

THE IX AGE

BATALLAS FANTÁSTICAS



Orcos y Goblins

Libro de Ejército (Reglas Básicas)

TERCERA Edición, versión Publicado Imprimible - 1.0.1 – 2 de Abril, 2025

Introducción histórica	2	Organización del Ejército	8
Reglas Específicas del Ejército	4	Personajes Orcos	9
Reglas de Miniaturas del Ejército	4	Personajes Goblins	12
Objetos Mágicos	6	Monturas Orcas	16
Objetos Mágicos Compartidos	7	Monturas Goblins	18
Hechizo Hereditario	7	Básicas	20
Hoja de Referencia Rápida	33	Especial	24

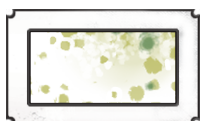
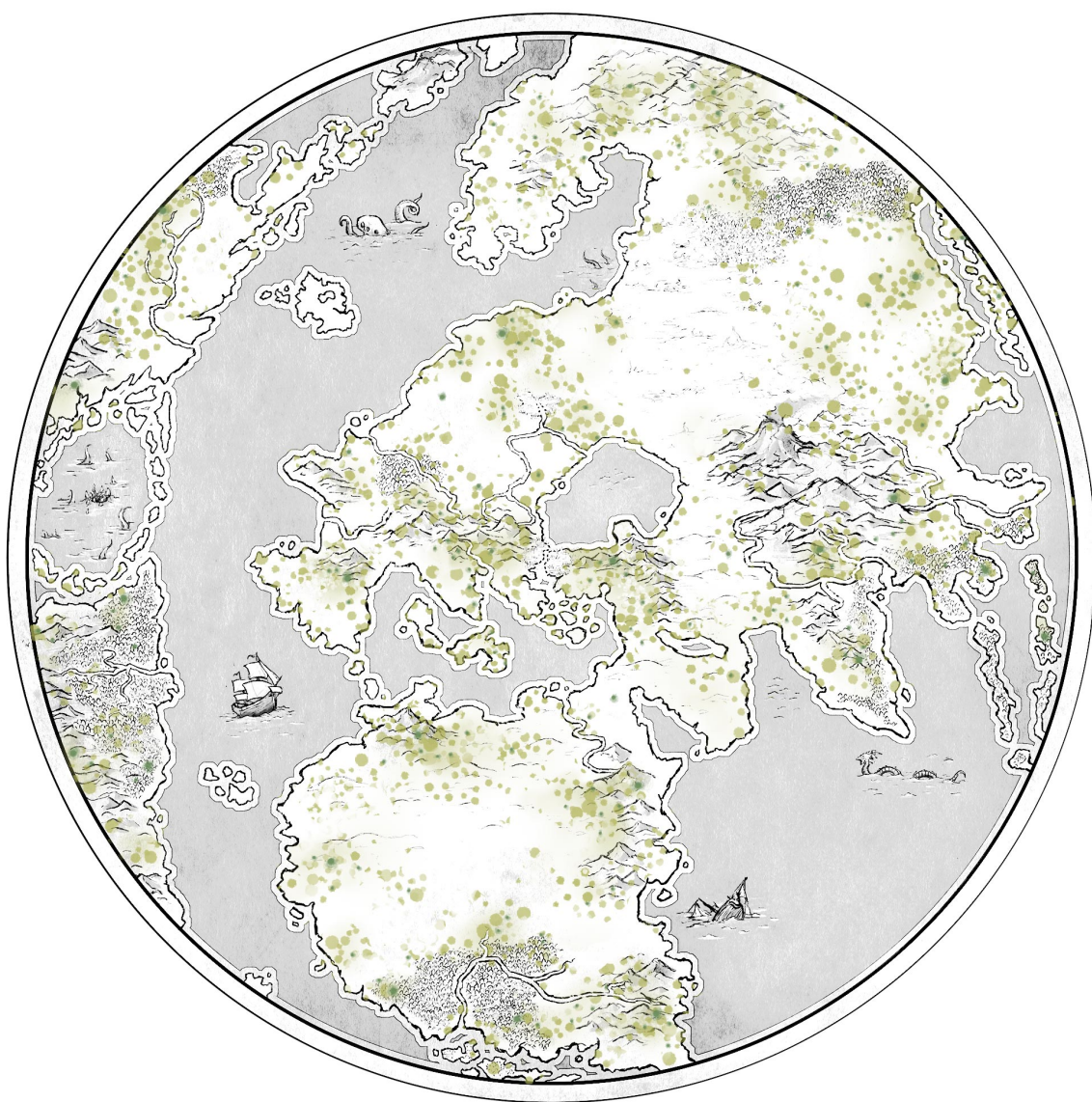


La Novena Era: Fantasy Battles es un wargame hecho por la comunidad. Todas las reglas en este libro son consideradas parte de las Reglas Básicas de T9A y deberían estar disponibles para usar en cualquier partida. Todas las reglas y feedback pueden ser encontradas y dado en: the-ninth-age.com. Acudir al Reglamento para instrucciones en Como Leer las Entradas de las Unidades. ~~Ningún~~ Goblins fueron dañados en la creación de este libro.

Este trabajo tiene licencia de [Creative Commons Attribution-NoDerivatives 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/). Editado con **HTX**.

Orcos y Goblins

Dos especies muy diferentes pero estrechamente relacionadas, los orcos y los goblins son criaturas muy en sintonía con el mundo natural, así como con sus propios instintos bulliciosos y emociones desenfrenadas. Compartiendo su amor por el caos, juntos se les conoce acertadamente como los «Warborn» (nacidos para la guerra). Se lanzan a la batalla con alegría, y sus vidas suelen ser cortas y violentas, aunque muestran una rica cultura, costumbres y creencias religiosas. Se reproducen rápidamente, por lo que pueden aparecer de repente en gran número en cualquier parte del mundo, lo que los convierte en fuerzas invasoras muy temidas, dispuestas a luchar contra cualquier adversario. Atraen a una gran variedad de criaturas extrañas y poderosas como mascotas, por lo que sus ejércitos son siempre un espectáculo digno de contemplar y una fuerza a tener en cuenta.



La mayoría de las grandes naciones han reducido las poblaciones de Warborn dentro de sus fronteras, pero ninguna ha logrado eliminarlas por completo. Las mayores hordas de orcos se encuentran en lugares salvajes, vagando sin cesar en busca de la próxima gran batalla. Los goblins viven en ciudades o campamentos conocidos como Jardines, a menudo ocultos y secretos, y a veces incluso se trasladan por completo.

Nómadas y habitantes de jardines

Los orcos, grandes y corpulentos, son nómadas que buscan constantemente la próxima pelea y nunca permanecen mucho tiempo en el mismo lugar. Con un amor innato por las peleas, se desplazan constantemente en tribus de distintos tamaños, agotando rápidamente las fuentes de alimento cercanas mediante la caza y el saqueo. Los goblins, más pequeños y nervudos, menos cómodos al estar tan expuestos al mundo, crean en cambio «jardines» en los que vivir para protegerse. Se trata de asentamientos ocultos llenos de gran cantidad y variedad de plantas, muchas de ellas con propiedades medicinales, psicotrópicas o venenosas.

Al compartir un mismo patrimonio biológico, cultural e instintivo, las dos especies forman de manera natural una estrecha simbiosis en todo el mundo. Los orcos suelen aportar fuerza y protección, mientras que los goblins aportan astucia, logística y estrategia, y pueden utilizar vastas redes de espionaje para dirigir a los ejércitos Warborn hacia las direcciones más productivas. Los jardines sedentarios de los goblins dependen de las tribus orcas que pasan por allí como un complejo perímetro móvil, a cambio de proporcionar una cierta protección a los criaderos de orcos en su territorio. A menudo forman grupos de guerra estrechamente integrados, pero también están dispuestos a luchar por separado cuando es necesario.

Religión

Los Nacidos para la Guerra veneran un único «principio» de la naturaleza llamado Wapaka por los orcos y Goga por los goblins. Esta fuerza se siente en el interior o se simboliza mediante el foso de cría, ciertos animales y la luna: la luna llena burlona para los orcos y la luna creciente sonriente para los goblins. Wapaka se entiende como un espíritu de violencia natural y la esencia de la naturaleza orca. Goga es el principio goblin de la verdad, la astucia, la supervivencia y las drogas totalmente naturales («sustancias divinas») que encarnan estas cualidades.

Tanto Wapaka como Goga están representados por panteones de dioses independientes, como Tazrek, dios del liderazgo tribal de los orcos, y Karuka, la deidad principal de los goblins, dios gemelo del engaño y la muerte. A pesar de la gran cantidad de dioses, no existen iglesias de los Warborn en el sentido habitual, aunque los chamanes orcos y las sectas goblin desempeñan un papel algo espiritual.

Crias de orcos

Tanto los orcos como los goblins se reproducen poniendo huevos en repugnantes fosas de carne, a menudo compuestas por enemigos muertos, lo que muchos consideran el verdadero origen de su nombre «Warborn» (nacidos para la guerra). Estas fosas son elementos

simbólicos y emocionales fundamentales de su cultura compartida. Los que nacen del mismo pozo forman «camadas» muy unidas, aunque ocasionalmente algunos individuos atrofiados conocidos como grotlings forman sus propias asociaciones. Las camadas son especialmente importantes para los orcos, que rara vez abandonan el grupo en el que nacieron a lo largo de toda su vida.

