

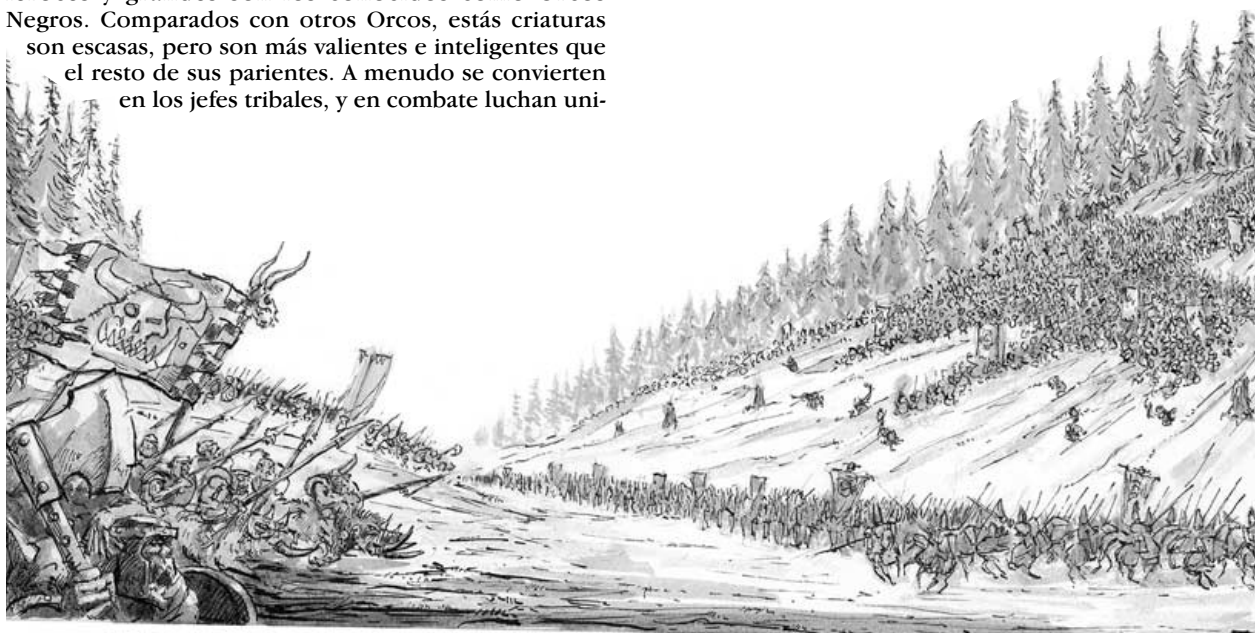


Los Orcos son feroces e incansables guerreros que periódicamente invaden las tierras del Viejo Mundo. Las tribus de Orcos se reúnen en las fronteras de los reinos humanos, como las Tierras Yermas, los Reinos Fronterizos y las Montañas del Fin del Mundo. Una vez se ha reunido una hueste lo suficientemente grande, avanza como una gran masa, aplastando, quemando y destruyendo todo lo que encuentra a su paso. Al igual que las langostas, se abalanzan sobre sus enemigos y los consumen, de forma bastante literal, ya que se comen a cualquier prisionero que atrapen, a menos que sea demasiado viejo, en cuyo caso lo utilizan para hacer prácticas de tiro. Su amenaza sólo puede detenerse si son derrotados en una batalla y dispersados por bosques y montañas.

Los Orcos y las razas menores de Goblins y Snotlings son conocidos como pielesverdes. Aunque varían de tamaño, estos diferentes tipos de pielesverdes son similares. Tienen duros pellejos que se hacen más gruesos con la edad, y su sangre es oscura y espesa. Parecen no sentir dolor, por lo que pueden combatir a pesar de sufrir heridas que dejarían en el sitio a un humano. Son criaturas brutales, y cuanto más grandes son, más brutales se vuelven. Los pequeños pielesverdes son ágiles de mente y astutos comparados con sus parientes grandes. Tienen que serlo, ¡o serían devorados! Los Orcos más feroces y grandes son los conocidos como Orcos Negros. Comparados con otros Orcos, estas criaturas son escasas, pero son más valientes e inteligentes que el resto de sus parientes. A menudo se convierten en los jefes tribales, y en combate luchan uni-

dos, formando uno de los regimientos más poderosos del ejército. Los Orcos no montan a caballo. Bueno, sí, les gustan los caballos, pero sólo como comida. En vez de ello, cabalgan sobre gigantescos jabalíes cuyo mal carácter es muy adecuado para su propio temperamento. Estos jabalíes son criados por los Orcos para el combate, y tienen largos colmillos que los Orcos afilan con limas o adornan con trozos de metal. Los jinetes de jabalí avanzan muy por delante de la principal horda Orca, y son muy peligrosos incluso para los mejores caballeros del Viejo Mundo. Los jefes tribales también montan en carros tirados por jabalíes.

