

ORCOS NEGROS

Elección de Guerreros

Una banda de Orcos Negros debe incluir un mínimo de 3 jugadores. Dispones de 500 coronas con las que reclutar y equipar tu banda inicial. El máximo número de guerreros en tu banda nunca puede superar los 15.

Jefe Orco Negro: Cada banda de Orcos Negros debe tener un Jefe: ¡ni uno más, ni uno menos!

Chamán Orco: tu banda puede incluir un Chamán Orco

Akorazado: tu banda puede incluir un Akorazado.

Orcos Negros Grandotez: Tu banda puede incluir hasta dos Orcos Negros Grandotez.

Chicoz: Tu banda debe incluir entre uno y cualquier número de Chicoz.

Orcos Negros: Tu banda puede incluir cualquier número de Orcos Negros.

Ballesteroz: Tu banda puede incluir hasta cuatro Ballezteros.

Duroz: tu banda puede incluir hasta 2 Duroz.

Kolozo: Tu banda solo puede incluir un único Kolozo.

Héroes

1 Jefe Orco Negro: 95 coronas de oro

0-1 Chamán Orco: 40 coronas de oro

0-1 Akorazado: 75 coronas de oro

0-2 Orcos Negros Grandotez: 60 coronas de oro

Secuaces

1+ Chicoz: 25 coronas

Ballesteroz: 25 coronas de oro

Orcos Negros: 45 coronas de oro

0-2 Duroz: 80 coronas de oro

0-1 Kolozo: 250 coronas de oro

Magia ¡Waaagh!

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

1 ¡A por ellos! Coste: 25 coronas

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

Cualquier Orco o Goblin situado a 10 m o menos del Chamán ganará 1 punto de resistencia.

2 ¡Tira pa'lla! Coste: 10 coronas

Una gigantesca mano ectoplasmática de color verde empuja al pj.

Alcance: 10 m. Desplaza a un enemigo 5m en dirección directamente opuesta al Chamán.

3 ¡Zzap! Coste: 50 coronas

Un crepitante rayo de energía ¡WAAAGH! surge de la frente del Chamán para golpear el cráneo del enemigo más próximo. La energía sobrecarga fácilmente el cerebro de los adversarios con poca fuerza de voluntad.

Bola de energía que causa 1 punto de daño, se puede usar cuantas veces se desee, implica que el proyectil impacte.

4 ¡No me vez! Coste: 60

El Chamán desaparece en medio de una bruma verde, confundiendo a sus enemigos.

Ningún pj podrá verlo durante 1m, incluso aunque se mueva, deberá mantener los brazos en el pecho y en cruz para indicar que está oculto.