de una unidad de infantería. Debido al gran tamaño de este Gobbla, los impactos se distribuyen lanzando 1D6: 1-5 resuelve el impacto contra el Gobba; 6- resuelve el impacto contra Skarsnik. En el momento que muera el Gobbla Gigante, Skarsnik pasa a ser una miniatura tipo Infantería.
- Errata. En **Pinchagarrapatos**, eliminar la referencia al turno del oponente entre paréntesis.
- Errata. En el Gobbla “infantería”, reescribir regla Gobbla:
Gobbla. *Gobbla es un Garrapato que va siempre encadenado a Skarsnik.* Trata a Skarsnik y Gobbla como dos personajes individuales (hay que designar ataques a cada uno por separado, puede que uno esté bajo una plantilla y el otro no, etc). Siguen las siguientes reglas:
Despliegue. Skarsnik y Gobbla despliegan en contacto peana con peana. Pueden estar en una unidad (como cualquier otro personaje).
Movimiento. Skarsnik y Gobbla pueden salir de una unidad, unirse a ella y efectuar todos los movimientos habituales. La excepción es que Skarsnik y Gobbla SIEMPRE van juntos. En caso de que uno de ellos se vea sujeto a un movimiento obligatorio (por ejemplo hechizos que obliguen a mover un personaje), el otro se moverá con él.
Disparo y magia. Trata a Skarsnik y Gobbla como dos personajes a todos los efectos. Si reciben impactos por disparos o magia , se reparten entre ellos de la siguiente manera. Lanza un dado por cada impacto/ataque: 1-3 el objetivo es Gobbla. 4-6 el objetivo es Skarsnik.
Combate. Como con los personajes, debes decidir qué ataques van a Skarsnik y qué ataques a Gobbla.
Muerte de Gobbla. Si Gobbla muere, el oponente se lleva los puntos de victoria y Skarsnik actúa de la forma habitual.

Muerte de Skarsnik. Si Skarsnik muere, Gobbla morderá las cadenas y deberá determinarse su reacción como si fuera un monstruo que ha perdido a su jinete. A partir de ese momento dejará de considerarse personaje (por lo que no podrá unirse a unidades) y (si puede hacerlo por la reacción de monstruos) moverá 5D6cm en dirección aleatoria como si fuera un garrapato normal (atacará si se coloca en contacto, etc). La excepción es que, pase lo que pase, si Skarsnik muere, Gobbla se enfurecerá tanto que pasará a ser Inmune a desmoralización e Inmune a psicología, y superará automáticamente todos los cheques de Liderazgo.

Apetito insaciable. Gobbla nunca morderá a Skarsnik, pero morderá al resto de pielesverdes en cuanto se le presente la más mínima oportunidad. En la fase de combate cuerpo a cuerpo, si Gobbla está incluido en alguna unidad y no tiene miniaturas enemigas en contacto peana con peana, lanza 1D6; con un resultado de 6, Gobbla “ataca” a la unidad en la que esté incluido (con sus 3 ataques). Estas bajas no se tienen en cuenta; la unidad no tiene que hacer ningún chequeo de desmoralización por las bajas que hayan sufrido por las “indiscreciones” de Gobbla.

Personaje Especial: Snagga, Gran Jefe Orco

Hemos vuelto a calcular el coste de este personaje y proponemos una rebaja en su precio.

- Disminuir. **Coste.** Bajar de 123 puntos a 115 puntos.

Personaje especial: Uzguz

- 1) Eliminar la obligatoriedad de ser el General.
- 2) Subir coste a 185.
- 3) Su Hacha anula armaduras pero no destruye armaduras mágicas.

ERRATAS:

Finalmente os presentamos las erratas que Nama ha recopilado de la primera edición de MdNR para que os hagáis una idea de todos los cambios que van a producirse al final de esta fase de revisión. El número entre paréntesis hace referencia a la página de MdNR Orcos y Goblins en la que se encuentra dicha errata

(8) Animosidad

Añadir aclaración:

1. ¡A por elloz! 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 360º de visión, pero sólo disparará la línea frontal. Sólo se tienen en cuenta las unidades en línea de visión (a 360º).