Al salir del agujero, a menudo en medio del desierto, los orcos recién nacidos se pelean inmediatamente para establecer quién es el líder de la camada. A continuación, se ponen en marcha para intentar encontrar a su tribu parental, siguiendo largos rastros de olor. En este estado inmaduro y «salvaje», carecen de desarrollo cultural y práctico, y simplemente viven según sus instintos y su gran amor por la lucha. Si logran integrarse en una tribu más grande y luchar en más batallas, las crías comienzan a madurar y utilizan armas y técnicas más avanzadas. Las crías más maduras suelen desarrollar una impresionante artesanía, creando armas y armaduras que marcan su estatus de «hierro» como veteranos de innumerables combates.

Sectas de goblins

Las ciudades jardín de los goblins presentan formas más complejas de instituciones políticas y religiosas. Las tribus se organizan en torno a los diferentes tipos de flora del Jardín, cada una dirigida por un demagogo que, en teoría, es elegido por aclamación popular. El poder se basa en el engaño descarado, y las mentiras son la norma.

Las sectas son una estructura social paralela arraigada en los ritos de iniciación a los secretos del conocimiento de las plantas y Goga. Los iniciados de la secta, los gogtuk, son venerados por sus extraños poderes. Estos botánicos místicos están aún más obsesionados que otros goblins con formas espectaculares de secretismo y engaño y, por supuesto, con el proyecto definitivo de burlar a la muerte misma. Cuanto más tiempo pueda un duende desafiar a la muerte sobreviviendo a grandes peligros mediante un arsenal de trucos, astutas estrategias y farmacología, más popular se volverá. El más grande de todos pronto se convertirá en el líder de la secta, llamado darrmu: una figura similar a un profeta que es el individuo más poderoso de cualquier Jardín.

Afinidad natural

Tanto los orcos como los goblins son capaces de establecer vínculos estrechos con animales salvajes de forma instintiva: cuanto más salvajes, mejor. A menudo convierten en mascotas a una amplia variedad de especies poco comunes que encuentran en su ecosistema local. Las criaturas más grandes se utilizan a veces como monturas para viajar o para luchar, y las más agresivas se conducen en manadas hacia el combate más cercano.

Los goblins son incluso capaces de domesticar bestias verdaderamente monstruosas y gigantescas, conocidas como gogyags, utilizando sus fórmulas especiales Goga.

Estos gigantescos animales se mantienen en las profundidades de sus Jardines como poderosos guardianes a los que veneran como encarnaciones de los dioses.

Reglas Específicas del Ejército

Los Nacidos para la Guerra viven para luchar; el momento en que se inicia la batalla es una descarga de euforia. En ese estado, harán todo lo posible por alcanzar a sus enemigos y darles una buena paliza, gritando todo el tiempo, por supuesto.

¡Grito de Guerra!

Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Turno de Jugador amigo, siempre que el General esté en el Campo de Batalla y no esté **Aturdido**: aplica los siguientes efectos, con Duración: Un Turno.

- Unidades Amigas obtiene +1" Alcance de Carga y +1" Movilidad.
- Si el General es un Demagogo Goblin o un Goblin Brujo, unidades amigas totalmente de *Goblin* obtiene **Tropa Ligera** siempre que no estén Trabadas en Combate.
- Si el General es un Señor de la Guerra Orco o un Chamán Orco, unidades Amigas totalmente de *Orco* tienen sus tiradas de Rango de Carga **Maximizado**.

Reglas de Miniaturas del Ejército

Aplastacráneos

Legendario.

Unidades que contienen **Aplastacráneos** obtienen **Guardaespaldas (General)**, y partes de la miniatura con Filas y Columnas con *Orco* en la unidad obtienen **Golpe Letal**.

Además, las unidades totalmente con **Aplastacráneos** que cuentan para «Básicas» cuentan para «Especial» en su lugar.

Astucia Goblin

Inmediatamente antes de realizar un Chequeo de Coraje, que no es superado automáticamente, cualquier unidad formada enteramente por miniaturas con **Astucia Goblin** puede elegir fallar el Chequeo de Coraje en lugar de intentarlo.

Bichejos Espeluznantes

La miniatura obtiene **Paso Fantasmal**, y la parte de la miniatura con *Montura* obtiene **Ataques Envenenados**.

Cortesía Nada Profesional

Cada unidad sólo puede elegirse hasta tres veces por Turno de Jugador para el Despliegue de miniaturas con **¡Sorpresa!** o **Oculto**.

Darrmu

Si el General es un **Darrmu**, aplica los siguientes cambios a la creación de la Lista de Ejércitos:

- Max. 10 % de los Puntos de Ejército pueden gastarse en unidades totalmente de *Orco*.

- La Rareza y los Límites de Duplicación «Max. X objetos/ejército» (i.e. «max. X unidades/ejército», «max. X miniaturas/ejército», y «max. X por ejército») en los perfiles de determinadas unidades totalmente de *Goblin* se modifican, como indica «D X».
Por ejemplo, Poco común (D Normal) significa que si el General es un Darrmu, la Rareza se convierte en Normal, mientras que «max. 1 (D 2) unidades/ejército» significa que si el General es un Darrmu, el Límite de Duplicación pasa a ser «max. 2 unidades/ejército».

Líder de la Tribu

Si el General es un **Líder de la Tribu**, aplique los siguientes cambios a la creación de la Lista de Ejércitos:

- Max. 10 % de los Puntos de Ejército pueden gastarse en unidades totalmente de *Goblin*.
- La Rareza y los Límites de Duplicación «Max. X objetos/ejército» (i.e. «max. X unidades/ejército», «max. X miniaturas/ejército», y «max. X por ejército») en los perfiles de determinadas unidades totalmente de *Orco* son modificados, como indica «TL X».
Por ejemplo, Poco común (TL Normal) significa que si el General es un Líder de la Tribu, la Rareza se convierte en Normal, mientras que «max. 1 (TL 2) unidades/ejército» significa que si el General es un Líder de la Tribu, el Límite de Duplicación se convierte en «max. 2 unidades/ejército».

Atributos de Ataque

Los orcos son competitivos por naturaleza y siempre buscan demostrar que son los mejores luchadores, tanto dentro de su propia tribu como en competencia con otras tribus. Esta pasión por superar a los demás puede llevar a muchos orcos a una ferocidad cada vez mayor en la batalla.

Armas Burdas

La miniatura **nunca** puede beneficiarse de **Parada**.

Después de la primera ronda de combate, todas las partes de la miniatura con Armas de Melé cuentan como un Arma de Mano a todos los efectos. Duración: Final del Combate.

Fuerza de la Destrucción (X)

No se pueden declarar cargas contra la miniatura con **Fuerza de la Destrucción**.

Esta miniatura es ignorada por otras unidades e ignorado a efectos del Espaciado entre Unidades. Puede entrar en contacto con otras unidades y moverse a través de ellas, y otras unidades pueden entrar en contacto con ella y moverse a través de ella (excepto **Emboscada**).

Cuando esta miniatura entra en contacto con otra unidad, se retira inmediatamente como baja, y la otra unidad sufre inmediatamente X impactos con la Fuerza de la miniatura y Penetración de Armadura.

Si varias unidades entran en contacto simultáneamente, el propietario de la miniatura con **Fuerza de la Destrucción** elige qué unidad sufre los impactos.

Si la miniatura fue retirada debido a que otra unidad entró en contacto con él, esa unidad sufre un D6 impactos. Puntos de Vida perdidos debido a **Fuerza de la Destrucción** en la Fase de Carga no causan Chequeo de Pánico.

Rivalidad Entre Puestas

La parte de la miniatura obtiene +1 At mientras otra unidad amiga está Trabada en Combate en cualquier parte del Campo de Batalla.

Sólo las unidades en formación de Filas y Columnas pueden beneficiarse de esta regla.

Nota: cuando está Trabada en Combate, cualquier unidad que no esté en Fila y Columna sigue contando como una unidad Trabada en Combate para otras unidades.

Armas

Lanza Envenenada – Arma de Melé

Lanza. Ataques Envenenados.

Objetos Mágicos

Encantamientos de Arma

Presagio del Apocalipsis 110 pts
Encantamiento: Arma de Mano.
+X At, +X Fu, y +X PA.
«X» es igual al número de unidades amigas que contienen *Orco* que estén Trabados en Combate en cualquier parte del Campo de Batalla, hasta un máximo de +3.

Rechinadientes de Ataque 50 pts
Encantamiento: Arma de Melé.
El portador obtiene 3 adicionales Ataques de Melé Estándar, cuya Fuerza es **siempre** 5 y Penetración de Armadura **siempre** 2.

Encantamientos de Armadura

Guardia de Tazrek 75 pts
Solo Altura 1–3.
+1 PV, Resiliencia **establece** en 6.

Encantamientos de Estandarte

Caldero Goga 25 pts
Poco común. Miniaturas con *Goblin* sólo.
Un solo uso. Puede activarse al inicio de cualquier Fase, o cuando Eligiendo Equipamiento y Habilidades.
La unidad del portador obtiene **Golpe Moribundo**, **Inestable**, y **Valiente** Duración: Final del Turno .

Artefactos

Calavera Fetiche 75 pts
Sólo Magos.
Durante el paso de Drenar el Velo de tu Fase de Magia, el portador puede obtener **Canalizar (D3)** con Duración: Una Fase.
Si se obtiene un '3' todas las unidades dentro de 6" del portador, sufren los efectos de la Disfunción Fuego Brujo, donde «X» es igual a 5.

Tentenpié Atrae Monstruos 60 pts
El portador puede lanzar *Invocación Totémica* (Chamanismo) como un Hechizo Vinculado (6+).

Sartén Pica Protecciones' 35 pts
Solo Altura 1–4.

