



Da Nob Koolz

Los Orcos disfrutan luchando y saqueando más que ninguna otra raza, por lo que se pasan la vida peleando (contra otros Orcos o contra algún otro enemigo). Con todo el potencial de encontrar tesoros y enemigos que les ofrece, Mordheim representa una oportunidad magnífica para cualquier Jefe Orco de demostrar su poder.

De entre todas las razas del mundo de Warhammer, ninguna disfruta tanto ante la perspectiva de un buen saqueo como los Orcos y Goblins. Es por este motivo que los Orcos se han visto atraídos hacia la ciudad de Mordheim y la piedra bruja que en ella puede encontrarse. Obviamente, los Orcos preferirán tender una emboscada a las otras bandas y robarles la piedra bruja antes que recogerla ellos mismos; pero sus objetivos son los mismos que los de cualquier otra banda: reunir tantas riquezas como les sea posible! Todo esto queda reflejado en las siguientes reglas especiales.

Reglas Especiales

Los Orcos y Goblins disfrutan enormemente con una buena pelea; pero, por desgracia, no siempre distinguen adecuadamente con quién se están pegando! Para representar esto, al inicio del turno del jugador Orco debe tirarse 1D6 por cada Secuaz Orco o Goblin.

Si se obtiene un 1, ese guerrero se habrá ofendido por alguna cosa que uno de sus compañeros haya hecho o dicho. No es necesario efectuar esta tirada para las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo (iya están zurrándole a alguien!). Para determinar lo que hace la miniatura ofendida, tira otro 1D6 y consulta la siguiente tabla:

Resultado 1D6

1 "¡Te he oído!" El guerrero decide que el Secuaz Orco o Goblin más próximo de su banda ha insultado a su linaje o su higiene personal, y debe pagar por ello! Si hay alguna miniatura de Secuaz Orco o Goblin, o un Espada de Alquiler, a distancia de carga (si hay varios a distancia de carga, elige el más próximo), el guerrero ofendido cargará inmediatamente y librará un turno de combate cuerpo a cuerpo con el objetivo de su ira. Al final de este turno de combate, las miniaturas se separarán 3 cm y ya no se considerarán trabadas en combate (excepto si se falla otro chequeo de animosidad y vuelve a obtenerse este resultado). Si no hay ningún objetivo potencial a distancia de carga y el guerrero está equipado con un arma de proyectiles, disparará al Secuaz Orco o Goblin, o Espada de Alquiler, de su banda más próximo. Si tampoco puede disparar, o si el Orco más próximo es un Héroe, el guerrero actuará como si hubiera obtenido un resultado de 2-5 en esta tabla. En cualquier caso, el guerrero no podrá hacer nada más ese turno; excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo.

2-5 "¿Qué me haz llamado?" El guerrero está casi convencido de que ha oído un sonido ofensivo procedente del Orco o Goblin de su banda más próximo; pero no está del todo seguro, por lo que se pasa todo el turno insultando a su compañero. No puede hacer nada más en todo el turno, excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo.

6 "¡Ya te enseñaré yo!" El Guerrero se imagina que sus compañeros están riéndose de él a sus espaldas. Para demostrarles que se equivocan decide enseñarles quién es el primero en apuntarse a la pelea! El guerrero debe mover lo más rápido que le sea posible hacia la miniatura enemiga más próxima, cargando si puede hacerlo. Si no hay ninguna miniatura enemiga a la vista, el guerrero Orco o Goblin efectuará inmediatamente un movimiento normal. Este movimiento es adicional al movimiento normal que pueda efectuar en la fase de movimiento, por lo que puede llegar a mover dos veces en un mismo turno. Si este movimiento adicional permite al guerrero llegar a distancia de carga de una miniatura enemiga, deberá cargar al combate cuerpo a cuerpo durante su fase de movimiento.

Compañía Desagradable: Muchos Espadas de Alquiler se niegan a trabajar para los Orcos, pues saben que los Orcos son tan capaces de luchar junto a ellos como de comérselos. Los Orcos tan sólo pueden contratar a los siguientes Espadas de Alquiler: Luchador de Pozo, Guardaespaldas Ogro y Hechicero.