Añadir al final de cada resultado

1. ¡A por elloz! [...] La unidad permanece en su posición y no puede realizar ningún movimiento ni disparo. Además ignora todo efecto psicológico como pánico (no tiene que chequear) o furia asesina hasta el final del turno del jugador..
- 2-5. Riña [...] La unidad permanece en su posición y no puede realizar ningún movimiento ni disparo. Además ignora todo efecto psicológico como pánico (no tiene que chequear) o furia asesina hasta el final del turno del jugador..
6. Vamo' a enseñal-les [...] Ten en cuenta que una unidad que saque un 6, a diferencia de los otros resultados, actuará de forma normal el resto del turno: podrían declarar cargas, disparar, las unidades con Furia Asesina se verán sujetas a las cargas obligatorias de la forma habitual, las unidades podrían huir por pánico, etc.

(9) El Tamaño Zi Importa

Errata. Cambiar. “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” por “Los Orcos Negros y el Gigante son inmunes al pánico causado por unidades de tipo Pielverde”.

(11) El poder del Whaaagh

Segundo párrafo:

Las unidades de orcos y goblins (~~que no estén huyendo~~) trabadas en combate cuerpo a cuerpo y que estén a 30cm o menos de algún chamán generan dados de energía (turno propio) y de dispersión (turno del enemigo); en concreto, las unidades de tipo Orco de 10+ miniaturas, y las de tipo Goblin de 20+ miniaturas (da igual si son caballería o infantería, orcos negros o normales).

(12) Kabezazo

Efecto: La miniatura recibe un impacto de F4 que Anula armaduras. No es un proyectil, ~~pero~~ así que los personajes no pueden usar “¡Cuidado Señor!”.

(13) ¡Morko, Zálvanoz!

Efecto: El jugador pielverde podrá repetir 1D3 dados D6 este turno. No se pueden repetir dados que no sean D6 (como dados de artillería o dispersión). Se pueden repetir cualquier dado D6 lanzado por el jugador pielverde, aunque no se pueden evitar disfunciones mágicas ni provocar fuerzas irresistibles en las tiradas para lanzar hechizos. Puedes repetir tiradas para herir, salvaciones, o incluso parte de una tirada de varios D6 como una de Desmoralización, lanzamiento de hechizo, movimiento de persecución, etc. No puede usarse para obligar al enemigo a repetir un dado, sólo dados lanzados por el jugador pielverde.

(13) Pie de Gorko

No requiere línea de visión. Reescribir a:

Objetivo: Unidad enemiga ~~en línea de visión y no trabada en combate~~. Puede lanzarse sobre cualquier unidad (~~no trabada y en línea de visión~~) en el campo de batalla, incluso un personaje individual cerca de una unidad amiga.

(13) Gorko kamina con noz

No requiere línea de visión. Reescribir a:

Objetivo: Unidad enemiga ~~en línea de visión y no trabada en combate~~ (ver Pie de Gorko).

Efecto: Se trata igual que el Pie de Gorko. Luego lanza 1D6; con 4+ elige otra unidad enemiga (que recibirá 1D6 impactos), con 2-3 Gorko se aburre y se va. Con 1 el enemigo elige una unidad pielverde, hace el Pie de Gorko y se va. Si toca elegir otra unidad enemiga, resuelve el pisotón y vuelve a tirar; Gorko estará kaminando hasta que saques 1-2-3 en un dado, o hasta que no queden unidades enemigas por pisar. No puedes declarar dos veces la misma unidad con un mismo Gorko kamina kon noz. Ten en cuenta que una vez lanzado el hechizo con éxito ya no se aplica la Resistencia Mágica (así que si la segunda unidad “pisada” tiene Resistencia Mágica, no se puede volver a dispersar ni añadir dados... sólo si es la primera).

(16) Kazko de Nobbla

Kazko de Nobbla (20). Sólo personajes de tipo Goblin. Casco (Tirada de salvación por armadura de 6+; puede combinarse con armaduras y escudos no mágicos de forma habitual). Además, su portador gana una Tirada de salvación especial de 6+.