Los Goblins son demasiado pequeños y débiles para montar en jabalíes, por lo que en vez de ello cabalgan sobre lobos, criaturas malvadas cuyas letales fauces están repletas de afilados dientes. Estos jinetes a menudo están armados con arcos cortos con los que pueden acosar al enemigo desde cierta distancia antes de retirarse rápidamente. Las hordas de pielesverdes incluyen varios tipos de monstruos que son atraídos por estos ejércitos o son reclutados por los Orcos. Entre ellos se encuentran los Gigantes del Norte, además de los grandes, torpes y no muy inteligentes Trolls y Ogros de las montañas.



# LISTA DEL EJÉRCITO ORCO

Tropa	Tipo	Ataques	Impactos	Armadura	Mando	Tamaño	Puntos	Min/máx	Especial
<i>Guerreros Orcos</i>	Infantería	4	3	6+	—	3	60	2/—	—
<i>Orcos Negros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	110	—/1	—
<i>Goblins</i>	Infantería	2/1	3	0	—	3	30	2/—	*1
<i>Trolls</i>	Infantería	5	3	5+	—	3	110	—/3	*2
<i>Ogros</i>	Infantería	4	4	5+	—	3	105	—/1	*3
<i>Jinetes de Jabalí</i>	Caballería	4	3	5+	—	3	110	—/—	—
<i>Jinetes de Lobo</i>	Caballería	2/1	3	6+	—	3	60	—/—	*4
<i>Carro de Lobos</i>	Carro	3	3	6+	—	3	80	—/3	—
<i>Gigante</i>	Monstruo	8	8	0	—	1	150	—/1	*8
<i>Lanzapiedros</i>	Artillería	1/3	3	0	—	1	75	—/1	*5
<i>General Orco</i>	General	+2	—	—	8	1	95	1	—
<i>Jefe Orco</i>	Héroe	+1	—	—	8	1	80	—/2	—
<i>Chamán Orco</i>	Hechicero	+0	—	—	7	1	80	—/1	—
<i>Jefe Goblin</i>	Héroe	+1	—	—	7	1	45	—/2	—
<i>Chamán Goblin</i>	Hechicero	+0	—	—	6	1	45	—/1	—
<i>Serpiente Alada</i>	Montado en Monstruo	+2	—	—	—	—	+80	—/1	*6
<i>Carro de Jabalíes</i>	Montado en Carro	+1	—	—	—	—	+10	—/1	*7

## Reglas Especiales

1. Los Goblins combaten en hordas en las que los individuos más pequeños o débiles son puestos al frente. Algunos de los Goblins de una unidad están armados con arcos, otros con lanzas, otros con mazas y la mayoría con lo que pillan. Para representar esto, las unidades de Goblins pueden disparar como si estuvieran armadas con arcos, pero el alcance tan sólo es de 15 cm.

2. Los Trolls son criaturas especialmente estúpidas que encuentran difícil andar erguidos, así que no digamos pensar. En consecuencia, cuando se intente impartir una orden a una unidad de Trolls, o a una brigada que incluya una unidad de Trolls, se debe aplicar un modificador de -1 al Mando. En compensación, los Trolls tienen la capacidad de regenerar sus heridas. Para representar esto, en cada ronda

de combate, después de que se hayan retirado peanas enteras, los Trolls regeneran automáticamente un impacto que sobre. Si no quedan impactos después de retirar peanas enteras, entonces la regeneración no ha tenido efecto. Los impactos regenerados se tienen en cuenta a la hora de determinar el resultado del combate de esa ronda.

3. Los Ogros son famosos por su afición a la carne humana, aunque la verdad es que comen cualquier cosa que alguna vez estuviera viva (o que todavía lo esté). Para representar esto, una unidad de Ogros debe utilizar su iniciativa para cargar contra una unidad de humanos (literalmente humanos.... hombres, y no Enanos, Elfos, etc.), si se halla a 20 cm o menos al inicio de su fase de mando y los Ogros pueden alcanzarla. Esto ocurre automáticamente, ¡y no hay nada que el General pueda hacer para impedirlo!



