Los Manuscritos de Nuth

Apéndice: Orcos y Goblins

By Namárië

Marzo 2005

El único Enano bueno ez el Enano muerto, y la única koza mejor ke un Enano muerto ez un Enano moribundo ke te dize dónde encontrar a zuz kamaradaz.

Brozgang “Kazkataponez”

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Orcos y Goblins” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los ejércitos de Orcos y Goblins. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

Erratas al Libro de Orcos y Goblins

(Fuente: White Dwarf diversas, Manuscritos de Altdorf)

- Página 6, Orcos Grandotez. Dice: “debes tener, al menos, el mismo número de miniaturas normales de ese tipo en otras unidades antes de poder convertirlos en Orcos Grandotez”. Se debe añadir “...de miniaturas normales en **otras unidades del mismo tipo** antes de...”. Esto quiere decir que para tener una unidad de 8 Orcos Jinetes de Jabalí en Grandotes, necesitamos que haya *otra* unidad de Orcos Jinetes de Jabalí, compuesta por 8 o más miembros. *Comprobado en el libro inglés*.
- Página 8, hablando de animosidad, en el punto 1 dice “compuestas por más de 5” cuando debería decir “compuesta por *5 o más*”. El punto 9 queda entonces correcto: “Las unidades que sufran bajas hasta quedar reducidas a menos de cinco miniaturas”.
- Página 10. Evita animosidad. Pone “...una unidad al mando de un personaje Orco Negro, o a un máximo de 15cm de uno, que falle...”. Debería poner “...una unidad al mando de un personaje Orco Negro, o a un máximo de 15cm **de un Orco Negro (sea personaje o unidad)**, que falle...”. [Gracias a War&Rol por el fallo. Comprobado por ellos con el libro inglés]
- Página 25 y página 46: el Karro de Jabalíes Orco mueve 18cm.
- Página 28. En los hechizos del Pequeño Waaagh, en las descripciones de los hechizos, hay un lugar donde se dice “Mirada de Gorko”. Es Mirada de Morko, Gorko ez un estúpido ke zólo piza y da manotazoz.
- Página 39. Gran Jefe Orco, en sus reglas especiales pone “Ignora el pánico de los pielesverdes” cuando debería decir “Ignora el pánico **de los goblins**”. [Gracias a War&Rol].
- Página 41, un Chamán Goblin no es un hechicero de nivel 2 sino de nivel 1, que puede subirse a nivel 2 por +35 puntos.
- Página 46. En los pastores de garrapatos dice “Puedes incluir un máximo de 1 Pastor de Garrapatos por cada 3 Garrapatos”, cuando en realidad (contestado desde UK) debería decir “Debes incluir un máximo de 1 Garrapato Saltarín por cada 3 Garrapatos”. Gracias a Gillibrang de War’n’Rol. Los pastores no tienen límites. Los que lo tradujeron confundieron "hopper" (saltarín) con "herder" (pastor).
- Página 67, en la descripción de la Guardia de Grimgor, añadir “**La Guardia puede cambiar sus armas de mano adicionales por arma a dos manos sin coste alguno**”.
- (Aclaración sobre los Fanáticos): Cuando un Fanático choca contra un héroe montado en monstruo (o en carro), los impactos se asignan como si fueran armas de proyectiles.

Erratas Machotez de Grimgor (Tormenta del Caos)

- Página 57, Borgut, antes de *Debe ser el General* añadir “**Si lo incluyes, consumirá dos opciones de héroe como cualquier Orco Negro (excepto en la lista de Machotez, en la que ocupa una sola opción de héroe).**”.
- Página 57, Borgut Machakajetoz, la Koraza Dura de Pelar da al portador una salvación por armadura de **1+**, no de +1.
- Página 57, en el Machakajetoz, debería decir “Si el ataque impacta, lo hace con fuerza 7, y si el adversario de Borgut sufre una herida **(tras tiradas de salvación)** su atributo de Heridas se reduce a 1 **(aunque si sólo le quedaba una herida, muere directamente)** durante el resto de la fase de combate cuerpo a cuerpo.”
- Página 58, la tercera regla de Machotez debería decir “Los kaudillos orcos negros y grandes jefes orcos negros sólo ocupan una opción adicional de héroe si llevan una montura de cualquier tipo **(incluidos los carros)**.”
- Página 58, Lanzapinchoz, añadir “**Puedes elegir 2 Lanzapinchoz como una sola opción de unidad Especial**”.

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿La Mano de Gorko y ¡Whaagh! afectan a todo el ejército pielverde?

No. Sólo a Orcos, Goblins y Snotlings, en todas sus variantes (carros, vagonetas de ataque, jinetez de jabalí, garrapatos, orcos negros...). Ni a Trolls, ni a Gigantes, ni a Mercenarios.

Cómo funciona lo de la rebanadora?