Cuando se le hiere con éxito, el portador puede elegir usar el valor de Armadura y/o la Salvación Especial:

- Usa el valor total de la Armadura que tendría la miniatura atacante contra el ataque que infligió la herida (*incluida las reglas, modificadores, etc.*). Si es así, el portador no puede utilizar su propio valor de Armadura (*incluidos los modificadores*), si está disponible.
- Utiliza la Salvación Especial que tendría la miniatura atacante contra el ataque que infligió la herida (*incluidas reglas, modificadores, etc.*). Si es así, el portador no puede usar su propia Salvación Especial (*incluidos los modificadores*), si está disponible.

Piel de Troll 20 pts
Solo Miniaturas sin *Montura*.
Movilidad **establece** en 6".
La peana de la miniatura cambia a 40×40 mm, y su Altura se **establece** en 3.
(El cambio de tamaño de la peana de la miniatura no puede ignorarse).

Pociones y Pergaminos

Setas lunares 50 pts
No puede activarse en el mismo turno que **¡Grito de Guerra!**.
La unidad del portador obtiene los efectos de **Warcry** como si el General lo hubiese usado este turno.

Silbato de Rechinadientes 30 pts
Las unidades amigas de Rechinadientes y Rechinadientes Saltarines en un radio de 18" obtienen **Frenesí**, **Furia**, y sus tiradas de Rango de Carga son **Maximizado**.

Objetos Mágicos Compartidos

Véase el Compendio Arcano para las reglas para estos Objetos Mágicos.

Encantamientos de Arma

Rompeescudos 40 pts

Inscripciones Sobrenaturales 25 pts

Encantamientos de Armadura

Engaña Muerte 100 pts

Encantamientos de Estandarte

Estandarte de Velocidad 45 pts

Emblema de Distorsión 25 pts

Estandarte de Disciplina 20 pts

Artefactos

Máscara de Violencia Inconsciente 25 pts

Pociones y Pergaminos

Poción de Curación 40 pts

Pergamino de Hechizo (Despierta a la Bestia) 30 pts

Pergamino de Drenaje 20 pts

Hechizo Hereditario

Aprovechando las fuerzas fundamentales de Goga y Wapaka, los magos Warborn son capaces de imponer sus inclinaciones naturales al mundo que les rodea. Los orcos buscan impulsarse a sí mismos hacia mayores hazañas en la batalla, mientras que los astutos goblins intentan instintivamente engañar y hacer tropezar a sus enemigos.

El Hechizo Hereditario de Orcos y Goblins se divide en dos versiones, cada una de las cuales sólo puede ser lanzada por ciertos Hechiceros, como se especifica en la descripción del hechizo.



Hechizo Hereditario

Astucia y Furia

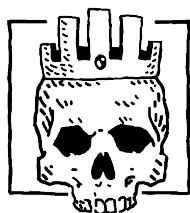
VL	Tipo	Duración
8+	Alcance 24"	Un Turno

Efecto

Puede lanzarse en una de las dos versiones: **Potenciación:** No puede ser lanzado por *Goblin*. El objetivo obtiene **+1** para impactar, y su Rango de Carga, Distancia de Huida, y Distancia de Persecución son **aumenta** en 1".

Maldición: no puede ser lanzado por *Orcos*. El objetivo sufre **-1** para impactar, y su Rango de Carga, Distancia de Huida, y Distancia de Persecución son **reducidos** en 1".

Organización del Ejército



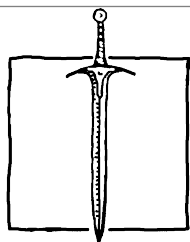
Personajes

Max. 40 %

Unidades marcadas



«Personajes» cuentan en esta categoría.



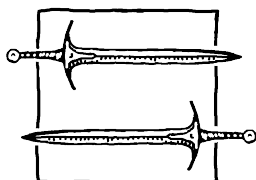
Básicas

Min. 25 %

Unidades marcadas



«Básicas» cuentan en esta categoría.



Especial

Sin límite

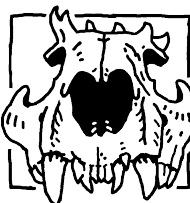
Unidades marcadas



«Especial» cuentan en esta categoría.

Grande y desagradable

1 por 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba)



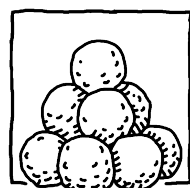
Unidades con Altura 5 o marcadas



«Grande y desagradable» cuentan en esta categoría.

El número de unidades en esta categoría puede ser como máximo 1 por 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba).

Por ejemplo, a 4000 APuntos de Ejército, la Lista del Ejército se limita a 3 Grande y desagradable.



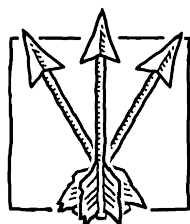
Muerte desde arriba

1 por 1500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba) (D 1 por 750 Puntos de Ejército)

Las partes de la miniatura equipada con las siguientes armas contribuyen a este límite:

- Aplastador, Ensartador, o Lanzagoblins, en una proporción 1:1.

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista del Ejército se limita a 3 Partes de la miniatura (D 6).



Crías de Arqueros

10 por 500 Puntos de Ejército (redondeando hacia arriba) (D 10 por 300 Puntos de Ejército)

Las partes de la miniatura equipada/mejorada con las siguientes armas/reglas contribuyen a este límite:

- Arco, Armas Arrojadizas, o Ballesta, en una proporción 1:1.
- Cazacabezas, en una proporción 1:2 (una parte de la miniatura cuenta dos veces para el límite).

Por ejemplo, a 4000 Puntos de Ejército, la Lista del Ejército se limita a 80 Partes de la miniatura (D 140).

Personajes (Max. 40 %)

Personajes Orcos

Para un orco, luchar y liderar es lo mismo. Los alfas de la prole se desafían entre sí con frecuencia para demostrar su supremacía; el vencedor lidera a la tribu en la siguiente batalla. Afirmar el dominio sobre toda una tribu de luchadores natos es una tarea que solo pueden lograr los más grandes, tanto en fuerza bruta como en habilidad natural.



Señor de la Guerra Orco

210 pts
vidual

Miniatura Indi-

Legionario

Peana 25×25 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada [†] es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		9	Disciplinado, Exclusivo (<i>Orco</i>), Indomable		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Señor de la Guerra Orco	4	6	5	2	4	Furia, Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Orco</i>
—— Opciones ——				pts-	—— Opciones de Montura (<i>debe</i> elegir una) —— pts-	
Líder de la Tribu y Horda Orca				libre	Tropa Ligera	libre
Objetos Mágicos				hasta 200	Gruñidor	65
Escudo				5	Carro de Gruñidor	90
Armas Emparejadas				10	Guiverno [†]	150
Lanza de Caballería				15	—— Reglas Opcionales de Miniaturas ——	
Arma a Dos Manos				20	Horda Orca: La miniatura obtiene Valiente .	
—— Opciones de Liderazgo ——				pts-		
Debe coger General				libre		

Los orcos nunca pueden unirse a nuevas prole. Por lo tanto, el último superviviente de una prole estará solo el resto de su vida. Solitarios y sombríos, estos guerreros son inevitablemente insuperables en combate, cubiertos de cicatrices y acero maltrecho, erizados con todo tipo de armas. Se dice que, con el tiempo, estas figuras se cansarán por completo de la tribu y emprenderán un último viaje solitario en busca de su última y más grande batalla.



Orco Férreo Solitario

170 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario
(TL Raro)

Peana 25×25 mm
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada [†] es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		9	Indomable, Solitario, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	6	5	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Férreo Solitario	4	6	5	2	4	Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal</i> , Orco
— Opciones —			pts-		— Opciones de Montura (<i>debe</i> elegir una) —	
Objetos Mágicos			hasta 200		Tropa Ligera y Mano y Media	libre
					Gruñidor	170
					Carro de Gruñidor	200
					Guiverno [†]	240

Las crías de orcos son incapaces de funcionar sin un líder único que mantenga al resto a raya. La mayoría de los alfas se determinan en la primera pelea de la cría y, al ser los más fuertes y crueles, nunca son destronados en las numerosas peleas posteriores de la carrera de la cría, a menos que haya un segundo rival muy igualado. Si mueren, se establecerá un nuevo alfa lo antes posible.



Orco Alfa

50 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común (TL Normal)

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Exclusivo (Orco), Indomable		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	5	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Alfa	2	5	4	2	3	Furia, Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura de Metal</i> , Orco
— Opciones —			pts-		— Opciones de Liderazgo —	
Objetos Mágicos			hasta 50		Debe elegir (una sola opción):	
Si Portaestandarte de Batalla			hasta 100		Capitán y Adjunto	libre
Escudo			5		Portaestandarte de Batalla	70
Armas Emparejadas			5		— Opciones de Montura (<i>debe</i> elegir una) —	
Lanza de Caballería			5		pts-	
Arma a Dos Manos			10		Tropa Ligera	libre
					Gruñidor	25
					Carro de Gruñidor	90

Algunos orcos poco comunes están marcados desde el momento en que nacen; su prole los trata instintivamente como seres aparte, y ellos buscan de forma innata una conexión con un todo mayor, tanto con toda la tribu como con el cosmos en su conjunto, representado por el propio Wapaka. Al aprender de otros chamanes cómo establecer un vínculo más profundo con esta fuerza primigenia, pronto se convierten en salvajes maestros de la magia.



