

LOS MACHOTEZ DE GRIMGOR

Hasta que Grimgor se enfrentó a Crom el Conquistador (que le bajó los humos), estaba acostumbrado a obtener la victoria y fue la primera vez que se enfrentó a un rival al que no pudo batir. Tras el combate, Grimgor tomó dos decisiones. La primera de ellas fue que la culpa de que sus machotez no ganaran la tuvieron los Goblins. La segunda fue que Gorko estaba todavía con él, así que había llegado el momento de ser un poco más brutal y un poco menos astuto.

LISTA DE EJÉRCITO

Las siguientes tropas ocupan opciones de personajes, unidades básicas, especiales o singulares en un ejército de Grimgor Piel'ierro:

COMANDANTES	Kaudillo Orco Negro Kaudillo Orco Gran Chamán Orco
HÉROES	Gran Jefe Orco Negro Gran Jefe Orco Chamán Orco
U. BÁSICAS	Guerreroz Orcos Arkeroz Orcos Orcos Negros (no se les aplica la limitación de 0-1) Orcos Jinetez de Jabalí
U. ESPECIALES	Karro de Jabalíes Orco Lanzapiedroz Goblin (debe incluir un Ezpabilagoblins) Lanzapinchoz Goblin (debe incluir un Ezpabilagoblins) Trolls
U. SINGULARES	Gigante 0-1 Kareto de Gorko (unidad nueva) 0-1 Orcos Acorazados de Ruglud (nueva unidad).

REGLAS ESPECIALES DE LOS MACHOTEZ DE GRIMGOR

- El ejército puede incluir a Grimgor Piel'ierro como general. También puede incluir a Borgut Machakajetoz. Si Grimgor no está presente, Borgut ocupará el puesto de general. Si ninguno de estos personajes está incluido, el general debe ser un kaudillo orco negro o un kaudillo orco. Si no hay posibilidad de incluir un comandante (por el número de puntos del ejército), el general debe ser un gran jefe orco negro o un gran jefe orco.
- En este ejército, Grimgor y sus guardias orcos negros ocupan una opción de comandante y una de tropa básica.
- Los kaudillos orcos negros y los grandes jefes orcos negros solo ocupan una opción adicional de héroe si llevan una montura de cualquier tipo.
- En el ejército siempre debe haber más kaudillos y grandes jefes (incluyendo a Grimgor y Borgut) que grandes chamanes y chamanes.
- Grimgor solo está interesado en conseguir los Orcos más grandes, fuertes y belicosos para su ejército. Por esta razón, cualquier número de unidades de guerreroz orcos y de Orcos jinetez de jabalí puede convertirse en Orcos grandotez.

Nota: originalmente, los guardias personales de Grimgor llevaban armas de mano adicionales, ya que estas eran las únicas miniaturas disponibles. Desde entonces, la gama de miniaturas se ha ampliado y ya dispone de Orcos Negros con armas a dos manos que pueden servirte como guardia personal de Grimgor.

KARETO DE GORKO 0/40 ptos/miniatura

Encolerizado hasta más allá de la razón debido a su batalla con Crom el Conquistador, la furia de Grimgor alcanzó tal punto que recibió una revelación de Gorko que le hizo tallar una efigie de su dios en una roca. La efigie simboliza el poder brutal de Gorko, que le ayuda a aumentar el poder del *Waaagh!*

Un ejército orco seleccionado de esta lista puede incluir el kareto de Gorko sin coste adicional en puntos si Grimgor es el general del ejército. Si no lo es, el kareto de Gorko cuesta 40 ptos.

REGLAS ESPECIALES

No ze va a mover: el kareto no puede moverse una vez que se haya desplegado en el campo de batalla. Como se trata de un elemento de construcción grande, se considera terreno impasable en vez de una unidad. El kareto puede incluir miniaturas de chamanes y músicos con tambor para que produzca un mejor efecto dramático, pero, si lo haces, recuerda que no tomarán parte en la partida.

Bendición de Gorko: antes de la batalla, los Orcos elevarán sus alabanzas a Gorko y tocarán la efígie con sus estandartes para que les dé suerte. Las unidades que cuenten con un estandarte pueden tirar en la tabla inferior para determinar la bendición que Gorko les ha concedido. La bendición es acumulativa junto a otros poderes mágicos que pueda incluir el estandarte.