En el turno en que un orco con rebanadora carga, tiene un +1 a la Fuerza. Esto no se aplica si montan algo (jinete, zerpiente), o si llevan dos rebanadoras.

¿Hay bono de salvación por arma de mano y escudo con rebanadora?

No, la rebanadora no es arma de mano (lo explica muy claro en el libro de verdes).

¿Los arkeroz tienen el +1 de la rebanadora cuando cargan?

Sí. Cuando cargan, se cuelgan el arco a la espalda (o se lo dejan en el carcaj en la cintura) y cargan, y como sólo tienen rebanadora (no tienen 2 armas de mano) cargan con ella (y tienen el bono).

Un orco con lanza, escudo y rebanadora, ¿puede declarar que carga con la rebanadora y sin el escudo?

Sí, pero... para qué? El escudo no quita el bono de la fuerza de la rebanadora...

¿Tengo que tener dos unidades de Orcos en Jabalí para hacer una grandota?

Sí, y además debes tener más Orcos Jinetes de Jabalí no grandotes que Orcos de Jabalí grandotes.

Se puede arrasar por cargarse a un garrapato?

En el libro de Orcos y Goblins (página 19) pone que “Si una unidad carga contra un Garrapato Saltarín [...] se considera igualmente un combate, por lo que deben aplicarse todas las reglas sobre combates y la miniatura no podrá retirarse hasta que se resuelva el combate en la fase correspondiente”. Por lo tanto, sí, si te cargas un Garrapato Saltarín puedes arrasar, igual que si te cargas un personaje solitario.

Si cargo por la retaguardia un regimiento de Goblins Nocturnos, ¿por dónde aparecen los fanáticos? ¿Por detrás?

El jugador pielverde siempre puede elegir por dónde salen los fanáticos.

En el hechizo de “morko zálvanoz” está permitido repetir cualquier tipo de tiradas. ¿También las de Gorko kamina kon noz? ¿Y las de disfunción?

No se pueden repetir las tiradas para intentar lanzar un hechizo mágico, pero sí cualquier otra tirada (efectos de la Disfunción Mágica, repetir un Gorko Kamina, problemas de Lanzapiedroz…

¿Dónde se pueden desplegar los Lanzapinchoz? ¿Juntos?

No tienen por qué estar juntos. Son dos unidades independientes.

El dado de magia que se genera al estar pielesverdes en cuerpo a cuerpo, ¿es por 10 miniaturas o por potencia de unidad 10?

Por número de miniaturas, no por potencia de unidad. Además, son 10+ orcos, y 20+ Goblins.

¿Se generan dados de dispersión adicionales por pielesverdes en combate cuerpo a cuerpo?

Sí, se genera dado de magia y de dispersión. Pero sólo si tienen algún chamán a 30cm o menos.

Si un Gigante pierde el combate y se cae, ¿qué ocurre en el siguiente turno de combate? Porque en el libro pone que se levanta en el siguiente turno de su movimiento. Pero, y si no es mi turno (yo llevo orcos); ¿qué ocurre?

Cuando un Gigante ha caído, si el siguiente turno es tuyo, puedes levantarlo. Si es turno del enemigo, éste debe resolver el combate cuerpo a cuerpo (tirando para impactar y luego para herir), y si lo gana y el Gigante debe huir, muere (si no, en tu turno se levanta). [Página 22 del libro de Orcos y Goblins].

Una unidad de goblins nocturnos suelta a los fanáticos delante de una unidad con Furia Asesina. ¿Debe esta unidad cargar contra los fanáticos por la furia asesina?

No, ya que no se puede cargar a los fanáticos.

Si tengo dos unidades de 10 Orcos a pie, ¿puedo hacer una unidad de 20 orcos grandotes a pie?

Sí. La única restricción es que como mucho puedes tener en grandotes el mismo número que en no-grandotes (es decir, 20).

Si tengo un Portaestandarte de Batalla Goblin Nocturno con el estandarte mágico Eztandarte de la Luna Malvada (sólo Goblins Nocturnos) en una unidad de Orcos Negros, ¿los Orcos Negros pasan a ser tozudos?

No. Cuando un estandarte pone *Sólo XXX*, quiere decir que sólo afecta a aquél tipo de tropa y sólo puede ser llevado por ese tipo de tropa. En el caso, el Eztandarte de la Luna Malvada sólo puede llevarlo un Goblin Nocturno. Esto provocará que la unidad de Goblins Nocturnos en que esté este estandarte pasa a ser *tozuda*. En otro tipo de tropas (p.e. Orcos Negros) no gana tozudez.

¿Puede usar su tirada de salvación especial una miniatura "devorada" por el Gigante?