Chamán Orco

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro (TL Común)

Peana 25×25 mm

Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada [†] es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"	8	Exclusivo (Orco, Troll), Indomable				
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	3	3	5	1			
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Chamán Orco	2	3	4	1	2	Rivalidad Entre Puestas, Armadura Ligera, Orco	
— Opciones Mágicas —						pts—	
Debe elegir (una sola opción):							
Mago Adepto				libre	Líder de la Tribu (General solo)		libre
Mago Maestro				150	Objetos Mágicos		hasta 100
					Si Mago Maestro		hasta 200
					Armas Emparejadas		5
			— Opciones de Liderazgo —				pts—
Chamanismo	Piromancia	Taumaturgia	General				libre
— Opciones de Montura (debe elegir una) —						pts—	
Tropa Ligera						libre	
Gruñidor						30	
Carro de Gruñidor						50	
Guiverno†						150	

Personajes Goblins

Los goblins veneran naturalmente a sus líderes populistas; sobre todo, se deleitan con aquellos que pueden decir las mentiras más descaradas sin ser descubiertos. Los demagogos lideran una o más tribus de un Jardín y, a menudo, también lideran las sectas (no tan) secretas, lo que los convierte en agitadores sin igual y en los únicos individuos capaces de dirigir el caos de una sociedad goblin en una sola dirección.



Demagogo Goblin

50 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común
(D Normal)

Peana 20×20 mm
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 700 pts/unidad cuando una opción marcada [†] es escogida

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas
	4"	8	Astucia Goblin, Disciplinado, Exclusivo (Goblin, Troll), Huida Simulada

Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	3	4	4	2	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
Demagogo Goblin	3	4	4	2	5

Atributos de Ataques, Armas y Propiedades

Armadura de Metal, Goblin

Opciones	pts-	Opciones de Montura (debe elegir una)	pts-
Darrmu y Jardines de Goblins (General solo)	libre	Tropa Ligera*	libre
Objetos Mágicos	hasta 100	Bestezuela*	30
Si General	hasta 200	Carro de Bestezuelas	80
Escudo	5	Monstruo Mascota	85
Arco (4+)	5	Gargántula [†] (General solo)	360
Una sola opción:			
Armas Emparejadas	5	*No puede ser escogido por Solitario	
Arma a Dos Manos	10		
Lanza de Caballería	10		
Lanza Envenenada	10		
Opciones de Liderazgo	pts-	Reglas Opcionales de Miniaturas	
Debe elegir (una sola opción):		Jardines de Goblins: Durante la Elecciones Pre-partida, puedes elegir cualquier Terreno («X») desde: Bosque, Campo, Lago, o Ruinas.	
Capitán y Adjunto	libre	Todos los Elementos de Terreno siguen las reglas para «X» son Terreno Peligroso (6+) en lugar de cualquier otra instancia de Terreno Peligroso.	
General	10	Además, los miniaturas amigas con <i>Goblin</i> obtienen Cruzar (X) .	
Solitario	10		
Portaestandarte de Batalla	60		

Aquellos miembros de una secta que demuestran habilidades mágicas aprenden a desarrollar sus talentos al servicio de Goga y del gran proyecto de engañar a la muerte. Adoptando un estilo de magia desordenado pero muy potente, se les llama brujos independientemente del Camino que sigan, buscando alinearse con la forma de magia que más fomenta el engaño.



Goblin Brujo

270 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común
(D Común)

Peana 20×20 mm
Altura 1

Max coste de la unidad es fijado en: 800 pts/unidad cuando una opción marcada † es escogida

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Astucia Goblin, Exclusivo (<i>Goblin, Troll</i>), Huida Simulada		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	2	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Goblin Brujo	1	2	2	0	3	Armadura Ligera, Goblin

Opciones Mágicas

Debe elegir (una sola opción):

Mago Adepto
Mago Maestro

libre
150



Brujería



Piromancia



Taumaturgia

Opciones

Darrmu (General solo)
Objetos Mágicos
Si Mago Maestro

30
hasta 100
hasta 200

Opciones de Liderazgo

General

libre

Opciones de Montura (debe elegir una)

Tropa Ligera
Bestezuela
Carro de Bestezuelas
Monstruo Mascota
Gargántula†

libre
25
40
40
290

Los que son elegidos para iniciar en las sectas exclusivas de Goga, y sobreviven a ello, se encuentran entre los más astutos de todos los goblins y los más dispuestos a correr grandes riesgos en busca de grandes recompensas. Muchos de estos gogtuk han dominado una serie de trucos salvajes, trampas, automedicación y habilidades especiales para apuñalar, lo que los hace muy peligrosos para sus enemigos... y también para ellos mismos.



Iniciado Gogtuk

45 pts
vidual

Miniatura Indi-

Común (D Normal)

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	7	Adjunto, Astucia Goblin, Cortesía Nada Profesional, Exclusivo (<i>Goblin</i>), Huida Simulada, Oculto, Susurrador de Bestezuelas , Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm	
	2	4	3	1	Distracción (1)
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi
	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades				
Iniciado Gogtuk	2	4	4	2	4
Armas Emparejadas, <i>Armadura Ligera</i> , <i>Goblin</i>					

Reglas de Miniaturas

Susurrador de Bestezuelas: Inmediatamente antes de elegir una unidad a la que unirse usando **Oculto** regla, la miniatura puede obtener «Bestezuelas» montura sin ninguna mejora gratis. Si la miniatura se une a una unidad con al menos una miniatura de Tropa con **Bichejos Espeluznantes**, sus monturas obtienen **Bichejos Espeluznantes**, también.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Enredador (max. 3 (D 6) por ejército)	libre
Cazacabezas (max. 3 (D 6) por ejército)	5
Matón (max. 3 (D 6) por ejército)	5

Reglas Opcionales de Miniaturas

Cazacabezas: La parte de la miniatura con *Goblin* obtiene **Ataques Envenenados (Melé y Disparo)**, **Marchar y Disparar**, y obtiene Armas Arrojadizas (4+) con Disparos 3.

Enredador: Afligir (-3 Of).

Matón: La parte de la miniatura con *Goblin* obtiene **Furia, Primer Golpe (Odio)**, y obtiene un Arma a Dos Manos.

Ya sea por fanatismo natural o por estar aturridos por el consumo excesivo de sustancias, los gogtuk a veces se lanzan a cometer actos de audacia extrema, buscando engañar a la muerte con las acciones más propicias para encontrarla. Se lanzan contra el enemigo más peligroso con armas temibles y temerarias, y acaban inevitablemente con su vida y con la de cualquiera que se encuentre cerca.



Lunático

55 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común
(D Normal)

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov	Dis	Reglas de Miniaturas			
	2D6"	7	!Sorpresa; Astucia Goblin, Cortesía Nada Profesional, Huida Simulada, Insignificante, Movimiento Aleatorio (2D6"), Solitario, Valiente			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	2	4	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Lunático		4	4	2	4	Fuerza de la Destrucción (2D6), Armadura Ligera, Goblin

Reglas de Miniaturas

!Sorpresa; La miniatura no puede Desplegarse de manera normal.

Instead, al comienzo de cualquier Turno de Jugador, el propietario puede elegir una unidad amiga no Aturrida Destrabada de Jinete Goblin o Neófitos Gogtuk :

Despliegue la miniatura con **!Sorpresa;** dentro de 3" de la unidad elegida y a más de 1" de cualquier Impasable y otras unidades.

Si la miniatura no está desplegado al final del turno de juego 4, se elimina como baja.

Monturas de Personaje

Monturas Orcas

En todas partes del mundo se pueden encontrar criaturas robustas y agresivas de estatura orca, aunque aparecen en muchas formas y tamaños. Los cerdos de todo tipo son muy populares, aunque algunos solo tienen una vaga relación con las criaturas porcinas. Todos comparten un instinto para las cargas furiosas y precipitadas que los convierte en los favoritos de los orcos.



Gruñidor

Común

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gruñidor	1	3	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>

Aunque la construcción de estos carros de guerra suele ser rudimentaria, su eficacia en la batalla es siempre brutal. Los orcos nunca se tomarían la molestia de construir algo que no les ayudara a destrozar.



Carro de Gruñidor

Poco común

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	P	Exclusivo (Carro de Gruñidor, Carros de Orcos Férreos), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	5	P+2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gruñidor (2)	1	3	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>

De aspecto draconiano, los wyverns son más pequeños que los dragones, solo tienen dos extremidades además de sus alas y carecen tanto de inteligencia como de la capacidad de escupir fuego. Aunque ninguna otra especie ha sido capaz de domesticarlos, su naturaleza salvaje hace que estas serpientes voladoras venenosas tengan una gran afinidad con los Nacido para la Guerra.



Guiverno

Extraordinario
(TL Raro)

Peana 50×50 mm
Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	P	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Guiverno	4	5	6	3	4	Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, Bestia, Montura
Opciones			pts-	Reglas Opcionales de Miniaturas		
Ala Grande			0	Ala Grande: La miniatura obtiene Ataques de Piso-tón (D3+1 impactos) , y su tamaño de peana cambia a 75×100 mm.		

Monturas Goblins

Al no necesitar monturas capaces de soportar el peso de un orco en combate, los goblins pueden montar una gran variedad de animales, desde los habituales lobos, ciervos, hienas, gatos y roedores de gran tamaño hasta especies más extrañas como mangostas gigantes, cabras de lava, gansos buitres y mofetas gigantes, o incluso insectos gigantes, arácnidos, anfibios y crustáceos decididamente inquietantes. Aunque menos fuertes físicamente que las monturas de los orcos, todas estas criaturas son formidables cuando se encuentran en grandes cantidades.