(16) Amuleto Verde Mokozo

Al final, corregir la referencia a Khemri: “Para los cánticos de los Reyes Funerarios (en concreto para el cántico de la venganza) el jugador con el amuleto verde mokozo lanza el mismo número de dados que el sacerdote funerario usó para entonar el cántico (~~un dado~~ dos dados contra sacerdotes y ~~dos~~ tres contra sumos sacerdotes), exactamente del mismo modo que contra cualquier otro hechizo.

(17) Botaz Pateakuloz de Bigged

Cambiar el texto a:

Laz botaz pateakuloz de Bigged (40). En la fase de combate cuerpo a cuerpo, el portador realiza un impacto automático de su Fuerza básica adicionalmente a sus ataques. Este ataque no se ve beneficiado por armas que lleve el portador (como arma a dos manos o armas mágicas), y siempre atacará con la Iniciativa del portador.

(17) Eztandarte del ¡Whaaagh! de Gorko

Cambiar movimiento de 2 a 3: El portador y su unidad pueden añadir +2cm +3cm a su atributo de Movimiento (por tanto +4cm +6cm a su movimiento de marcha o carga) siempre que se dirija a la unidad enemiga en línea de visión más cercana y por el camino más corto.

(18) Araña Gigantesca

Añadir a sus reglas: Miedo.

(19) Garrapato cavernícola

Añadir a sus reglas: Miedo.

En ¡Boiiing!, hay una errata:

[...]enemiga ha huido o bien porque ha dado la mala pata que estaba ahí), hace los 1D6+1 3 ataques y se destraba (colócalo a 3cm de dicha unidad[...]

(19) Serpiente Alada

Reescribir Ataque de Cola a:

Ataque de cola. La Serpiente Alada dispone de un ataque adicional con la cola (para un total de 3 ataques) con la regla Ataca en último lugar. Usa un dado de otro color para identificar el Ataque de cola; se resuelve con Ataques envenenados. En caso que la Serpiente Alada muera antes de efectuar sus ataques, igualmente podrá hacer este Ataque de cola.

(19) Aracnarok, montura

Montura: Un personaje montado en Aracnarok ocupa ~~una opción adicional~~ dos opciones adicionales de Unidad Singular en el ejército.

(22) Portaestandarte de Batalla

Reescribir a:

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

(27) Jinetez de Lobo Goblin

La opción de armadura ligera es gratis:

Armadura: Pueden llevar Escudo (+1/m). Pueden llevar Armadura ligera (+1/m de forma gratuita), pero en tal caso dejan de ser Caballería rápida

(33) Rebaño de Garrapatos

Tamaño de la unidad: 10+ entre Garrapatos, y Goblins y Garrapatos Saltarines. Además, puedes incluir hasta un Garrapato Saltarín por cada 3 Garrapatos (redondeando hacia arriba), ~~pero éstos no cuentan en el mínimo de 10+~~.

(34) Jinetez Zalvaje de Jabalí

Regla Grandotes. Añadir: Los Grandotes tienen HA4 y F4. En el ejército debe haber igual o más miniaturas de Jinetez Zalvaje de Jabalí no Grandotes (pueden estar en distintas unidades) que de Jinetez Zalvaje de Jabalí Grandotes. Sólo puede haber una unidad de Grandotes (independientemente de su tipo, montura, etc) en el ejército.

(35) Karro de Loboz

Armas: Arma de mano. Los Goblins pueden llevar Lanzas por +1 punto por Goblin. El Karro tiene Cuchillas.

(36) Lanzapinchoz

En Opciones hay un pequeño fallo:

Dotación de orcos. En algunos casos raros, los Lanzapinchoz están operados por Orcos en vez de Goblins; puedes sustituir los 3 Goblin por Orcos (mismo perfil y equipo que el Ezpabilagoblins) por +10 puntos (en total, no cada uno); un ~~Lanzapiédroz~~ Lanzapinchoz operado por Orcos no puede llevar Ezpabilagoblins..

(38) Trolls

En el Vómito de troll, añadir

Vómito de Troll. Pueden renunciar a sus tres ataques para hacer un único ataque de F5, que impacta automáticamente y Anula armaduras.