No. Todos aquellos efectos de juego que obliguen a retirar una miniatura, la eliminen directamente del juego, etc (SIN que su "proceso normal" incluya herir) no permiten tirada alguna de salvación; ejemplo, las miniaturas devoradas por el gigante, miniatura que resulta atrapada después de huir… **Ojo**, todo lo que siga el "proceso normal" debe permitir tirada de salvación especial, así todo aquello que por ejemplo necesite tirada para herir aunque anule tirada de salvación no anula la especial (Golpe Letal). Nota: por supuesto, todo aquello que indique claramente que no puede aplicar tiradas de salvación especial las anula.

¿Tengo que decir la dirección en que muevo un garrapato saltarín antes de tirar los cinco dados que indican su movimiento, o primero tiro los dados y en función de la distancia que recorre me muevo en una dirección u otra?

Primero dices la dirección, y luego tiras para saber cuánto avanza.

Supongamos una unidad que está saliendo de un bosque y sólo tiene una miniatura fuera de él, y le va directo un Fanático. ¿Sólo afecta a esa miniatura porque luego se estampa contra un árbol?

[GW] Afecta a toda la unidad, así que habría que tirar y puede causar más de una herida.

Si hay un chamán con Báculo del Hechicero y una unidad con el Tótem de Morko, ¿el chamán tiene un +2 para intentar dispersar?

[GW] Sí, ya que los +1 se acumulan.

Una máquina con un Orco como Ezpabilagoblinz, ¿es inmune al pánico de los gobos?

[Manual] No, ya que las máquinas de guerra no tienen la regla especial "Ignora el pánico de los goblins" como sí tienen las unidades de orcos.

Los trolls ¿pueden huir de un combate?

[O&G] Los trolls no son inmunes a desmoralización, así que si pierden un combate, chequean liderazgo, pueden usar el liderazgo del general y/o del porta de batalla… y sí, pueden huir.

Dudas Tormenta del Caos: Machotez de Grimgor

Si pongo tres unidades de Grandotes, ¿debo poner tres unidades de no Grandotes?
[GW] No. En esta lista puedes incluir todas las unidades de Grandotes que quieras (¡como si quieres hacer un ejército enteramente de Grandotes!).

¿Cuántas unidades de Grandotes o de Orcos Negros pueden llevar estandarte mágico?
[GW] Todas.

¿Qué tamaño debe tener el Kareto de Gorko?
[GW] En una peana de 75x100mm va bien.

Cuando dice que debe haber más kaudillos y grandes jefes que chamanes, ¿son más o por lo menos tantos como?
[GW] Más significa más.

Si incluyo a Grimgor, ¿qué coste tienen las armas a dos manos para la Guardia?
[Foros] Ninguno. Simplemente se substituyen las armas adicionales por arma a dos manos.

Si se mete a Borgut en una unidad de orcos jinetez de jabalí, ¿pasan a ser grandotez?
[Libro] Sí. No se restringe a orcos a pie. Aún así, piensa que los jabalís verán su movimiento reducido a 10cm ya que Borgut no puede montar, y tampoco puede salir de dicha unidad.

Sobre Borgut, si tiene 3 ataques más uno de la Rebanadora, ¿ese ataque extra también tiene fuerza +1?
[Foros] No. Usa cuatro dados, tres para los ataques con el Hacha (con F+1) y uno para la rebanadora que *no le da ningún otro beneficio*.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Todos han sido adaptados por Games Workshop y bajados de su página web (*http://www.games-workshop.com*), así que son “oficiales” y están bien compensados en puntos (tanto como los personajes especiales que aparecen en los libros de ejército).

Azhag el Carnicero

Azhag ha sido uno de los más peligrosos Zeñorez de la Guerra de la historia reciente, y sus campañas de destrucción por todo el Imperio hicieron mucho daño, sobre todo a las provincias más orientales. Después de derrotar pequeñas tribus de pielesverdes en las Montañas del Fin del Mundo, y que los supervivientes se unieran a su horda sin dudarlo, Azhag se dirigió hacia Ostermark arrasando por el camino cientos de pueblos de Sigmar.

Puedes elegir a Azhag el Carnicero como una opción de Comandante más dos opciones de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Azhag el Carnicero

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Azhag el Carnicero	10	7	3	4	5	3	5	4	9
Serpiente Alada	10	5	0	6	5	5	3	2	6

Puntos: 500 (270 por Azhag y 230 por la Serpiente Alada)
Armas y equipo: *Machakadora de Slagga*, *Korazadura*. Además lleva la *Korona ke Habla*. Siempre va montado en serpiente alada.
Reglas Especiales: *Ez El Jefe*, *La Voz ke Dize Kozaz*, Evita animosidad.