Bestezuela

Común

Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		P	Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	P	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestezuela	2	3	3	1	3	Montura
Opciones						pts-
Bichejos Espeluznantes						10

Aunque no son los vehículos de guerra más grandes ni más amenazantes, los carros de los goblins pueden ser extremadamente rápidos y peligrosos a su manera, y constituyen un medio de transporte ideal para los líderes goblins, por no hablar de que facilitan el arte de la huida rápida.



Carro de Bestezuelas

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	P	Exclusivo (Carro de Bestezuelas, Carros Goblin), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	P	4	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Bestezuela (2)	2	3	3	1	3	Montura
Chasis			5	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo	

Algunas de las criaturas más grandes y feroces que montan los goblins también pueden establecer vínculos muy estrechos, hasta el punto de que la montura y el jinete se adoptan mutuamente como familia. Más adecuadas para la guerra que las monturas más pequeñas, estas criaturas de combate proporcionan a sus jinetes compañía y protección, y pueden aumentar considerablemente la letalidad de un guerrero goblin.



Monstruo Mascota

Poco común Peana 40×40 mm
Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	P	P	4	P+1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Monstruo Mascota	4	4	5	2	4	Bestia, Montura

Opciones	pts	Reglas Opcionales de Miniaturas
Araña cazadora	10	Araña cazadora: La miniatura obtiene Bichejos Espeluznantes , y su tamaño de peana cambia a 50×50 mm.

Las gargantulas, una raza subterránea de arañas titánicas, a veces son domesticadas por los goblins, convirtiéndose en gogyag: dioses vivos y protectores. Aunque hay muchos otros tipos de gogyag, estos aterradores gigantes arácnidos son los preferidos por los líderes populistas de los goblins, ya que sus telas simbolizan la conexión de las numerosas tribus y sectas goblin en una única fuerza coherente.



Gargántula

Extraordinario Peana 100×150 mm
Altura 5



«Grande y desagradable»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		P	Bichejos Espeluznantes, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	3	6	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete (8)	1	2	2	0	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, Goblin
Gargántula	6	3	6	3	4	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , Bestia, Montura

Básicas (Min. 25 %)

Armándose de valor gracias a su número, los goblins atacan como una masa compacta de cuerpos sin ningún tipo de entrenamiento en la guerra convencional. Con armas y armaduras raídas, a menudo fabricadas con materiales orgánicos, son conocidos por utilizar las toxinas naturales de su Jardín para aumentar su potencia. Si su número y sus venenos les fallan, siempre pueden huir; los goblins pueden pasar del terror a la euforia y viceversa en cuestión de segundos, y sus caprichos les llevan a entrar y salir de la refriega, a veces como parte de un plan mayor.



Jinete Goblin

170 pts + 5 pts/modelo extra

25-60 modelos

Normal

Peana 20×20 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		6	Astucia Goblin, Huida Simulada		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Goblin	1	2	2	0	3	Armadura Ligera, Goblin
Opciones			pts-		Opciones de Grupo de Mando	
Arco (4+)			1/modelo		Músico	10
Debe elegir (una sola opción):					Portaestandarte	10
Escudo			libre		Encantamiento de Estandarte	sin límite
Lanza y Escudo			libre			
Lanza Envenenada y Escudo						
(Extraordinario (D Raro))			2/modelo			

Aunque carecen de gran poder, las numerosas y extrañas criaturas que los goblins utilizan como monturas son muy apreciadas por su versatilidad y velocidad, lo que permite a los jinetes hostigar y robar sin correr peligro. Estas criaturas, que se utilizan habitualmente para incursiones repentinas de saqueo, también pueden aportar una ventaja táctica cuando los Jardines entran en guerra.



Incursores Goblin

160 pts + 8 pts/modelo extra

8-25 modelos

Poco común
(D Común)

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"		6	Astucia Goblin, Huida Simulada, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Goblin	1	2	2	0	3	Armadura Ligera, Goblin
Bestezuela	2	3	3	1	3	Montura

Opciones

Bichejos Espeluznantes	3/modelo
Debe elegir (una sola opción):	
Lanza de Caballería y Escudo	libre
Arco (4+) y Espías	
(Raro (D Poco común))	2/modelo

Opciones de Grupo de Mando

Músico	10
Portaestandarte*	10
Encantamiento de Estandarte	sin límite
*No puede ser seleccionado por unidades totalmente con Espías .	

Reglas Opcionales de Miniaturas

Espías: La miniatura obtiene **Tropa Ligera** y **Vanguardia**.

Las crías de orcos que aún no han encontrado (o que acaban de encontrar) una tribu más grande, ya sean recién nacidas o veteranas de muchas batallas, no pueden desarrollar la cultura y los métodos más maduros de los orcos tribales. Instintivamente fabrican armas sencillas con materiales recuperados, son aún más rebeldes y bulliciosos que la mayoría de los Warborn, y suelen entregarse a la lucha a la menor oportunidad.



Orcos Salvajes

220 pts + 10 pts/modelo extra

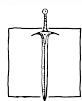
25-50 modelos

Normal

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas			
	4"		7	Frenesí, Indomable			
Defensivas	PV	Def	Res	Arm			
	1	2	4	0	Escudo		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades	
Orco Salvaje	1	3	4	0	2	Armas Burdas, Furia, Rivalidad Entre Puestas, Armas Em- parejadas, Lanza, <i>Orco</i>	
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando		pts-
Aplastacráneos				1/modelo		Músico	10
Arco (4+)				1/modelo		Portaestandarte	10
						Encantamiento de Estandarte	sin límite

Algunas crías se topan con bestias a las que, en su exuberancia, montan (presumiblemente tras haber intentado luchar contra ellas primero) y cabalgan con mayor alegría por la tierra y hacia la batalla. Estos asaltantes inmaduros muestran todo el control y la delicadeza de una estampida, estrellándose contra las filas enemigas con salvaje abandono. Tanto si su líder lo desea como si no.



Saqueadores Orcos Salvajes

230 pts + 20 pts/modelo extra

10-25 modelos

Raro (TL Común)

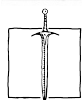
Peana 25×50 mm

Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		7	Frenesí, Indomable, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Salvaje	1	3	4	0	2	Armas Burdas, Furia, Rivalidad Entre Puestas, Armas Emparejadas, Lanza Ligera, Orco
Gruñidor	1	3	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), Montura

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Aplastacráneos	2/modelo	Músico	10
		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

Si una camada de orcos salvajes vive lo suficiente como para llegar a una tribu más grande, poco a poco madurará hasta convertirse en adultos ligeramente más tranquilos. En esta etapa, las numerosas peleas han perfeccionado las habilidades de los orcos en la batalla, y pueden aprender a fabricar o robar armas más avanzadas. Aunque las llamas de la juventud se han enfriado, su amor orco por la guerra y el combate no ha disminuido, y hay pocas cosas que estos experimentados luchadores no sepan sobre la batalla.



Orcos Veteranos

210 pts + 12 pts/modelo extra

20-40 modelos

Normal

Peana 25×25 mm

Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Indomable		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Veterano	1	4	4	1	2	Rivalidad Entre Puestas, Armadura Ligera, Orco

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Aplastacráneos	1/modelo	Músico	10
Escudo	1/modelo	Portaestandarte	10
Arco (4+)	1/modelo	Encantamiento de Estandarte	sin límite
Una sola opción:			
Armas Emparejadas	2/modelo		
Lanza	3/modelo		

Los Nacidos para la Guerra conservan su afinidad por las bestias salvajes a cualquier edad. Los orcos maduros aprenden las técnicas del saqueo cada vez más a fondo, sin perder nunca la alegría de lanzarse como locos al combate. Esta movilidad y la oportunidad de dominar amplias zonas del campo de batalla con una temible caballería suponen un importante impulso para la estrategia militar de los Warborn, tal y como es.



Saqueadores Orcos Veteranos

190 pts + 28 pts/modelo extra

5-15 modelos

Extraordinario
(TL Poco común)

Peana 25×50 mm
Altura 2

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Indomable, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	4	4	3	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Veterano	1	4	4	1	2	Rivalidad Entre Puestas, Lanza de Caballería, <i>Armadura Ligera, Orco</i>
Gruñidor	1	3	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>

Opciones	pts-	Opciones de Grupo de Mando	pts-
Aplastacráneos	2/modelo	Músico	10
		Portaestandarte	10
		Encantamiento de Estandarte	sin límite

Especial (Sin límite)

Pocos guerreros orcos sobreviven a sus años salvajes, y aún menos a la edad adulta, pero los que lo consiguen se convierten en auténticos maestros de la guerra. Son combatientes altamente cualificados y muchos de ellos también se convierten en impresionantes herreros, capaces de crear una gran variedad de armas terriblemente eficaces y pesadas armaduras de metal. Siguen viviendo para luchar, pero ahora también saben cómo sobrevivir, lo que los convierte en el temible puño de hierro de los Nacidos para la Guerra.



Orcos Férreos

270 pts + 19 pts/modelo extra

15-30 modelos

Extraordinario
(TL Poco común)

Peana 25×25 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		8	Indomable, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	5	4	2	Escudo	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Férreo	1	5	4	2	2	Maestro de Armas, Rivalidad Entre Puestas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, Mano y Media, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Orco</i>
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Aplastacráneos				2/modelo	Músico	10
Ballesta (4+) (Raro)				2/modelo	Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

Los mejores artesanos de la tribu suelen aprender a construir vehículos de combate para ellos mismos o para sus líderes, quizá más robustos que los de otras culturas, pero igualmente fuertes y feroces. Las carreras de carros son muy populares en los Juegos Intertribales de Zagjan, así como en el campo de batalla. Con una tripulación de guerreros aguerridos, un carro de este tipo puede abrirse paso sangrientamente a través de casi cualquier formación enemiga.