1D6 Resultado

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | El estandarte de la unidad lleva un objeto portahechizos con <i>La Mano de Gorko</i> . |
| 3-4 | El estandarte de la unidad lleva un objeto portahechizos con <i>¡A por Ellos, Chicoz!</i> |
| 5-6 | El estandarte de la unidad lleva un objeto portahechizos con <i>¡Allá Vamo!</i> |

Los objetos portahechizos se lanzan con nivel de energía 4 y solo pueden ser usados una vez por partida y en la unidad que lleve el estandarte con la bendición. El nivel de energía también puede sufrir las modificaciones siguientes:

- Suma 1 si la unidad que lleva el estandarte tiene una potencia de unidad de 15 o más.
- Suma 1 si la unidad que lleva el estandarte es liderada por un kaudillo o un gran jefe.
- Suma 1 si la unidad que lleva el estandarte está en combate cuerpo a cuerpo.

iBazta ya de gandulear!: una unidad orca que esté a una distancia de hasta 60 cm del kareto y que no supere un chequeo de animosidad puede ignorar el resultado si puede declarar una carga contra una unidad enemiga y lo hace.

Gorko dizfruta zi ze dan de piñoz: los Orcos Negros son los favoritos de Gorko y le gusta verlos en combate y que no perezcan debido a la magia, pues esta no proporciona tanta diversión. Por cada señor o héroe orco negro incluido en el ejército que se encuentre a una distancia máxima de 60 cm del centro del kareto al inicio de la fase de magia enemiga, suma un dado a los dados de dispersión orcos.

ORCOS AKORAZADOS DE RUGLUD

Capitán: Ruglud Mascahuesos.

Grito de batalla: "¡Gobos pa' comer! ¡Gobos pa' merendar! ¡Gobos cuando tú kieras! ¡Gobos pa' mí!".

Puntos: Ruglud, Larva, un músico y siete Orcos Akorazados de Ruglud tienen un coste total de 190 puntos. Este es el tamaño mínimo del regimiento que puedes reclutar para un ejército.

Si quieres, puedes aumentar el tamaño del regimiento por el coste de 12 puntos cada miniatura.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ruglud	10	5	3	4	5	2	3	3	8
Larva	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Orco Akorazado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Armas y armadura: rebanadora, ballesta, armadura pesada.

REGLAS ESPECIALES

Ignora el pánico de los pieles verdes: consulta la página 6 del libro Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins.

Rebanadora: consulta la página 6 del libro Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins.

Larva: Larva es el Goblin que acompaña a Ruglud dondequiera que este va y actúa como su portaestandarte. Larva ha sobrevivido a innumerables batallas y Ruglud lo considera su mascota de la suerte. Su presencia anima a los Orcos a luchar con más fuerza y el estandarte los hace sumar +2 a la resolución del combate (en lugar del habitual +1).

Además de esto, Larva parece gozar de una larga vida gracias a algún tipo de magia y, como resultado, dispone de una tirada de salvación especial de 3+. No puede aceptar desafíos (no es un personaje, sino un Goblin con mucha suerte). Si Larva muere, el estandarte también se pierde y ningún otro Orco puede transportarlo. Aunque Larva no lleva una ballesta, un Orco que se encuentre tras él puede disparar por encima de su cabeza como si hubiese un Orco en la fila delantera. El alcance se mide normalmente partiendo desde la base de Larva (el Orco que se encuentra tras Larva apoya la ballesta sobre su cabeza).

Animosidad: los Orcos Akorazados de Ruglud efectúan los cheques de animosidad habituales, pero consultan la tabla que sigue a continuación para ver los efectos:

1D6 Resultado

- 1-2 **iDemoztrémozlez lo ke pueden hazer eztaz balleztazl:** los Orcos Akorazados de Ruglud disparan a la unidad más próxima a ellos, ya sea amiga o enemiga. Todas las miniaturas de la unidad pueden disparar sin penalización por movimiento al objetivo más cercano en cualquier dirección, ignorando las restricciones habituales de línea de visión y ángulo de disparo (se trata de una excepción a las reglas de disparo). Los disparos se resuelven de inmediato (y no durante la fase de disparo) y las miniaturas no se mueven. La unidad no puede hacer otra cosa durante ese turno. Si no hay unidades dentro del alcance, la unidad se pone a *refir*.
- 3-6 **Riña:** igual que el resultado de 2-5 en la tabla de la página 9 del libro Ejércitos Warhammer: Orcos y Goblins.