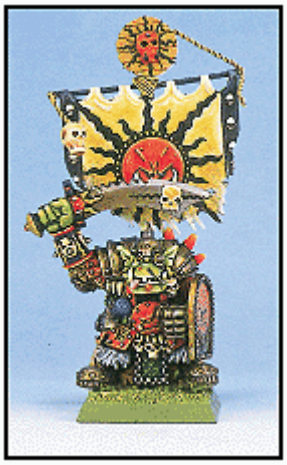
Objetos Mágicos

Machakadora de Slagga: es una rebanadora tan bestia que da +1 a la Fuerza no sólo en el turno en que Azhag carga, sino en todos los turnos. Además, anula tiradas de salvación por armadura.
Korazadura: cuenta como armadura pesada (5+ de TSA) pero además da 5+ de tirada de salvación especial.
Korona ke Habla: *Azhag se encontró la corona por los Reinos del Caos y se la puso sin dudar, porque "el jefe tiene ke llevar zombrero y ezte ez bonito". La Corona había pertenecido a un antiguo hechicero de Tzeentch, y el Demonio aún tenia poder sobre la corona, así que susurró a su nuevo portador. Azhag, al principio asustado por no entender nada, intentó combatir contra aquél que le estaba hablando, pero descubrió, aún no entiende cómo, que la voz no era mala, la voz siempre había sido parte de Azhag, era la voz de Azhag, era Azhag*. La Korona hace que Azhag se comporte como un chamán orco de nivel 2 a propósitos de lanzar y dispersar hechizos, aunque Azhag lleve armadura. Por desgracia, tener dos voces en la cabeza no es muy bueno, y menos para un Orco, así que Azhag sufre estupidez.

Reglas especiales

Ez el Jefe: Azhag debe ser el General de tu ejército.
La Voz ke Dize Kozaz: el demonio de Tzeentch susurra a Azhag hechizos de protección, así que tiene resistencia mágica (1).

Gorfang Rotgut



Gorfang Rotgut es el jefe de los Orcos del Peñasco Negro, el antiguo refugio Enano arrebatado a los Orcos hace años. Durante siglos muchas tribus de pielesverdes han luchado por el control del Peñasco Negro, y la horda más poderosa lo ha conseguido: los Colmillos Rojos de Gorfang. Estos chicoz han subyugado la mayoría de tribus locales de Orcos, de hecho todas menos la de sus vecinos, los Goblins Nocturnos de Skarsnik, con quienes tienen "amistosas reuniones" de vez en cuando (eso cuando no se juntan para "aplaztar taponez y zonrozadoz", hecho que ocurre frecuentemente).

Puedes elegir a Gorfang Rotgut como dos opciones de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Gorfang Rotgut

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gorfang Rotgut	10	5	3	5	5	3	3	3	8

Puntos: 195
Armas y equipo: *Kolmillo Rojo*, *Koraza del Zol Malvado*.
Reglas Especiales: odio a los Enanos, ignora el pánico de los Goblins.

Objetos Mágicos

Kolmillo Rojo: es una rebanadora que tiene el nombre de la tribu (o tal vez sea la tribu la que cogió el nombre de la rebanadora). Sea como sea, el único modo de empuñar el Kolmillo es derrotar a kabezazoz al actual jefe de la tribu. El Kolmillo da +1 ataques a Gorfang, y además suma +1 en las tiradas para impactar.
Koraza del Zol Malvado: es una armadura pesada con un escudo incorporado (TSA 4+), que, por estar impregnada por bendiciones del chamán de la tribu, da a Gorfang resistencia mágica (2).

Skarsnik, Señor de Karak-Ocho-Picos

Skarsnik es el jefe de la tribu Luna Malvada, y uno de los Jefes Goblins Nocturnos más poderosos de todo el mundo. Las demás tribus de Orcos y Goblins conocen su dominio, las ruinas de Karak-Ocho-Picos, tomadas hace siglos a unos estúpidos taponez.

Constantemente lucha contra partidas enanas que intentan recuperar lo que ahora es su dominio. Skarsnik siempre va acompañado por su garrapato Gobbla; enorme, totalmente leal a Skarsnik, y siempre hambriento: no duda en comer todo lo que puede, especialmente Enanos (y los Goblins que puede).

Puedes elegir a Skarsnik como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Skarsnik

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Skarsnik	10	5	3	4	4	3	5	4	8
Gobbla	-	5	0	5	4	3	4	3	3

Puntos: 205 (175 por Skarsnik, 30 por Gobbla)
Armas y equipo: *Baztón de Skarsnik*, armadura ligera.
Reglas Especiales: *Gobbla*, Odio a los Taponez, Miedo a loz Orejotaz.

Objetos Mágicos

Baztón de Skarsnik: es un Bastón (arma de mano) que da +1 a la Fuerza de Skarsnik en combate cuerpo a cuerpo. Además tiene algunos *piedroz* incrustados, que permiten a Skarsnik lanzar rayos por el Bastón: no hacen falta dados de energía (para dispersar, el valor a superar necesario es 3); cada fase de magia pielverde (de Skarsnik o del oponente) el *Baztón* lanza un proyectil mágico hacia una unidad enemiga situada hasta 60cm de Skarsnik, por cada unidad pielverde a 30cm o menos de Skarsnik; cada proyectil debe dispersarse por separado. El proyectil causa un impacto automático con fuerza 4 sin tirada de salvación por armadura.