Tabla de habilidades orcas

	Combate	Disparo	Academicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe	✓	✓		✓	✓	✓
Chaman				✓		✓
Grandotez	✓	✓		✓		✓

Elección de guerreros

Una banda de Orcos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en tu banda nunca podrá superar los 20.

Jefe: Tu banda debe estar liderada por un Jefe, ¡Ni más ni menos!

Chamán: Tu banda puede incluir un único Chamán.

Orcos Grandotez: Tu banda puede incluir hasta dos Grandotez.

Guerreroz Orcos: Tu banda puede incluir cualquier número Guerreroz Orcos.

Guerreroz Goblins: Tu banda puede incluir cualquier número Guerreroz Goblins, aunque nunca puede haber más de dos Goblins por cada Orco que forme parte de la banda (incluidos los Héroes).

Garrapatos Cavernícolas: Tu banda puede hasta cinco Garrapatos. Nunca podrás incluir más Garrapatos que Guerreroz Goblins.

Troll: Tu banda puede incluir un único Troll.

Experiencia inicial

Un **Jefe** empieza con 20 puntos de experiencia.

Un **Chamán** empieza con 10 puntos de experiencia.

Los **Grandotez** empiezan con 15 puntos de experiencia. Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Aumento de características

Los atributos de los Orcos no pueden incrementarse más allá de los límites marcados por el siguiente perfil. Si un atributo ya se halla a su máximo permitido, escoge la otra opción o tira de nuevo si sólo puedes incrementar un atributo. Si ambos se encuentran al máximo, puedes incrementar cualquier otro atributo en +1 en su lugar. Recuerda que los Secuaces tan sólo pueden sumar +1 a cualquier atributo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
Orco	4	6	6	4	5	3	5	4	9

Lista de equipo orco

Esta es la lista que emplean las peñas de Orcos y Goblins para elegir sus armas y armaduras.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Garrote	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Mangual	15 co
Arma a dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda	10 co

Armas de Proyectil

Ballesta	25 co
Arco	10 co

Armadura

Armadura Ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

Lista de equipo goblin

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza/Garrote	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectil

Arco Corto	5 co
------------------	------

Armadura

Escudo	5 co
Casco	10 co

Equipo Variado

Pinchagarrapatoz	15 co
Bola con Kadena	15 co
Hongos Pirakabezas	25 co



Las ágiles figuras miraron a través del follaje al grupo que se encontraba en el claro de abajo. Los dos exploradores elfos había estado siguiendo a los orcos durante días, intentando determinar si el pequeño grupo de criaturas era una banda aislada o un grupo de exploradores de un ejército mayor. Mientras que la mayoría de los seres no serían capaces de escuchar el gutural discurso de los orcos a 100 metros de distancia, los agudos oídos de los elfos permitieron a los exploradores discernir lo que decían las criaturas. La mayor parte de lo que decían eran tonterías, por supuesto, peleas por algunos trozos de carne o bonitas piedras, pero los elfos esperaban pacientemente las palabras que revelarían el propósito de las asquerosas criaturas.

Los miembros de la banda merodeaban por el claro. Los Goblins correteaban sin cesar, intentando evitar el molesto agarre de sus primos orcos. Un solo Troll vagaba lentamente sin rumbo en un pequeño círculo, cavando un surco en el suelo donde llevaba horas arrastrando los pies. Mientras los elfos observaban, un orco de complexión sólida con los brazos cubiertos de sangre hasta los codos se acercó a un orco mucho más grande que estaba sentado en un primitivo "trono" de huesos y pieles. Los exploradores ya habían determinado que el orco sentado era el líder del variopinto grupo.

"¿Cómo ha ido la caza?", preguntó el jefe orco.

"Me encontré con algunos humanos. Todo lo que tenían eran algunas rocas negras". "¿Dónde está el botín?"

preguntó el jefe orco.

"¡Eso es lo que les pregunté!", respondió el Grandote, "Intentaron decirme que las piedras eran el botín! Pero después de que los presioné un poco, me dijeron que algunos jefes pagaban mucho por estas cosas".

"¿Khe?"

"Eso es lo que dijeron", contestó el Grandote, con incredulidad en su rostro, "Me dijeron que las rocas eran de este lugar llamado More-ty... Mordh... Mork... bueno, nos dibujaron este mapa".

