

1750 Pts - Orcos y Goblins Roster

MARC FERRER CORTES

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
* General, Gran Jefe Orco Negro	1	10	6	3	4/6	5	2	3	3/4	8	3+	5+	-	-	1	134
	Usage Conflict; Ignora el pánico Goblin.; Orco Negro; Evita Animosidad (cambia Riña por El plan ez bueno, haciendo 1D6 impactos de Fu5); Arma a 2 Manos; Fu +2, (+1 montado). No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Dos Rebanadoras; +1Fu 1º turno de combate (se consideran Armas de mano); Armadura Pesada															
<i>Escudo Hechizado</i>	5+ Sv; Puede combinarse con otras armaduras no mágicas.; (ya sumado)															
<i>Mejor Kachivache pa'l ke Manda</i>	5+ Sv Esp.															
Chamán Goblin Nocturno	1	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-	-	2	1	1	130
	Miedo a los Orejotaz; Odio a los enanos. ; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Pequeño Waagh; Arma de mano.															
<i>Zetaz Zombrero loco</i>	Si forma parte una unidad de goblin nocturnos, los fanáticos puede repetir el dado de impactos cuando salgan.															
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso.															
Chamán Goblin Nocturno	1	10	2	3	3	3	2	3	1	5	-	-	2	1	1	125
	Miedo a los Orejotaz; Odio a los enanos. ; Nivel Mágico 2; +2 dados de Energía y +1 de Dispersión. Tiene 2 Hechizos.; Pequeño Waagh; Arma de mano.															
<i>Kuerno de Urgok</i>	Hechizo, Nivel 5, las unidades amigas tienen +1 Ld (máximo Ld10) y las enemigas -1 Ld. Tira 1D6 despues de cada uso, con "1" el portador sufre impacto de Fu 5 sin TSA.															
Orcos Zalvajes	20	10	3	3	3	4	1	2	1/3	7	-	6+	-	-	1	240
	Ignoran el pánico Goblin. Animosidad. Pintura de Guerra.; Furia Asesina; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;; Rebanadora; +1 Fu 1º turno de combate si va a pie (se considera Arma de mano); Estandarte; Músico															
Jefe Orco Zalvaje	1	10	4	3	4	4	1	2	2/4	7	-	6+	-	-	1	[15]
Goblins Nocturnos	25	10	2	3	3	3	1	3	1	5	6+	-	-	-	1	179
	Animosidad, Odio a Taponez, Miedo a Orejotaz.; Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Músico															
Fanático	3	5D6	-	-	5	3	1	-	D6	-	-	-	-	-	-	[75]
	Inmune a Desmoralización, Sale cuando el enemigo está a 20 cm, Muere con un resultado de Triples, excepto cuando sale; 1D6 impactos de Fu5 con -3 TSA. Si unidad termina en él, otro 1d6 impactos.															
Goblins Nocturnos	20	10	2	3	3	3	1	3	1	5	6+	-	-	-	1	159
	Animosidad, Odio a Taponez, Miedo a Orejotaz.; Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.; Escudo; +1Sv en CC, con armas normales y lucha por frente.; Músico															
Fanático	3	5D6	-	-	5	3	1	-	D6	-	-	-	-	-	-	[75]
	Inmune a Desmoralización, Sale cuando el enemigo está a 20 cm, Muere con un resultado de Triples, excepto cuando sale; 1D6 impactos de Fu5 con -3 TSA. Si unidad termina en él, otro 1d6 impactos.															
Jinetez Lobo Goblin	5	10	2	3	3	3	1	2	1	6	5+	-	-	-	2	71
	Animosidad, Miedo a Orejotaz; Caballería rápida; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Armadura Ligera; Músico															
Lobo	5	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	[0]
Jinetez Lobo Goblin	5	10	2	3	3	3	1	2	1	6	5+	-	-	-	2	71
	Animosidad, Miedo a Orejotaz; Caballería rápida; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Armadura Ligera; Músico															
Lobo	5	22	3	-	3	3	1	3	1	3	-	-	-	-	-	[0]
Jinetes de Araña Goblin Silvanos	5	10	2	3	3	3	1	2	1	6	5+	-	-	-	2	71
	Animosidad. Miedo a Orejotaz. Ignoran penalizaciones por terreno difícil o muy difícil. ; Caballería rápida; Lanza; Fu +1 cuando carga.; Escudo; Músico															
Araña	5	18	3	-	3	3	1	4	1	2	-	-	-	-	-	[0]
	Ignoran las penalizaciones por terreno; Ataques envenenados.															
Carro Orco	1	-	-	-	5	5	4	-	D6+1	-	4+	-	-	-	4	85
	Cuchillas, 1D6+1 impactos, No Marcha, Sufre daño por obstáculos o terreno difícil; Ignora el pánico Goblin.; Tripulante Extra															
Tripulante Orco	3	-	3	3	3	-	-	2	1	7	-	-	-	-	-	[0]
	Lanza; Fu 1 cuando carga.															
Jabalí	2	18	3	-	3	4	1	3	1	3	-	-	-	-	-	[0]
	+2 Fuerza en la carga.															