Reglas especiales

Gobbla: es un Garrapato que va siempre encadenado a Skarsnik. Tratar Skarsnik y Gobbla como una sola miniatura (siempre en contacto). Pueden unirse a una unidad. Gobbla usa el liderazgo de Skarsnik siempre. Si Gobbla choca contra una unidad enemiga, hará 3 ataques HA5 F5. Si no ha podido atacar al enemigo y está en contacto peana con peana con alguna(s) miniatura(s) amiga, tira 1D6; con un 6, hace 3 ataques a miniaturas amigas (pero NUNCA a Skarsnik); no es necesario hacer chequeos de desmoralización por las “indiscreciones” de Gobbla. Si Skarsnik muere, realizar una tirada en la tabla de reacción de monstruos

Grom el Panzudo

Grom es un Kaudillo Goblin muy gordo y cabrón. Según la leyenda, una vez comió un plato de carne cruda de Troll, que se regenera en su interior constantemente. Por ese motivo es tan gordo y sufre de indigestión crónica (quizá por eso tiene mala leche). Como buen Kaudillo, siempre quiso tener su propio Karro de Loboz, aunque fue necesario poner a 3 lobos para que transportaran tanto peso (y les cuesta). Siempre va acompañado de Nibbla, el Goblin que le lleva el estandarte.

Puedes elegir a Grom el Panzudo como una opción de Comandante más una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Grom el Panzudo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grom	8	5	3	4	4	3	4	4	8
Nibbla	10	3	2	3	3	1	2	2	6
Karro de Grom				5	4	3			
Lobo	22	3		3			3	1	

Puntos: 335 (195 por Grom, 75 por Nibbla, 65 por el karro)
Armas y equipo: Grom lleva el Hacha de Grom (también conocida como Muerdeorejotaz), Nibblit lleva un arma de mano. Grom lleva armadura ligera. Nibbla lleva el *Eztandarte Zuertudo*, que es el estandarte de batalla.
Reglas Especiales: *Grom Eztá Gordo*, *Troll Interior*, *Jefe de loz Goblinz*.

Objetos Mágicos

Hacha de Grom: es un hacha enorme que necesita las dos manos, pero que si impacta es bestial. Los impactos del Hacha de Grom tienen la habilidad Golpe Letal, y además anulan tirada de salvación por armadura. Está diseñada para luchar contra Elfos: por eso ni Grom ni Nibbla tienen miedo a los Elfos; además, el Golpe Letal contra Elfos no es 6 en la tirada, sino 5 o 6.
Eztandarte Zuertudo: es el Estandarte de Batalla (no puede haber otro Estandarte de Batalla). Además, una vez por combate cuerpo a cuerpo, puedes hacer que Grom y Nibbla (pero ni el karro ni los lobos) repitan las tiradas para impactar y para herir falladas.

Reglas especiales

Grom Eztá Gordo: pese a poner tres lobos, la tremenda obesidad de Grom hace que los lobos (y por lo tanto el karro) pueda mover 20cm en vez de los 22 habituales (40 en marcha&carga). Si el karro queda destruido Grom tendrá un atributo de movimiento de 8cm en vez del 10cm común de los goblins.
Troll Interior: como se comió un troll, Grom puede regenerarse.
Jefe de loz Goblinz: Grom debe ser el General. Además, si incluyes a Grom debes incluir, al menos, una unidad de Goblins (goblins comunes, nada de goblins nocturnos, ni jinetez de lobo... bueno, puedes incluirlos, pero que también deberás incluir una unidad de Goblins comunes!!)

Oddgit, Chamán Goblin Nocturno

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Oddgit es el consejero y servidor de Grotfang. Al ser un chamán Goblin Nocturno, posee una gran influencia sobre los grupos de Goblins Nocturnos que colaboran con los Orcos Garra’ierro, la tribu de Grotfang. Oddgit es un consejero leal que cree firmemente en las cualidades de Grotfang como líder... ¡siempre que se deje “guiar” sabiamente en sus decisiones por Oddgit, evidentemente!

Puedes elegir a Oddgit como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Oddgit

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oddgit	10	2	3	3	3	2	3	1	5

Puntos: 150
Armas y equipo: arma de mano, *Zetaz Zombreroloko*.
Reglas especiales: *Habituado al Waaagh*, miedo a los orejotaz, odio a los taponez.

Objetos mágicos

Zetaz Zombreroloko: (descrito en el libro de Orcos y Goblins página 33). *Oddgit posee un saco lleno de las cuidadosamente recolectadas y seleccionadas Zetaz Zombreroloko, famosas por sus drásticos y dramáticos efectos sobre los Goblins Fanáticos*. Si Oddgit está en una unidad de Goblins Nocturnos en el momento en que ésta suelta a los fanáticos, los fanáticos causarán 2d6 impactos (en vez de 1d6 habitual) en el primer turno (en el mismo en que son soltados).