**4. Jinetes de Lobo.** Los arcos de estos Goblins tienen un alcance muy corto comparados con otras armas del mismo tipo, por lo que su alcance se reduce a 15 cm. Sin embargo, puesto que sus armas son tan manejables, pueden disparar sin tener que girar las peanas para encararse hacia su objetivo. Simplemente mide el alcance desde cualquier punto de la peana. Por tanto, pueden disparar contra un enemigo que carga contra ellos desde cualquier dirección.

**5. Lanzapiedros.** Consulta la sección Artillería y Máquinas de Guerra (págs. 67-71).

**6. Serpientes Aladas.** Los Generales, los Chamanes y los Héroes pueden montar en una Serpiente Alada. Una Serpiente Alada es una gran criatura escamosa similar a un Dragón, pero sin patas delanteras. Los Orcos capturan estas criaturas cuando son pequeñas y les golpean la cabeza diariamente hasta que son lo bastante dóciles para ser montadas. Esta criatura puede volar, por lo que incrementa el movimiento de su jinete de 60 cm a 100 cm, y suma +2 Ataques a los de su jinete. Una unidad que incluya una Serpiente Alada entre sus filas causa terror a sus enemigos.

**7. Carros.** Los Generales, los Chamanes y los Héroes pueden montar en un carro tirado por jabalíes. Los jabalíes son feos y resistentes criaturas apropiadas para tirar de un carro de madera. Un personaje montado en un carro suma +1 a su atributo Ataques.

**8. Los Gigantes** son criaturas increíblemente estúpidas, con una gran afición por la bebida fuerte y la carne cruda de Hombres, Elfos e incluso Enanos. Debido a sus lentos procesos mentales y a su debilidad por la bebida, siempre deben recibir una orden por separado. No pueden ser integrados en una brigada con otras tropas, aunque varios Gigantes pueden ser reunidos en una misma brigada. Si intentas darle una orden a un Gigante y éste no obedece, entonces debes efectuar una tirada para determinar lo que hace. Ignora los posibles malentendidos, ya que ya han sido tenidos en cuenta en las siguientes reglas. Tira un dado y consulta la Tabla de Gigante Descontrolado. En el caso de varios Gigantes en una misma brigada, tira por cada uno por separado. Un Gigante causa terror a sus enemigos.

Un Gigante puede sufrir muchos impactos (8 de hecho), por lo que es bastante difícil eliminarlo, aún en el caso de un combate prolongado. Por ello, debemos considerar la posibilidad de dañarle y reducir su efectividad en turnos

posteriores. Por tanto, si un Gigante ha acumulado entre 4 y 7 impactos al final de la fase de disparo o de combate, se considera que ha sido malherido. Una vez un Gigante ha sido malherido, todos los impactos acumulados se borran y los valores de Ataque e Impactos máximos quedan reducidos a la mitad durante el resto de la batalla (es decir, 4 Impactos y 4 Ataques).

## Tabla de Gigante Descontrolado

**1D6 ¡Oh no! ¿Qué está haciendo ahora?!**

- 1** El Gigante no se mueve ni combate en este turno. Simplemente permanece en pie con cara de tonto.
- 2** Mueve al Gigante directamente hacia el borde del tablero más cercano. Si entra en contacto con otra unidad, la atacará sin importar a qué bando pertenezca. Si vence, el Gigante mantendrá la posición.
- 3** El Gigante agarra una roca, un árbol o lo que pille a mano y lo lanza contra la unidad más cercana a la que pueda ver sin importar a qué bando pertenezca. El objeto vuela 5x1D6 cm y, si llega hasta su objetivo, causa 3 Ataques resueltos de la forma habitual.
- 4** El Gigante se mueve hacia delante en línea recta toda su capacidad de movimiento. Si llega hasta una unidad enemiga la atacará de la forma habitual. Si hay una unidad propia en el camino, pasará por encima de ella. La unidad queda inmediatamente *desorganizada* durante el resto de la fase de mando. La unidad deja de estar desorganizada al final de la fase de mando, como el resto de unidades desorganizadas.
- 5** El Gigante avanza a toda velocidad hacia la unidad enemiga más cercana a la que pueda ver. Si llega hasta una unidad enemiga la atacará de la forma habitual. Si hay una unidad propia en el camino, pasará por encima de ella y la dejará desorganizada, como se ha explicado en el resultado anterior.
- 6** El Gigante lanza un enorme rugido y corre hacia la unidad enemiga más cercana a la que puede ver. Mueve el Gigante al doble de su movimiento de *marcha*. Si llega hasta una unidad enemiga empieza a saltar sobre ella, doblando su atributo Ataques en la primera ronda de combate.