(38) Goblins de Polvo

Tamaño de unidad: 10-15.

(39) Vagoneta de Ataque Snotling

Cuesta 40 puntos, no 60.

(44) Gigante

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

(51) Borgut Machakajetoz

Añadir aclaración en 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; ten en cuenta que los Orcos de Borgut, al ser grandotes, NO cuentan como “orclos normales” para meter un segunda unidad de Grandotes.

(59) Grimgor Piel’ierro

Reglas especiales: Evita Animosidad. El tamaño zí importa. Odio (a todo el mundo).

Escolta de Grimgor:

Tamaño de la unidad: 10+ 9-19

Coste: Nueve Guardias Personales de Grimgor, incluidos un músico y un portaestandarte con el Estandarte de la Desolación, tienen un coste de 200 puntos. Puedes añadir hasta 10 Guardias Personales adicionales por +13 puntos por miniatura.

(62) Grotsnag

En el perfil indica una tirada de salvación por armadura de 3+ cuando debería decir de 4+.

(69) Komepiñonez Tripafea

En el Báculo Chorizador falta añadir “Un solo uso” al final.

(79) Skarsnik

Sustituir la segunda parte del Pinchagarrapatoz por:

“Además tiene algunos piedroz incrustados, que permiten a Skarsnik lanzar rayos por el Bastón en cada fase de magia propia.

En cada fase de magia, determina cuántas unidades de 10+ Orcos y 20+ Goblins hay a 30cm o menos de Skarsnik (amigas, enemigas, trabadas, huyendo...). Ese es el número de rayos que lanza Skarsnik, y todos ellos deben ir hacia el mismo objetivo.

Una vez declarado el objetivo y determinado el número de rayos, CADA rayo es un objeto portahechizos de nivel 3 (el oponente debe dispersar cada rayo); si no es dispersado, es un proyectil mágico que causa un único impacto de F4 que Anula armaduras. Dado que son

varios objetos portahechizos, se declara el primer rayo, el oponente puede dispersarlo, se comprueba si el enemigo está a distancia, se resuelve el disparo, y luego se dispara el segundo rayo (hacia el mismo objetivo).

En caso que aniquiles al objetivo con los rayos y aún queden rayos por disparar, los rayos sobrantes se pierden (no puedes declarar otro objetivo).

Los rayos que no lleguen a su objetivo se pierden igualmente.

(86) Listas de ejército alternativas

Errata en el primer párrafo de la columna derecha

A todos los efectos, las Listas de Ejército Alternativas se consideran siempre una lista de su ejército (en este caso, son una lista del Imperio de Orcos y Goblins) y siguen todas las reglas del ejército “normal”, con las excepciones aquí indicadas

(87) Goblins Nocturnos

Brebaje de Hongos. 70 puntos. Sólo miniaturas personajes 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+, el personaje y la unidad en la que estén pasan a tener Furia Asesina. Ten en cuenta que este objeto sólo se puede usar en esta lista, sólo lo puede llevar un personaje, y sólo puede haber uno en todo el ejército (como ocurre con la mayoría de objetos mágicos).”.

Arqueros Goblin Nocturnos. 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 pero sólo si su tamaño es de 20 miniaturas o más.

Unidades singulares, añadir:

- 0-1 Ídolo de Morko

(87) Horda Snotling

En Unidades básicas, los Snotlings NO son 0-1.

(88) Horda Zalvaje

En Unidades Singulares añadir

- 0-1 Enjambres de Arañas.

(91) Machotez de Grimgor

En el Kareto, regla Bendición de Gorko, es sólo una vez por partida:

El estandarte se considera Objeto portahechizos de nivel 4 y contiene el hechizo indicado (que puede activarse una vez por ~~fase de magia~~ partida). Sin embargo, el nivel de energía sufre las siguientes modificaciones”

(92) ¡Whaaagh! de las Montañas

En unidades singulares, añadir aclaración

- Lanzapinchoz (1-2 Lanzapinchoz cuentan como una única opción de unidad Singular).