Reglas especiales

Habituado al Waaagh: *Oddgit está totalmente habituado a la magia pielverde, con lo que la sobreacumulación de energía ¡Waaagh! no le afecta como al resto de chamanes*. La primera disfunción que sufra Oddgit no tiene ningún efecto (Oddgit puede seguir incluso lanzando más hechizos en esa fase de magia).

Snagga, Gran Jefe Orco

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Snagga es uno de los mejores comandantes de Grotfang. Su misión es infiltrarse en las tierras tribales acutalmente ocupadas por los humanos para espiar sus movimientos y causarles tantos problemas como sea posible.

Puedes elegir a Snagga como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Snagga

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snagga	10	5	3	4	5	2	3	3	8

Puntos: 123 puntos.
Armas y equipo: Rebanadora, Armadura Ligera, *Ezkudo Kome’hechizoz*. Monta un Jabalí.

Objetos mágicos

Ezkudo Kome’hechizoz: *Snagga posee un escudo decorado con una feroz boca llena de dientes y brillantes glifos orcos pintarrajeados en él por los chamanes. Esto se considera un símbolo de gran liderazgo entre sus chikoz, ya que su decoración Orca es magnífica. Además, el escudo tiene el poder de devorar hechizos*. Es un escudo (tirada de salvación por armadura de 6+). Snagga y la unidad en la que se encuentre consiguen resistencia mágica (2).

Uzguz

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Uzguz es el líder de una tribu nómada de Orcos que recorre los Reinos Fronterizos en busca de botines fáciles, aliándose con otras tribus si es necesario. Uzguz no es demasiado inteligente, ni tan sólo para un orco, y depende en gran parte de Nazgob que tan sólo es un poco más inteligente que él. Uzguz está empezando a preguntarse si Nazgob todavía le es de alguna utilidad como Chamán y consejero, especialmente cuando los Orcos Garra’ierro no aparecen en las Rocas de los Trolls como prometieron.

Puedes elegir a Uzguz como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Uzguz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Uzguz	10	5	3	4	5	2	3	3	8

Puntos: 170
Armas y equipo: armadura ligera, escudo, *Hazha de Obsidiana*. Monta un Jabalí.
Reglas especiales: *¡Viva nueztro jefe!*.

Objetos mágicos

Hacha de Obsidiana: *Uzguz está armado con una gigantesca hacha con un filo de piedra tallada de una roca volcánica cristalina con propiedades mágicas*. Si Uzguz hiere con esta hacha, la víctima no podrá efectuar ninguna tirada de salvación por armadura. Si disponía de una armadura (aunque sea mágica) ésta resulta destruida. Se permiten tiradas de salvación especial para evitar ser herido por el hacha.

Reglas especiales

¡Viva nueztro jefe!: *Uzguz es el líder de una pequeña tribu de Orcos. Es muy respetado por sus muchachoz, que confían en él mucho más de lo que es habitual entre los Orcos*. Si incluyes a Uzguz, éste deberá ser el General de tu ejército. Las tropas confían tanto en él que cuando efectúen un chequeo de Liderazgo utilizando el valor del atributo de Uzguz, podrán tirar tres dados y descartar uno de ellos. Nótese que si es el propio Uzguz quien debe efectuar el chequeo de Liderazgo, se hará con dos dados.

Nazgob, chamán orco

[Aparecido en la campaña “Idolo de Gorko”, ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Nazgob es el principal consejero de Uzguz. Pasa la mayor parte del tiempo explorando cavernas oscuras y húmedas llenas de hongos, y vagando por las llanuras trazando planes con otros chamanes orcos. Es así como consigue averiguar lo que sucede en las regiones próximas y consigue que su tribu tome parte en las acciones más interesantes. Aunque no siempre funciona...

Puedes elegir a Nazgob como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Nazgob

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nazgob	10	3	3	3	4	2	2	1	7

Puntos: 150
Armas y equipo: arma de mano. Tiene el *Báculo Llameante de la Muerte*.
Magia: es un chamán orco de nivel 2.

Objetos mágicos

Báculo Llameante de la Muerte: *Este objeto arcano fue esculpido por Nazgob en un hueso de Dragón, e inscrito con extraños y poderosos glifos Orcos. Unas extrañas gemas ígneas han sido incrustadas en él*. Es un objeto portahechizos que contiene dos hechizos: ¡Kabezazo! y Mirada de Morko. Ambos hechizos se lanzan con un nivel de energía 4, y puede lanzarse uno de ellos (pero sólo uno de los dos) en cada fase de magia.