1750 Pts - Orcos y Goblins Roster

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	De	Dd	Pu	Cost
Lanza Pinchoz Goblin	2	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	3	70
	Alc: 120cm. Fu 6 1D3 He, -1Fu/Fila; Sin Sv Ar															
Tripulante	6	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	-	-	-	-	[0]
* Orcos Negroz	20	10	4	3	4	4	1	2	1/2	8	4+	-	-	-	1	332
	Usage Conflict; Ignora el pánico de los pielesverdes.; Arma a 2 Manos; Fu +2, No puede utilizarse escudo. Ataca siempre el ultimo excepto en el turno de carga.; Dos Rebanadoras; +1Fu 1º turno de combate (se consideran Armas de mano); Armadura Pesada; Escudo; Estandarte; Músico															
Jefe Orco Negro	1	10	5	3	4	4	1	2	2/3	8	4+	-	-	-	1	[20]
Katapulta Lanza Goblins	1	-	-	-	-	7	3	-	-	-	-	-	-	-	3	80
	Se dispara como catapulta, Puede desviarse del punto de impacto 1D6+2 cm en cualquier dirección, 1D6 impactos de Fu 5 sin plantilla, Sin TSA.															
Tripulante	3	10	2	3	3	3	1	2	1	6	-	-	-	-	-	[0]
Option Footnotes:																
Animosidad	1d6 por unidad de pieles verdes, (excepto unidades huyendo, luchando con menos de 5 miniaturas, maquinas de guerra, carros, snotlings y orcos negros): 1. Riña: No hacen nada en este turno (ni mueve, ni dispara ni lanza magia). 2-5 El plan ez bueno: la unidad actúa normalmente. 6. ¡Ze van a enterar!: la Unidad mueve 3D6 cm hacia la unidad enemiga visible más cercana. Si toca al enemigo es carga. La unidad puede mover otra vez y/o cargar en la fase de movimiento.															
Caballería rápida	Moviendo puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando. Puede marchar y disparar. Si huye como reacción a una carga, y se reagrupa, puede mover y disparar. Tiene 360° de visión (pero entre ellos se tapan)															
Estandarte	Añade +1 al Resultado del combate si esta en primera fila. Se pierde si huye desmoralizada. Capturado (100 pto de victoria) si es perseguida o es destruida en Combate. Si la unidad que lo capturó es desmoralizada o destruida a su vez, no se suma los puntos de victoria.															
Furia Asesina	Inmune a Psicología. Obligado a cargar, perseguir y arrasar. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.															
General	Las unidades a 30 cm. del General pueden utilizar su Ld.															
Músico	+1Rc si empatan. +1 Ld en reagrupamiento															

Total **1747**

Los Snotlings no causan pánico a unidades amigas.

Los Orcos ignoran los pánicos causados por unidades de Goblins amigas.

Los Orcos negros ignoran los pánicos causados por unidades de pieles verdes amigas.

Los Trolls solo chequean pánico por unidades amigas de Trolls o Gigantes.

Los Gigantes solo chequean pánico por unidades amigas de Gigantes.

Todos los Goblins tienen miedo a los Elfos si no les superan en potencia 2:1. Los Goblins Nocturnos odian a los Enanos.

Si el general está en juego, puede declarar ¡Waaagh! una vez por partida. El general y su unidad se considera que sacan un 6, así como personajes orcos negros en solitario y unidades de orcos negros.

Los kaudillos y grandes jefes suman +1. Suma el modificador por filas a la tirada (máximo +1 en los goblins). Si se saca 1, siempre es riña y se producen 1D6 heridas sin TSA.

+1 dado de energía por cada unidad de 20 o más Orcos que este luchando. -1 Dado dispersión si está huyendo.

Dados Energía: 6

Dados Dispersión: 4

Total Miniaturas: 124

Validation Results for Lista Ejército 'Ejército Estandar 7ª' using Rule-Set 'Primary Rule Set':

Roster satisfies all enforced validation rules

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Héroe (<=3unit)	3	0	389	1361	22%
Básicas (>=2unit)	6	n/a	791	959	45%
Especial (<=3unit)	3	0	487	1263	27%
Singular (<=1unit)	1	0	80	1670	4%
Objetos Mágicos Summary	5	n/a	130	n/a	7%