El jefe agarró el trozo de pergamino que su teniente tenía en la mano y lo escudriñó durante unos segundos, luego comenzó a ladrar órdenes. Los Goblins chillaron y corrieron por el campamento, recogiendo frenéticamente el equipo de la banda. Cuatro resoplaron y se esforzaron mientras levantaban a su líder en su trono y lo llevaban en lo alto. Los guerreros orcos se mostraron mucho más serenos en todo este asunto, y recogieron tranquilamente sus equipos y se prepararon para el viaje que les esperaba.

Los exploradores volvieron a adentrarse en el bosque, seguros de que esos orcos no serían una amenaza. Ellos también habían oído historias sobre la ciudad humana que tenía un tesoro tirados en las calles para ser recogido fácilmente. Pero también habían oído otras historias sobre la ciudad. Los orcos estarían muertos en quince días.



Heroes



1 Jefe Orco

80 co para reclutar

Un Jefe Orco es un guerrero brutal y resistente, capaz de lanzar a sus chicos a cualquier combate si cree que eso le beneficiará. Es el miembro más fuerte, más resistente y más bárbaro de la banda; y si alguno de sus chicos opina lo contrario, ila banda muy pronto contará con un miembro menos!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	4	4	4	1	3	1	8

Armas/Armadura: un Jefe Orco puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 6" o menos del Jefe Orco puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0:1 Chaman Orco

40 co para reclutar

Los Chamanes Los Chamanes Orcos son parias de la sociedad orca. Han sido bendecidos por los dioses Orcos Gorko y Morko con poderes que ni pueden entender, ni pueden controlar totalmente. Un Chamán puede unirse a una banda de Orcos, donde ya no será despreciado por sus habilidades, sino más bien respetado por ellas.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Chamán Orco puede equiparse con armas elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos. Un Chamán Orco jamás puede equiparse con una armadura.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero un Chamán Orco es un hechicero que utiliza la magia ¡Waaagh! Consulta la sección de Magia ¡Waaagh! más adelante para saber la lista de hechizos.

0:2 Orcos grandotez

40 co para reclutar

La sociedad orca forma una salvaje jerarquía en la que tan sólo los más fuertes sobreviven y suben de categoría dentro de la sociedad (muchas veces subiendo literalmente por encima de los cuerpos de otros aspirantes). Los Orcos Grandotez son como estrellas naciendo que hacen cumplir las órdenes del Jefe Orco. Pero si el Jefe muere o se equivoca, depende de los Orcos Grandotez el elegir al nuevo líder (habitualmente por medio de un combate personal).

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	4	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Orcos Grandotez pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.



Secuacez (se compran en grupos de 1 a 5)



Guerreroz Orcos

25 co para reclutar

Los Guerreroz Orcos son salvajes y resistentes. No le temen a nada a lo que puedan poner la zarpa encima, aunque son mucho más ignorantes y supersticiosos que la mayoría de criaturas que pueblan el mundo de Warhammer. Son ellos los que forman la base de cualquier banda Orca.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Armas/Armatura: los Guerreroz Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la Lista de Equipo para Orcos.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: están sujetos a esta regla (véase anteriormente).

Guerreroz Goblins

15 co para reclutar

Los Goblins muchas veces son utilizados como carne de cañón (iy como comida en caso de necesidad!) por sus primos mayores, los Orcos. Generalmente, no están tan bien equipados como los Guerreroz Orcos, y tienen que conformarse con aquel material que los Orcos no quieren o no pueden utilizar.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armas/Armatura: Los Guerreroz Goblins pueden llevar cualquier equipo de la lista de Equipo para Goblins.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: están sujetos a esta regla (véase anteriormente) con una excepción: nunca cargarán contra un Secuaz Orco de su banda aunque sí que le dispararán si tienen armas de proyectiles (le temen demasiado como para echárselo a la cara).

No son Orcos: a efectos de determinar si la banda debe realizar un chequeo de retirada, cada Guerrero Goblin o Garrapato Cavernícola fuera de combate tan sólo cuenta como media miniatura. Por ejemplo, una banda de 5 Orcos y 10 Goblins (15 miniaturas) deberá efectuar un chequeo de retirada tras perder 4 miniaturas (4 Orcos, 8 Goblins, o alguna combinación equivalente).

Animales: los Goblins pueden ganar experiencia, pero si sacan "Ese chico tiene talento" son inmediatamente asesinados por sus señores orcos por ser demasiado "bocazas" (elimina al Gobbo de la lista).