Carros de Orcos Férreos

200 pts + 160 pts/modelo extra

1-2 modelos

Raro (TL Poco común)

max. 2 (TL 4)
miniaturas/ejército

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"	4"	8	Exclusivo (Carro de Gruñidor), Indomable, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	5	5	4		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Orco Férreo (2)	1	5	4	2	2	Maestro de Armas, Rivalidad Entre Puestas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Armadura de Metal</i> , <i>Orco</i>
Gruñidor (2)	1	3	4	1	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>
Opciones				pts-	Opciones de Grupo de Mando	
Aplastacráneos				40	Sólo unidades con 2 miniaturas:	
					Puede llevar un Músico	10
					Puede llevar un Portaestandarte	10
					Encantamiento de Estandarte	sin límite

Incluso los iniciados más noveles de una secta de goblins son profundamente astutos y conocedores de los misterios de la botánica y Goga. Dotados para el arte del veneno y el sigilo, aunque aún no están preparados para intentar grandes hazañas temerarias, pueden aparecer donde menos se les espera y sembrar el caos con sus malvadas armas. Con el momento adecuado, tales maniobras pueden alterar el curso de una batalla con tanta certeza como la suerte de las naciones.



Neófitos Gogtuk

150 pts + 10 pts/modelo extra

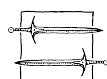
10-20 modelos

Extraordinario
(D Raro)

Peana 20×20 mm
Altura 1

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"		7	Astucia Goblin, Emboscada (Borde del Tablero), Huida Simulada		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	3	3	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Neófito Gogtuk	2	3	3	1	3	Armas Arrojadizas (5+), Lanza Envenenada, Armadura Ligera, Goblin
Opciones				pts-	Reglas Opcionales de Miniaturas	
Enredaderas (Max. 15 miniaturas/unidad)				1/modelo	Enredaderas: La miniatura obtiene Cruzar, Escaramuzador, Explorador, Objetivo Dificil (1), y Tropa Ligera.	
Opciones de Grupo de Mando				pts-		
Músico				10		
Portaestandarte				10		

Los goblins son excelentes conductores de carros; quizá no sean tan hábiles, pero sin duda están dispuestos a golpear con fuerza y huir rápidamente. Los carros ligeros, fabricados con materiales especiales recolectados en los Jardines, son tirados en la batalla por bestias que a menudo resultan repugnantes para sus enemigos, pero que siempre son adoradas por sus amigos Warborn, que dependen de su velocidad para sobrevivir.



Carros Goblin

210 pts + 90 pts/modelo extra

2-3 modelos

Raro (D Poco común)

Peana 50×100 mm
Altura 4

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	8"	4"	6	Astucia Goblin, Exclusivo (Carro de Bestezuelas), Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	4	2	4	2		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Goblin (3)	1	2	2	0	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, Armadura Ligera, Goblin
Bestezuela (2)	2	3	3	1	3	Montura
Chasis			5	2		Impactos por Carga (D6+1 impactos), , Constructo

Los grotlings carecen de fuerza y astucia, pero conservan el entusiasmo de los Warborn por la lucha. Al salir de las fosas, atrofiados y débiles, no pueden unirse a sus bandadas natales, sino que forman bandadas adoptivas entre ellos, a menudo apreciadas y protegidas por los Warborn más grandes. Ansiosos por complacer, pueden atacar a los enemigos con una enorme variedad de armas que han encontrado, fabricado o robado. Se mueven en alegres enjambres, sin prestar atención al peligro una vez que se apodera de ellos el entusiasmo por la batalla.



Grotlins

140 pts + 15 pts/modelo extra

3-6 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 0

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		4	Afligir (-2 Def), Escaramuzador, Explorador, Indomable, Inestable, Insignificante, Tropa Ligera, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	2	2	0	Distracción (1), Objetivo Dificil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Grotlins	6	2	2	1	2	Grotlin

Los grotlings especialmente desequilibrados pueden, en un intento por ganarse el favor de los demás, construir artilugios excéntricos con los que lanzarse a la batalla. Muchos de ellos no son más que chatarra con alguna que otra rueda, pero algunos no solo resultan operativos, sino también muy eficaces. La esperanza de vida de los carreteros suele ser corta, pero esto no parece preocuparles; de hecho, suele ser más bien un tema de apuestas entre ellos.



Vagón de Restos Grotlin

110 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común

Peana 50×100 mm

Altura 4

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	3D6"		4	Afligir (-2 Def), Inestable, Insignificante, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	2	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Grotlins	6	2	2	1	2	Grotlin
Chasis			4	3	3	Ataques Pulverizadores (2D6 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), <i>Constructo</i>

Algunas de las criaturas más extrañas con las que se han hecho amigos los goblins se encuentran en cuevas; las que tienen los dientes más grandes y el mayor apetito son las favoritas. Hay muchas variedades, y algunas son poco más que bocas voraces y rápidas cuyo único propósito en la vida parece ser morder. Aunque es casi imposible montarlas, algunos Jardines han logrado reunir las para la batalla.



Rechinadientes

180 pts + 12 pts/modelo extra

15-40 modelos

Común

Peana 20×20 mm

Altura 1

Esta unidad puede ser escogida en una forma adicional (a menos que se mencione lo contrario, todas las partes de la entrada de la unidad se mantienen igual):



Rechinadientes Saltarines*

150 pts + 15 pts/modelo extra

10-15 modelos

La unidad gana **Rechinadientes Saltarines**

* : Raro

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	5"		5	Indomable, Insignificante, Solitario, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	1	2	3	0		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Rechinadiente	2	4	5	2	4	Bestia

—Reglas Opcionales de Miniaturas—

Rechinadientes Saltarines: La miniatura obtiene **Apoyo Extra (2)**, **Escaramuzador**, **Objetivo Difícil (1)**, **Tropa Ligera**, y **Volar**.

Algunos gogtuk muy ebrios («visionarios») han ideado lo que quizá sea su plan más absurdo hasta la fecha: coger dos o más gnashers realmente grandes o criaturas igualmente rabiosas, encadenarlos entre sí, llenarlos de las drogas más estimulantes del Jardín y soltarlos contra el enemigo. El resultado es tan violento y destructivo que rara vez dura más de un instante tras el contacto, sin que haya supervivientes en ninguno de los bandos.



Equipo de Demolición

100 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 60×60 mm

Altura 3

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	3D6"		5	Insignificante, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	0	4	0	Objetivo Difícil (1)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Equipo de Demolición	0	6	3	3	3	Fuerza de la Destrucción (2D6), Bestia

Los trolls, depredadores naturales, han desarrollado una simbiosis con los Warborn como protectores de sus criaderos, defendiéndolos de los depredadores a cambio de lo que queda después de la eclosión. Son criaturas retorcidas y resistentes que han evolucionado para adaptarse a su entorno; muchos tienen una inexplicable afinidad por los puentes. Pacíficos a menos que se les provoque, defienden a sus familias hasta la muerte, atacando a cualquiera que dañe a sus compañeros.



Trolls

170 pts + 55 pts/modelo extra

3-9 modelos

Poco común

Peana 40×40 mm

Altura 3

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	4"	6"	6	Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	3	3	5	0	Regeneración (4+)	
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Troll	2	3	5	2	1	Peaje Troll, Troll

Reglas de Miniaturas

Peaje Troll: Atributo de Ataque.

Por cada Salvación de Regeneración de la miniatura con esta regla **falla** contra un Ataque de Melé enemigo, puede realizar inmediatamente un Ataque de Melé Estándar hacia la unidad que causó la herida, antes de retirar cualquier baja.

Este ataque se asigna a la Reserva de Vida de la miniatura atacante, y no se tiene en cuenta a la hora de determinar la cantidad de ataques de la miniatura con **Peaje Troll** puede ser debido a Ataques Restringidos.

Opciones

Debe elegir (una sola opción):

Troll de Bosque

libre

Troll de Cueva

5/modelo

Troll de Puente

5/modelo

Reglas Opcionales de Miniaturas

Troll de Bosque: La miniatura obtiene **Cruzar (Bosque)** y **Resistencia Mágica (3)**.

Troll de Cueva: El valor de Armadura de la miniatura se **establece** a 3, y obtiene **Cruzar (Ruinas)**.

Troll de Puente: La miniatura obtiene **Cruzar (Lago)** y **Distracción (1)**.

Matar a distancia es un placer especial para los goblins, y uno en el que ponen mucho esfuerzo, divirtiéndose ideando nuevas e interesantes formas de aplastar o empalar a sus enemigos. Sus armas utilizan muchas formas poco convencionales de munición, incluyéndose a sí mismos. Algunos gogtuk están dispuestos a «colocarse» lanzándose contra las líneas enemigas y, sorprendentemente, no todos mueren al impactar.



Artillería Goblin

90 pts
vidual

Miniatura Indi-

Poco común
(D Normal)

Peana 75×75 mm
Altura 2

Global	Car	Mov	Dis	Reglas de Miniaturas		
	0"	4"	6	Emplazamiento, Solitario		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	5	1	4	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Dotación Goblin	3	2	2	0	3	Armadura Ligera, Constructo, Goblin

— Opciones — pts —

Una sola opción:

Ensartador (4+)

(Raro (D Común)) libre

Lanzagoblins (4+)

(Extraordinario (D Raro)) 80

Aplastador (4+)

(Raro (D Poco común))* 90

*Por cada Lanzagoblins en el ejército, el número máximo se reduce en 1.

