

Elección de Guerreros

Una banda de Orcos debe incluir un mínimo de tres jugadores. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar y equipar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en tu banda nunca podrá superar los 20.

Jefe: cada banda de Orcos debe incluir un Jefe. ¡Ni más ni menos!

Chamán: tu banda puede incluir un único Chamán.

Orcos Grandotez: tu banda puede incluir hasta dos Orcos Grandotez.

Guerreros Orcos: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Orcos.

Guerreros Goblin: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros Goblin, aunque no puede haber más de dos Goblins por cada Orco que forme parte de la banda (incluidos los Héroes Orcos).

Troll: tu banda puede incluir un único Troll.

Tabla de Habilidades de los Orcos y Goblins

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jefe	✓	✓		✓	✓	✓
Chamán				✓		✓
Orco Grandote	✓	✓		✓		✓

Héroes

1 Jefe Orco

Reclutamiento: 80 coronas de oro

0-1 Chamán Orco

Reclutamiento: 40 coronas de oro

0-2 Orcos Grandotez

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Secuaces (adquiridos en grupos de 1-5)

Guerrero Orcos

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Guerrero Goblins

Reclutamiento: 10 coronas de oro

0-1 Troll

Reclutamiento: 200 coronas de oro

Los Trolls no son suficientemente inteligentes para reconocer el valor del oro, pero grandes cantidades de comida muchas veces pueden hacer surgir en ellos una cierta lealtad.

Monstruo estúpido: un Troll es demasiado estúpido para aprender ninguna habilidad nueva. Los Trolls no ganan experiencia.

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.