Garrapato Cavernicola

15 co para reclutar

Los Goblins crían a los letales Garrapatos Cavernícolas. Estas criaturas son una curiosa combinación de animal y hongo compuestas principalmente por dientes, cuernos y un terrible temperamento.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	4	1	2	1	7

Armas/Armatura: iboca gigantesca y mucha brutalidad! Jamás utilizan otra cosa.

REGLAS ESPECIALES

Movimiento: los Garrapatos Cavernícolas no tienen una característica de movimiento establecida, sino que se mueven dando zancadas. Para representar esto, cuando muevan, tira 2D6 para determinar la distancia. Los Garrapatos nunca corren y nunca declaran cargas. En cambio, se les permite entrar en contacto con miniaturas enemigas con su movimiento normal de 2D6". Si esto ocurre, cuentan como una carga para la siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo, como si hubieran declarado una.

Kuidadarez: cada Garrapato Cavernícola debe permanecer siempre a 6" o menos de un Guerrero Goblin, que mantiene a la criatura a raya. Si un Garrapato Cavernícola se encuentra sin un Goblin a 6" o menos al inicio de su fase de movimiento, se volverá loco. A partir de ese momento, mueve el Garrapato 2D6" en una dirección aleatoria durante cada una de sus fases de movimiento. Si su movimiento le hace entrar en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), se enfrentará a ella en combate cuerpo a cuerpo como es normal. El Garrapato Cavernícola queda fuera del control del jugador Orco hasta el final de la partida.

No son Orcos: ver la entrada de Guerreroz Goblins.

Animales: los Garrapatos Cavernícolas son animales, por lo tanto no ganan experiencia.

0:1 Troll

200 co para reclutar

Los Trolls no son suficientemente inteligentes para reconocer el valor del oro, pero grandes cantidades de comida muchas veces pueden hacer surgir en ellos cierta lealtad.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/Armatura: los Trolls no necesitan (ni pueden llevar) armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

Estupidez: están sujetos a las reglas de estupidez.

Regeneración: los Trolls tienen una fisiología única que les permite regenerar las heridas. Cada vez que un enemigo consigue infligir una herida a un Troll tira un D6, con un resultado de 4+ la herida se ignora y el Troll sale ileso. Los Trolls no pueden regenerar las heridas causadas por el fuego o la magia basada en el fuego. Los Trolls nunca tiran en la tabla de Heridas después de una batalla.

Monstruo Estúpido: no aprende de sus errores por lo que nunca ganará puntos de experiencia.

Siempre hambriento: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrarse para que siga siendo leal a la banda. La banda debe pagar 15 coronas después de cada batalla para poder conservar el Troll. Si la banda no dispone del oro suficiente, el Jefe Orco tiene la opción de sacrificar un Guerrero Goblin o un Garrapato Cavernícola para alimentar al Troll en vez de comprarle comida (los Trolls comen cualquier cosa). Si no se paga el mantenimiento (bien en oro o bien en miembros de la banda), el Troll queda hambriento y se va en busca de comida.

Ataque de vómito: en vez de atacar normalmente, un Troll puede vomitar sus altamente corrosivos jugos gástricos sobre un desafortunado adversario en combate cuerpo a cuerpo. Este único ataque impacta automáticamente con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.

Equipo Especial para Orcos

Pinchagarrapatoz

15 coronas de oro

Disponibilidad: Común (solo Goblins)

Es un palo largo con tres pinchos en el extremo que utilizan los Pastores de Garrapatos para controlar a su ganado. Los Garrapatos Cavernícolas reconocen el pinchagarrapatoz y automáticamente respetan más a quién lo utilice, ipues todos han estado en numerosas ocasiones delante de la parte que pincha! Para representar esto, un Goblin con un pinchagarrapatoz puede mantener bajo control a los Garrapatos Cavernícolas situados a 12" o menos; en vez de las 6" o menos habituales (consulta la regla kuidadorez en la descripción de los Garrapatos Cavernícolas). Además, un pinchagarrapatoz se considera que es una lanza en combate cuerpo a cuerpo.