— Reglas Opcionales de Miniaturas —

Ensartador: La peana de la miniatura cambia a 60×60 mm.

Lanzagoblins: Una unidad impactada por un Lanzagoblins sufre 2D6 impactos con Fu 4 y PA 2.

Con una tirada para impactar de '6', en su lugar, puedes colocar un Lunático a 3" del objetivo y a más de 1" de cualquier Terreno Impasable y de otras unidades, siguiendo las reglas para **Unidades Invocadas**.

— Armas de Disparo —

Aplastador: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Aplastador	4+	48"	1	7	3	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2))

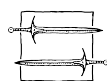
Ensartador: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Ensartador	4+	48"	1	3	10	Ataque de Área (1×5), Ensartador , Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))

Lanzagoblins: Arma de Disparo.

Nombre	Puntería	Alcance	Disparos	Fu	PA	Atributos de Ataque
Lanzagoblins	4+	48"	1	-	-	Artillería, Lanzagoblins

A los Nacidos para la Guerra les encanta adoptar criaturas errantes peligrosas, y los gigantes buscan comunidades acogedoras que los adopten. Pocas parejas son más adecuadas: los goblins los adoran como si fueran casi gogyags, los orcos quedan impresionados por su capacidad destructiva y los gigantes se alegran enormemente por la cálida bienvenida que reciben, abrazando de todo corazón la pasión por la lucha de sus anfitriones.



Gigante

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro TL Poco común

Peana 50×75 mm

Altura 5



«Grande y desagradable»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		8	Gigange Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	3	5	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gigante	5	3	5	2	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, Gigante

Reglas de Miniaturas

Gigange Ve, Gigante Hace: La miniatura obtiene **Indomable, Rivalidad Entre Puestas**, y *Orco*.

Opciones

	pts
Gran Hermano	20
Debe elegir (una sola opción):	
Adoradas Mascotas	libre
Porra de Gigante	libre
Armado hasta los Dientes	25

Reglas Opcionales de Miniaturas

Adoradas Mascotas: Afligir (−2 Def).

Armado hasta los Dientes: Arma de Melé.

La miniatura obtiene **Maestro de Armas** y su Armadura valor se **establece** en 2.

Al inicio de cada Ronda de Combate en la que la miniatura esté combatiendo, si la miniatura está dentro de 12" de uno o más miniaturas amigas que estén equipados con una Gran Arma, Armas Emparejadas y/o Escudo, la miniatura obtiene el equipo correspondiente, con Duración: Ronda de Combate.

Gran Hermano: Los PV de la miniatura son **establecidos** en 9, su tamaño de peana cambia a 75×100 mm, y la tirada para el número de impactos que hace con su **Ataques de Pisotón** es **Maximizado**.

Porra de Gigante: Arma de Melé.

+1 Fu, +1 PA.

Los goblins buscan las criaturas más aterradoras, inusuales y enormes del mundo para convertirlas en los divinos gogyags, a los que veneran como dioses y desatan sobre cualquiera que descubra o ataque sus ciudades secretas. Los goblins consideran que estos monstruosos protectores sirven para equilibrar la balanza en términos de tamaño, algo que sus enemigos sin duda aprecian cuando son aplastados, destrozados o simplemente devorados.



Guardián Mastodonte

280 pts
vidual

Miniatura Indi-

Extraordinario
(D Raro)

Peana 50×100 mm
Altura 5



«Grande y desagradable»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	7"		6	Astucia Goblin, Huida Simulada, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	6	3	6	1		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Jinete (4)	1	2	2	0	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, <i>Goblin</i>
Mastodonte Gogyag	6	3	6	3	4	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia</i> , <i>Montura</i>

Opciones

Mole Inmensa

Hasta dos opciones diferentes:

Armazón deslizante

Bichejos Espeluznantes

Caparazón Mellado

Cuernos Retorcidos

pts-

30

15

20

40

50

Reglas Opcionales de Miniaturas

Armazón deslizante: Movimiento Aleatorio (3D6") y Regeneración (5+).

Caparazón Mellado: +2 Arm.

Cuernos Retorcidos: Frenesí, Impactos por Carga (D6 impactos), y Indomable.

Mole Inmensa: PV establece en 8, el tamaño de peana cambia a 100×150 mm, y el número de «Jinete» parte de la miniatura **establece** en 8.

Las grandes estatuas de roca pueden activarse con el sonido de los tambores de guerra utilizando piedras angulares esmeralda alimentadas por las almas de los caídos en combate. Estas construcciones, máxima expresión de la unidad de los Warborn, son creadas por magos orcos y goblins que aprovechan los poderes gemelos de Wapaka y Goga. Imparable en combate, el ídolo finalmente dejará de moverse cuando no queden enemigos contra los que luchar.



Gran Ídolo Verde

380 pts
vidual

Miniatura Indi-

Raro

Peana 100×100 mm

(D/TL Extraordinario) Altura 5



«Grande y desagradable»

Global	Car / Mov		Dis	Reglas de Miniaturas		
	6"		8	Inconsciente, Inestable, Marea Verde , Símbolo de la Alianza de los Nacidos para la Guerra , Solitario, Terror, Tozudo, Valiente		
Defensivas	PV	Def	Res	Arm		
	8	2	8	3		
Ofensivas	At	Of	Fu	PA	Agi	Atributos de Ataques, Armas y Propiedades
Gran Ídolo Verde	1	2	6	3	2	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Pulverizadores (D3 impactos),, <i>Constructo</i>

Reglas de Miniaturas

Marea Verde: Los lanzamientos para herir de '1' con Ataques de Melé de unidades amigas dentro de 8" **deben** repetirse.

Símbolo de la Alianza de los Nacidos para la Guerra: La miniatura puede lanzar *Astucia y Furia* (Hechizo Hereditario) como un Hechizo Vinculado (5+).

Cada vez que la miniatura intente lanzar ese Hechizo Vinculado, puedes elegir libremente la versión.

Hoja de Referencia Rápida

Personajes

Señor de la Guerra Orco	Car / Mov	4"	Dis	9	Disciplinado, Exclusivo (<i>Orco</i>), Indomable				
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	5	Arm	3	
Señor de la Guerra Orco	At	4	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi 4 Furia, Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura de Metal, Orco</i>
Orco Férreo Solitario	Car / Mov	4"	Dis	9	Indomable, Solitario, Tozudo, Valiente				
Altura 1	PV	3	Def	6	Res	5	Arm	3	Escudo
	At	4	Of	6	Fu	5	PA	2	Agi 4 Maestro de Armas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, Lanza de Caballería, <i>Armadura de Metal, Orco</i>
Orco Alfa	Car / Mov	4"	Dis	8	Exclusivo (<i>Orco</i>), Indomable				
Altura 1	PV	3	Def	5	Res	4	Arm	2	
	At	2	Of	5	Fu	4	PA	2	Agi 3 Furia, Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura de Metal, Orco</i>
Chamán Orco	Car / Mov	4"	Dis	8	Exclusivo (<i>Orco, Troll</i>), Indomable				
Altura 1	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	1	
Chamán Orco	At	2	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi 2 Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura Ligera, Orco</i>
Demagogo Goblin	Car / Mov	4"	Dis	8	Astucia Goblin, Disciplinado, Exclusivo (<i>Goblin, Troll</i>), Huida Simulada				
Altura 1	PV	3	Def	4	Res	4	Arm	2	
Demagogo Goblin	At	3	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi 5 <i>Armadura de Metal, Goblin</i>
Goblin Brujo	Car / Mov	4"	Dis	8	Astucia Goblin, Exclusivo (<i>Goblin, Troll</i>), Huida Simulada				
Altura 1	PV	3	Def	2	Res	3	Arm	1	
Goblin Brujo	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi 3 <i>Armadura Ligera, Goblin</i>
Iniciado Gogtuk	Car / Mov	4"	Dis	7	Adjunto, Astucia Goblin, Cortesía Nada Profesional, Exclusivo (<i>Goblin</i>), Huida Simulada, Oculto, Susurrador de Bestezuelas, Tropa Ligera				
Altura 1	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	1	Distracción (1)
Iniciado Gogtuk	At	2	Of	4	Fu	4	PA	2	Agi 4 Armas Emparejadas, <i>Armadura Ligera, Goblin</i>
Lunático	Car / Mov	2D6"	Dis	7	!Sorpresa!, Astucia Goblin, Cortesía Nada Profesional, Huida Simulada, Insignificante, Movimiento Aleatorio (2D6"), Solitario, Valiente				
Altura 1	PV	2	Def	4	Res	3	Arm	1	
		Of	4	Fu	4	PA	2	Agi 4	Fuerza de la Destrucción (2D6), <i>Armadura Ligera, Goblin</i>

