BANDA DE ORCOS Y GOBLINS

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

Animosidad: 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 (¡ya están zurrándole a alguien!). Para determinar lo que hace la miniatura ofendida, tira otro 1D6 y consulta la siguiente tabla:

1d6	Resultado
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 enzeñaré 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.

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: cada banda de Orcos debe incluir un Jefe. ¡Ni más ni menos!
Chamán: tu banda puede incluir un único Chamán.
Orcos Grandotez: tu banda puede incluir hasta dos Orcos Grandotez.
Guerreroz Orcos: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreroz Orcos.
Guerreroz Goblin: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreroz Goblin, aunque no puede haber más de dos Goblins por cada Orco que forme parte de la banda (incluidos los Héroes Orcos).
Garrapato Cavernícola: tu banda puede incluir hasta cinco Garrapatos Cavernícolas. Nunca podrás incluir más Garrapatos Cavernícolas 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 **Orcos Grandotez** empiezan con 15 puntos de experiencia.
Todos los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Orcos y Goblins

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Orcos y Goblins para escoger su equipo.

LISTA DE EQUPO PARA ORCOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Maza / Martillo	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 Proyectiles	
Arco	10 co
Ballesta	25 co
Armaduras	
Escudo	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co

LISTA DE EQUIPO PARA GOBLINS

(Esta lista sólo es para los Goblins)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo	
Daga	1ª gratis / 2 co
Espada	10 co
Pinchagarrapatoz	15 co
Bola con cadena	15 co
Lanza	10 co
Armas de Proyectiles	
Arco corto	5 co
Armaduras	
Escudo	5 co
Casco	10 co
Armadura ligera	20 co
Especial	
Hongo sombrero loco	25 co

Tabla de Habilidades de los Orcos y Goblins

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe	√	√		√	√	√
Chaman				√		√
Orco Grandote	√	√		√		√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Jefe Orco

Reclutamiento: 80 coronas de oro

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, ¡la banda muy pronto contará con un miembro menos!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	4	4	1	3	1	8

Armas / Armadura: el Jefe Orco puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Orcos.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Jefe Orco puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-1 Chamán Orco

Reclutamiento: 40 coronas de oro

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.

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

Armas / Armadura: un Chaman Orco puede equiparse con armas y armaduras elegidas 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

Reclutamiento: 40 coronas de oro

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 nacientes 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).

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

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

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Guerreroz Orcos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

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.

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

Armas / Armadura: los Guerreroz Orcos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre las de la lista de equipo para Orcos.

Reglas Especiales:

Animosidad: los Guerreroz Orcos están sujetos a las reglas de animosidad (consulta las Reglas Especiales de la banda para los detalles).

Guerreroz Goblins

Reclutamiento: 10 coronas de oro

Los Goblins muchas veces son utilizados como carne de cañón (¡y 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.

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

Armas / Armadura: los Guerreroz Goblins pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Goblins.

Reglas Especiales:

Animosidad: los Guerreros Goblin están sujetos a las reglas de animosidad (consulta las Reglas Especiales para los detalles). Nota: Un Guerrero Goblin que falle su chequeo de animosidad y obtenga un resultado de 1 al determinar sus efectos, nunca cargará contra un

Secuaz Orco; aunque podrá utilizar cualquier arma de proyectiles para atacar. ¡Los Goblins temen demasiado a los Orcos para desafiarles personalmente!
No son Orcos: los Orcos no esperan demasiado de los no-Orcos, por lo que no se preocupan si los Goblins o los Garrapatos Cavernícolas se desmoralizan o mueren durante la batalla. ¡De hecho, es de esperar que suceda eso con esos debiluchos! Por tanto, 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).
Tipejos inútiles: los Goblins nunca ganan experiencia.

0-5 Garrapatos Cavernícolas

Reclutamiento: 14 coronas de oro
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.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
5d6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas / Armadura: ¡boca gigantesca y mucha brutalidad! Los Garrapatos Cavernícolas jamás utilizan ni necesitan armas o armaduras.

Reglas Especiales:
Movimiento: los Garrapatos Cavernícolas no tienen un atributo de Movimiento determinado, sino que se mueven torpemente a saltos. Para representarlo, al mover un Garrapato, tira 5D6 para determinar la distancia que mueven. Los Garrapatos nunca corren ni declaran cargas. En vez de ello, pueden llegar a ponerse en contacto con el enemigo durante su movimiento normal. Si esto sucede, se considera que han cargado, y en la siguiente fase de combate atacan como si hubieran declarado una carga.
Kuidadorez: cada Garrapato Cavernícola debe permanecer en todo momento a 15 cm o menos de un Guerrero Goblin, que es el encargado de controlar la criatura. Si al inicio de su fase de movimiento un Garrapato no tiene a ningún Guerrero Goblin a 15 cm o menos, se descontrolará.
Desde el momento en que se descontrole, el Garrapato moverá 5D6 cm en una dirección aleatoria en cada una de sus fases de movimiento. Si con este movimiento entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), la atacará en combate cuerpo a cuerpo como es habitual. El Garrapato Cavernícola quedará fuera del control del jugador Orco hasta el final de la partida.
No son Orcos: consulta las reglas especiales de los Guerreroz Goblins para la descripción de esta regla especial.
Animales: los Garrapatos Cavernícolas son animales, por lo que no acumulan experiencia.

0-1 Troll

Reclutamiento: 200 coronas de oro
Los Trolls no son suficientemente inteligentes para reconocer el valor del oro, pero grandes cantidades de comida muchas veces pueden hacer surgir en ellos una cierta lealtad.

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

Armas / Armadura: Los Trolls no necesitan armas para luchar, aunque a menudo utilizan un garrote gigantesco. En cualquier caso, los Trolls jamás pueden equiparse con armas o armaduras.

Reglas Especiales:
Criatura Grande: Los Trolls son considerados siempre Objetivos Grandes a la hora de ser disparados.
Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.
Estupidez: los Trolls están sujetos a las reglas de estupidez.
Regeneración: los Trolls poseen una fisiología única que les permite regenerar las heridas sufridas. Siempre que el enemigo consiga herir a un Troll, éste deberá tirar 1D6: si obtiene un resultado de 4+, la herida se ignorará y el Troll saldrá indemne. Los Trolls no pueden regenerar
las heridas causadas por el fuego o la magia ígnea. Los Trolls jamás efectúan la tirada para determinar los efectos de las heridas graves después de la batalla.
Monstruo estúpido: un Troll es demasiado estúpido para aprender ninguna habilidad nueva. Los Trolls no ganan experiencia.
Siempre hambrientos: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrársele 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.
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.

Habilidades Especiales de los Orcos y Goblins

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

Kabezadura
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.

¡Allá Vamoz!
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 Aztuto
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*.

Mu´ 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.

Machacakabezas

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 ¡Waaagh!

Los hechizos de Magia !Waaagh! son utilizados por los Chamanes Orcos. Se trata de rituales de diversos tipos y plegarias aulladas a los ruidosos dioses orcos Gorko y Morko.

1D6 Resultado

1 ¡A por elloz! Dificultad 9

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

Cualquier Orco o Goblin situado a 10 cm 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: 20 cm. Desplaza a una miniatura enemiga 3D6 cm 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 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: 30 cm. 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 10 cm 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: 30 cm. 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.