Hongos Pirakabezas

25 coronas de oro

Disponibilidad: Común (si la banda incluye Goblins)

Los hongos pirakabezas, que es como denominan los Orcos a los hongos sombrero loco (consulta el reglamento de Mordheim para una descripción completa), son una necesidad para cualquiera que quiera utilizar una bola con kadena (ver más abajo). Afortunadamente para las bandas de Orcos, los hongos pirakabezas son cultivados por los Goblins Nocturnos de las Montañas del Fin del Mundo, que están mucho más dispuestos a vendérselos a otros Goblins que al resto de razas. Aunque generalmente se trata de un objeto raro, para una banda de Orcos que incluya al menos un Goblin los hongos pirakabezas son un objeto común que cuesta 25 coronas.

Bola con Kadena

15 coronas de oro

Disponibilidad: Común (solo Goblins)

Se trata de una enorme bola de hierro con una cadena unida, utilizada por los temibles Goblins Nocturnos para repartir muerte en forma de torbellino. Es muy pesada y solo se puede utilizar cuando se combina con los Hongos Sombrero Loco.

Rango	Fuerza	Regla Especial
CaC	Usuario +2	Fuerza increíble, Incontrolable, Pesada, Difícil de manejar

REGLAS ESPECIALES

Fuerza increíble: como la bola con kadena es tan pesada, las armaduras normales no protegen de su ataque. No puede efectuarse tirada de salvación por armadura alguna para evitar las heridas causadas por la bola con kadena. Además, cualquier impacto causado con ella es muy probable que aplaste la cabeza del objetivo (io al menos, que le hunda algunas costillas!), por lo que cualquier impacto causa no 1, sino 1D3 heridas.

Incontrolable: la única forma de poder utilizar una bola con kadena es haciéndola girar en grandes círculos, utilizando el propio cuerpo como contrapeso. Desafortunadamente, esta forma de luchar no es demasiado controlable. En cuanto empieza a girar, el guerrero deja de poder controlar sus movimientos. El primer turno que utilice la bola con kadena, la miniatura moverá 2D6" en la dirección designada por el jugador que lo controle; pero en subsiguientes fases de movimiento, deberá tirarse 1D6 para determinar lo que hace la miniatura:

Resultado 1D6

1 La miniatura tropieza y se estrangula con la cadena, quedando fuera de combate. Después de la partida, al determinar los efectos de las heridas, un resultado de 1-3 significa que la miniatura debe borrarse definitivamente de la hoja de banda, en vez del resultado habitual de 1-2.

2-5 La miniatura se mueve 2D6" en la dirección designada por el jugador que controle al guerrero.

6 La miniatura mueve 2D6" en una dirección aleatoria. Si se dispone de un dado de dispersión, puede utilizarse para determinar la dirección. Si no se dispone de uno, tira 1D6: 1-2= hacia adelante; 2-3= hacia la derecha; 4-5= hacia la izquierda; 6= hacia atrás.

Si la miniatura equipada con la bola con kadena entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), se considera que ha cargado contra ella y quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente fase de movimiento. Las miniaturas que intenten atacar a la miniatura que está utilizando la bola con kadena deberán aplicar un modificador de -1 al impactar, pues deben evitar la bola al tiempo que intenta acercarse lo suficiente para poder atacar. La miniatura equipada con la bola con kadena no puede ser retenida en combate, y en la siguiente fase de movimiento se moverá automáticamente aunque esté en contacto con otra miniatura. Si la miniatura se mueve hasta un edificio, muro o cualquier otra obstrucción, quedará automáticamente fuera de combate. Además, la miniatura que empuña la bola con kadena está tan ocupada intentando controlar el arma, que no se preocupa por lo que puedan decir los demás a su espalda; por tanto, ignora las reglas de animosidad.

Pesada: como la bola con kadena es tan pesada, una miniatura equipada con ella no puede estar equipada con ningún otro tipo de equipo o armamento. Además, tan sólo una miniatura bajo los efectos de los hongos pirakabeza será capaz de utilizar una bola con kadena.

Difícil de manejar: mientras se encuentre bajo los efectos de los hongos pirakabezas, el guerrero no notará estos efectos; pero en cuanto los efectos de la droga desaparezcan, sentirá un dolor irresistible. Para representar esto, al final de la batalla, cada miniatura que haya utilizado una bola con kadena deberá efectuar una tirada para determinar la gravedad de las heridas, como si hubiera quedado fuera de combate. Si la miniatura había quedado fuera de combate durante la batalla, tan sólo es necesario efectuar una tirada; no es necesario efectuar una por haber quedado fuera de combate y otra por haber utilizado la bola con kadena.