Monturas de Personaje

Gruñidor	Car / Mov	7"	Dis	P	Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+2	
Gruñidor	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi 2 Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Carro de Gruñidor	Car	7"	Mov	4"	Dis	P	Exclusivo (Carro de Gruñidor, Carros de Orcos Férreos), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	5	Arm	P+2	
Gruñidor (2)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi 2 Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>
Guíverno	Car / Mov	8"	Dis	P	Solitario, Tropa Ligera, Volar, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	5	Def	P	Res	5	Arm	4	
Guíverno	At	4	Of	5	Fu	6	PA	3	Agi 4 Ataques de Pisotón (1 impacto), Ataques Envenenados, <i>Bestia, Montura</i>
Bestezuela	Car / Mov	8"	Dis	P	Tropa Ligera, Zancada Veloz				
Altura 2	PV	P	Def	P	Res	P	Arm	P+1	
Bestezuela	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi 3 <i>Montura</i>
Carro de Bestezuelas	Car	8"	Mov	4"	Dis	P	Exclusivo (Carro de Bestezuelas, Carros Goblin), Tropa Ligera, Zancada Veloz		
Altura 4	PV	4	Def	P	Res	4	Arm	P+1	
Bestezuela (2)	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi 3 <i>Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2	Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i>
Monstruo Mascota	Car / Mov	7"	Dis	P	Zancada Veloz				
Altura 3	PV	P	Def	P	Res	4	Arm	P+1	
Monstruo Mascota	At	4	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi 4 <i>Bestia, Montura</i>

Gargántula	<i>Car / Mov</i>	7"	<i>Dis</i>	P							Bichejos Espeluznantes, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz
Altura 5	<i>PV</i>	8	<i>Def</i>	3	<i>Res</i>	6	<i>Arm</i>	3			
Jinete (8)	<i>At</i>	1	<i>Of</i>	2	<i>Fu</i>	2	<i>PA</i>	0	<i>Agi</i>	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, <i>Goblin</i>
Gargántula	<i>At</i>	6	<i>Of</i>	3	<i>Fu</i>	6	<i>PA</i>	3	<i>Agi</i>	4	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>

Básicas

Jinete Goblin	Car / Mov	4"	Dis	6	Astucia Goblin, Huida Simulada						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	1			
Goblin	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Armadura Ligera, Goblin
Incursores Goblin	Car / Mov	8"	Dis	6	Astucia Goblin, Huida Simulada, Zancada Veloz						
Altura 2	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	2			
Goblin	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Armadura Ligera, Goblin
Bestezuela	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	Montura
Orcos Salvajes	Car / Mov	4"	Dis	7	Frenesí, Indomable						
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	0			Escudo
Orco Salvaje	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	2	Armas Burdas, Furia, Rivalidad Entre Puestas, Armas Emparejadas, Lanza, <i>Orco</i>
Saqueadores Orcos Salvajes	Car / Mov	7"	Dis	7	Frenesí, Indomable, Zancada Veloz						
Altura 2	PV	1	Def	2	Res	4	Arm	2			Escudo
Orco Salvaje	At	1	Of	3	Fu	4	PA	0	Agi	2	Armas Burdas, Furia, Rivalidad Entre Puestas, Armas Emparejadas, Lanza Ligera, <i>Orco</i>
Gruñidor	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Orcos Veteranos	Car / Mov	4"	Dis	8	Indomable						
Altura 1	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	1			
Orco Veterano	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Rivalidad Entre Puestas, <i>Armadura Ligera, Orco</i>
Saqueadores Orcos Veteranos	Car / Mov	7"	Dis	8	Indomable, Zancada Veloz						
Altura 2	PV	1	Def	4	Res	4	Arm	3			Escudo
Orco Veterano	At	1	Of	4	Fu	4	PA	1	Agi	2	Rivalidad Entre Puestas, Lanza de Caballería, <i>Armadura Ligera, Orco</i>
Gruñidor	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>

Especial

Orcos Féreos	Car / Mov	4"	Dis	8	Indomable, Valiente						
Altura 1	PV	1	Def	5	Res	4	Arm	2	Escudo		
Orco Féreo	At	1	Of	5	Fu	4	PA	2	Agi	2	Maestro de Armas, Rivalidad Entre Puestas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, Mano y Media, <i>Armadura de Metal, Orco</i>
Carros de Orcos Féreos	Car	7"	Mov	4"	Dis	8	Exclusivo (Carro de Gruñidor), Indomable, Tropa Ligera, Valiente, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	4	Def	5	Res	5	Arm	4			
Orco Féreo (2)	At	1	Of	5	Fu	4	PA	2	Agi	2	Maestro de Armas, Rivalidad Entre Puestas, Arma a Dos Manos, Armas Emparejadas, <i>Armadura de Metal, Orco</i>
Gruñidor (2)	At	1	Of	3	Fu	4	PA	1	Agi	2	Carga Devastadora (+1 Fu, +1 PA), <i>Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6 impactos), , <i>Constructo</i>
Neófitos Gogtuk	Car / Mov	4"	Dis	7	Astucia Goblin, Emboscada (Borde del Tablero), Huida Simulada						
Altura 1	PV	1	Def	3	Res	3	Arm	1			
Neófito Gogtuk	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	Armas Arrojadizas (5+), Lanza Envenenada, <i>Armadura Ligera, Goblin</i>
Carros Goblin	Car	8"	Mov	4"	Dis	6	Astucia Goblin, Exclusivo (Carro de Bestezuelas), Huida Simulada, Tropa Ligera, Zancada Veloz				
Altura 4	PV	4	Def	2	Res	4	Arm	2			
Goblin (3)	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, <i>Armadura Ligera, Goblin</i>
Bestezuela (2)	At	2	Of	3	Fu	3	PA	1	Agi	3	<i>Montura</i>
Chasis					Fu	5	PA	2			Impactos por Carga (D6+1 impactos), , <i>Constructo</i>
Grotlins	Car / Mov	6"	Dis	4	Afligir (-2 Def), Escaramuzador, Explorador, Indomable, Inestable, Insignificante, Tropa Ligera, Valiente						
Altura 0	PV	5	Def	2	Res	2	Arm	0			Distracción (1), Objetivo Difícil (1)
Grotlins	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	<i>Grotlin</i>

Vagón de Restos Grotlin	Car / Mov	3D6"	Dis	4						Afligir (–2 Def), Inestable, Insignificante, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente	
Altura 4	PV	6	Def	2	Res	4	Arm	1			
Grotlins	At	6	Of	2	Fu	2	PA	1	Agi	2	Grotlin
Chasis					Fu	4	PA	3	Agi	3	Ataques Pulverizadores (2D6 impactos), Carga Devastadora (+10 Agi), <i>Constructo</i>
Rechinadientes	Car / Mov	5"	Dis	5						Indomable, Insignificante, Solitario, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 1	PV	1	Def	2	Res	3	Arm	0			
Rechinadiente	At	2	Of	4	Fu	5	PA	2	Agi	4	Bestia
Equipo de Demolición	Car / Mov	3D6"	Dis	5						Insignificante, Movimiento Aleatorio (3D6"), Solitario, Valiente	
Altura 3	PV	3	Def	0	Res	4	Arm	0	Objetivo Dificil (1)		
Equipo de Demolición	Of			0	Fu	6	PA	3	Agi	3	Fuerza de la Destrucción (2D6), <i>Bestia</i>
Trolls	Car	4"	Mov	6"	Dis	6				Valiente	
Altura 3	PV	3	Def	3	Res	5	Arm	0	Regeneración (4+)		
Troll	At	2	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	1	Peaje Troll , <i>Troll</i>
Artillería Goblin	Car	0"	Mov	4"	Dis	6				Emplazamiento, Solitario	
Altura 2	PV	5	Def	1	Res	4	Arm	1			
Dotación Goblin	At	3	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	<i>Armadura Ligera, Constructo, Goblin</i>
Gigante	Car / Mov	7"	Dis	8						Gigange Ve, Gigante Hace, Solitario, Terror, Tropa Ligera	
Altura 5	PV	8	Def	3	Res	5	Arm	1			
Gigante	At	5	Of	3	Fu	5	PA	2	Agi	3	Ataques de Pisotón (D6 impactos), Rabia, <i>Gigante</i>
Guardián Mastodonte	Car / Mov	7"	Dis	6						Astucia Goblin, Huida Simulada, Solitario, Terror, Valiente, Zancada Veloz	
Altura 5	PV	6	Def	3	Res	6	Arm	1			
Jinete (4)	At	1	Of	2	Fu	2	PA	0	Agi	3	Arco (4+), Lanza de Caballería, <i>Goblin</i>
Mastodonte Gogyag	At	6	Of	3	Fu	6	PA	3	Agi	4	Ataques de Pisotón (D6 impactos), , <i>Bestia, Montura</i>
Gran Ídolo Verde	Car / Mov	6"	Dis	8						Inconsciente, Inestable, Marea Verde, Símbolo de la Alianza de los Nacidos para la Guerra, Solitario, Terror, Tozudo, Valiente	
Altura 5	PV	8	Def	2	Res	8	Arm	3			
Gran Ídolo Verde	At	1	Of	2	Fu	6	PA	3	Agi	2	Ataque Demoledor, Ataques de Pisotón (D6 impactos), Ataques Pulverizadores (D3 impactos), , <i>Constructo</i>

Armas de Disparo

Nombre	Alcance	Fu	PA	Disparos	Reglas
Ensartador (Artillería Goblin)	48"	3	10	1	Ataque de Área (1×5), Impacto Directo (Fu 6, Heridas Múltiples (D3))
Aplastador (Artillería Goblin)	48"	7	3	1	Artillería, Ataque de Área (2×2), Impacto Directo (Heridas Múltiples (2))
Lanzagoblins (Artillería Goblin)	48"	4	2	1	2D6 impactos '6' puede invocar Lunático dentro 3" del objetivo

Tabla de Puntería

Nombre	Puntería	Modelo que Dispara
Arco	4+	Todas la unidades
Ballesta	4+	Orcos Férreros
Armas Arrojadizas	5+	Neófitos Gogtuk
Armas Arrojadizas	4+	Cazacabezas
Ensartador	4+	Artillería Goblin
Aplastador	4+	Artillería Goblin
Lanzagoblins	4+	Artillería Goblin