Grotfang Garra'ierro

[Aparecido en la campaña "Idolo de Gorko", ©GW 1.997]
[Adaptado por Namarie]

Grotfang es el Señor de la Guerra de los orcos de la tribu de los Garra'ierro. Esta tribu fue muy poderosa hasta que su fortaleza fue conquistada por el Margrave Frederik. Grotfang y los supervivientes de su tribu tuvieron suerte y consiguieron escapar. Mientras tanto, el Margrave ordenó a uno de sus lacayos que construyera una población donde anteriormente se levantaba la fortaleza de la tribu, un lugar sagrado para la tribu y los dioses Orcos. Toda la tribu está furiosa, y espera que Grotfang inicie la tan esperada venganza. Grotfang sabe que debe reconquistar sus tierras tribales

Puedes elegir a Grotfang como una opción de Comandante en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Grotfang Garra'ierro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotfang	10	6	3	4	5	3	4	4	9
Jabalí	18	3	0	3	4	1	3	1	3

Puntos: 220
Armas y equipo: rebanadora, armadura ligera, escudo, *La Corona de Gorko.* Monta un Jabalí.
Reglas especiales: *Gruñidoz*.

Objetos mágicos

La Corona de Gorko: *Desenterrada de debajo de unos ídolos caídos, esta Corona es muy poderosa, ya que incita a los Orcos a una disciplina poco común entre ellos*. Si Grotfang es el General del ejército, el ejército es inmune a animosidad.

Reglas especiales

Gruñidoz: Grotfang tiene una voz profunda, retumbante y áspera, excpecional incluso para un orco. Sus gruñidos hacen obedecer a sus tropas. Grotfang puede intentar evitar que una unidad siga huyendo, gruñéndoles algo como "¿A'ónde kreéiz ke vaiz?" o "¡Volved akí, gallinaz!". En la fase de magia, lanza 10d6. Todas las unidades amigas pielverdes a esa distancia se reagrupan automáticamente. Sólo afecta a pielesverdes (ni a Gigantes, ni a Trolls, etc.).

Oglok el Horrible

By Namarie

Adaptado del libro de 5ª edición de Orcos y Goblins

La tribu de Oglok vive en las Tierras Yermas y fue derrotada por los Orcos Negros de Morglum Quiebracuellos. Oglok quedó tan impresionado por el líder Orco Negro que decidió unir sus fuerzas. Desde entonces, ha luchado en muchas batallas junto a los Orcos Negros, y estaba al mando de sus Orcos Jinetes de Jabalí en la batalla contra los Bretonianos en la Batalla del Paso de la Muerte y en las muchas batallas contra los enanos de Karak-Azul. Oglok es un Orco retorcido cuya edad le ha dado mucha experiencia y cuya ruda cabeza muestra las cicatrices de muchos años de guerra. Sus habilidades de liderazgo sólo pueden verse superadas por las del propio Morglum.

Puedes elegir a Oglok como una opción de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni poderes vampíricos adicionales

Oglok

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oglok	10	5	3	4	5	2	3	3	9
Jabalí	18	3	-	3	4	1	3	1	3

Puntos: 145.

Armas y equipo: *Laz doz kortakuelloz*, *Koraza fuerte*. Monta un Jabalí de Guerra.

Objetos Mágicos

Laz doz Kortakuelloz: *Oglok siempre va montado en su jabalí con dos enormes rebanadoras con las que cercena los cuellos de sus enemigos*. Son dos rebanadoras, con las que Oglok consigue 4 ataques. Oglok recibe el +1 a todos los turnos, no sólo en el que carga.

Koraza Fuerte: *Oglok le ha cogido cariño a su peto de cuero endurecido. Quizá sea porque lleva incrustadas unas placas de mithril y de escamas de dragón que lo protegen*. El portador recibe una tirada de salvación por armadura de 4+, que combinada con el Jabalí lo deja en 2+. Además, su portador es inmune al fuego de aliento de dragón.

Personajes Nuevos

Badruk Rompekabezaz

(aparecido en la web de Games Workshop)

Más que luchar contra orejotaz, más que contra sus propios chicoz cuando se pelean entre sí, más que todo eso junto, a Badruk lo que más le gusta es aplastar enanos. Como son tan bajitos disfruta partiéndolos y escuchando su resistente cabeza partirse en dos de un hachazo, como una fruta. Además, puede pasar rato hasta que los destroza completamente, o puede tirarlos contra rocas y siguen de una pieza (no como los patéticos y frágiles Elfos que se rompen enseguida). Y lo más divertido, que si intentan correr, son fáciles de atrapar, con lo que el juego se prolonga: los dejas correr un rato, los atrapas, les cortas la barba, los lanzas lejos, y los vuelves a dejar correr, y así hasta que haces un último Whaag! antes de partirlos en cachitos. Ese es el nuevo deporte de moda entre los Orcos Negros: lanzar y perseguir Enanos, y partirlos en trozos. Y Badruk va ganando la competición. Quizá por eso suele estar al mando de unos cuantos chicoz.