Habilidades Especiales De los Orcos

Los Héroes Orcos pueden decidir utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas habituales.

Cabeza Dura

El guerrero tiene una cabeza muy dura, incluso para un Orco. Dispone de una tirada de salvación especial de 3+ para evitar quedar aturdido. Si supera esta tirada, en lugar de quedar aturdido quedará derribado. Si el Orco utiliza casco, esta tirada será de 2+ en vez de 3+ (esto reemplaza a la regla especial del casco).

¡Waaagh!

Los Orcos son criaturas agresivas, algunos de los cuales son expertos en efectuar cargas arrolladoras. El guerrero puede sumar +1D6+2 cm a su movimiento de carga.

¡Alla vamos!

Los Orcos suelen cargar incluso contra los adversarios más temibles. La miniatura puede ignorar los chequeos de miedo y de terror al cargar.

Un Plan Alzuto

Tan sólo el Jefe puede elegir esta habilidad. La banda puede repetir un chequeo de retirada no superado, siempre y cuando el Jefe no haya quedado fuera de combate.

Muy Duro

El Orco tiene una gruesa piel verde oscuro, posiblemente indicando que posee sangre de Orco Negro. La resistencia del Orco es tal que puede sumar +1 a sus tiradas de salvación por armadura.

Machacacabezas

Los Orcos poseen una extraordinaria fuerza física, y algunos aprenden a dirigir sus golpes a la cabeza de sus adversarios, con resultados obvios. Cualquier resultado de derribado causado por un Orco con esta habilidad en combate cuerpo a cuerpo se considera como un resultado de aturdido.

Magia Del Waaagh!

Los hechizos Waaagh! son utilizados por los chamanes orcos. Son una especie de rituales, oraciones aullantes a los bulliciosos dioses orcos Gork y Mork.

D6 Resultado

1 ¡A por ellos!

Dificultad: 9

Los aullidos del Chamán vigorizan a los chicos para que luchan aún más duramente por Gorko y Morko.

Cualquier Orco o Goblin situado a 4" o menos del Chamán atacará automáticamente en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo, sean cuales sean las circunstancias.

2 ¡Tira pa'lla!

Dificultad: 7

Una gigantesca mano ectoplasmática de color verde empuja a una miniatura enemiga.

Alcance: 8". Desplaza a una miniatura enemiga 1D6" en dirección directamente opuesta al Chamán. Si el objetivo choca contra otra miniatura o un edificio, ambas sufrirán un impacto de F3. Nota: es muy útil para hacer que la gente caiga desde lo alto de los edificios. No puede lanzarse sobre miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

3 ¡Zzap!

Dificultad: 9

Un crepitante rayo de energía ¡WAAAGH! surge de la frente del Chamán para golpear el cráneo del enemigo más próximo. La energía sobrecarga fácilmente el cerebro de los adversarios con poca fuerza de voluntad.

Alcance: 12". Causa 1D3 impactos de F4 en el objetivo enemigo más próximo. Niega las tiradas de salvación por armadura.

4 ¡No me vez!

Dificultad: 6

El Chamán desaparece en medio de una bruma verde, confundiendo a sus enemigos.

Ninguna miniatura enemiga podrá cargar contra el Chamán en el turno siguiente. Si el Chamán está trabado en combate cuerpo a cuerpo, podrá moverse inmediatamente 4" alejándose de su adversario.

5 Tranka

Dificultad: 7

Un gigantesco garrote verde aparece en las manos del Chamán.

El garrote ectoplasmático se considera que es un garrote normal con un bono a la Fuerza de +2 y que permite al Chamán efectuar +1 Ataque. Este hechizo dura hasta que el Chamán sufre una herida.

6 Fuego de Gorko

Dificultad: 8

Dos chorros de llamas verdes surgen de los agujeros de la nariz del Chamán para golpear a la miniatura enemiga más cercana.

Alcance: 12". Cada una de las dos llamaradas causa 1D3 impactos de F3, y pueden dispararse al mismo objetivo o dividirse entre los dos objetivos más cercanos.