Puedes elegir a Badruk Rompekabezaz como un Gran Jefe Orko Negro, y como suele pasar con los Orkos Negros, también usará otra opción de Héroe (así pues, usa dos opciones de Héroe). No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto rúnico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Badruk Rompekabezaz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Badruk Rompekabezaz	10	6	3	5	5	2	3	3	8

Puntos: 150
Armas: Hacha de Batalla. También tiene la *Baratija de loz Taponez*.
Armadura: armadura pesada.
Reglas especiales: Golpe letal, Ignora pánico de los pielesverdes, Evita animosidad.

Objetos Mágicos

Baratija de loz taponez: *puede que para el Enano que lo llevara fuera algo útil, pero para Badruk es un juguete enano. No sabe para qué sirve, pero si se mueve hace ruiditos, así que debe dar suerte*. Una vez por batalla, Badruk puede causar que uno de los enemigos a los que se está enfrentando en cuerpo a cuerpo con él, pierda todos sus ataques ese turno. Puede decirlo cuando el adversario haya lanzado los dados para impactar, pero antes de que se realicen las tiradas para herir. Esta habilidad sólo se aplica a miniaturas individuales (no puedes evitar golpes de todo un regimiento), pero esa miniatura puede ser desde un simple soldado a la montura monstruosa del General. Aún así, sólo se refiere a los ataques del perfil: no a ataques “especiales” (como puede ser causados por armas mágicas que den ataques extra a los normales, o los causados por carga de karros o un Gigante).

Kundar Pizakráneoz
(aparecido en la WD71)

Kundar es el Kaudillo de la tribu Kráneoz Rojoz, puesto al que ascendió después de una desastrosa campaña contra el Imperio del anterior kaudillo. En cuanto los supervivientes lograron ponerse a salvo en las montañas, Kundar "discutió" la operación con el Kaudillo. La discusión entre los dos Orcos Negros acabó como cualquier discusión, con Kundar aporreando la cabeza del Kaudillo con su hacha. Poco tiempo después, la tribu de los Kráneoz Rojoz se había convertido una vez más en la más poderosa de la zona. Su poder fue creciendo, hasta que topó con el ejército Imperial de Telnor Aureal, y los dos guerreros se enfrentaron a un duelo sin igual. Después de un largo rato luchando, las fuerzas de los dos generales empezaron a flaquear. Arrastrado por la retirada de sus propias tropas, Kundar se vio obligado a desistir, no sin jurar que volvería para vengarse del humano que había osado enfrentársele...

Puedes elegir a Kundar Pizakráneoz como uno de los Comandantes de tu Ejército, pero además contabilizará una elección de Héroe como cualquier otro comandante Orco Negro. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Kundar Pizakráneoz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kundar Pizakráneoz	10	7	3	5	5	3	4	4	9
Matablandoz	18	3		3			3	1	

Puntos: 292
Armas y equipo: *Rebanakuelloz de Goulum, Piedro Kolo'verde.*
Armadura: *Koraza de Gorko*.
Montura: Kundar Pizakráneoz monta en el jabalí Matablandoz.

Objetos Mágicos

Rebanakuelloz de Goulum: *Goulum era el Orco más salvaje que jamás ha existido al oeste de las Montañas del Fin del Mundo, y buena parte de ese salvajismo fue impregnado en su rebanadora con la que rebanaba los cuellos del enemigo con suma facilidad. Con tanta facilidad como se rebanó su propio cuello en un "lamentable accidente".* La Rebanakuelloz es una rebanadora que permite a su portador realizar +3 ataques una vez por partida; el jugador Orco debe declarar que está utilizando los ataques adicionales antes de efectuar las tiradas para impactar. La Rebanakuelloz de Goulum sólo funciona de esta manera una vez por partida.
Piedro Kolo'verde: *Es una gema de gran belleza que originalmente estaba engarzada en la espada del capitán mercenario que intentó invadir las tierras de la Tribu del Kráneo Rojo. Kundar partió al capitán pero con tanta fuerza que la gema salió disparada hacia la cara de Kundar, que decidió no sacárselo porque "le daba zuerte"*. El Piedro Kolo'verde permite a Kundar ignorar la primera herida que sufra durante la batalla.
Koraza de Gorko: ver libro de Orcos y Goblins, página 31.

El Gobbo Negro

© Games Workshop / Black Gobbo.
Traducción por Namarie

El Gobbo Negro es una criatura despreciable que es tan poco de fiar que ni siquiera los demás goblins confían en él. Lo que, desde el punto de vista goblinoide, hace que todos sientan una profunda admiración (y envidia) por él.

En sus inicios, aunque nadie lo recuerde, era un Goblin Nocturno conocido como Skiggit. Sin embargo Skiggit tenía algo de lo que carecen generalmente los goblins: ambición. Le costó muchos años de esfuerzos llegar a Kaudillo Goblin Nocturno, pero lo consiguió. El número de engaños, puñaladas por la espalda, mentiras y traiciones que tuvo que hacer Skiggit para llegar a esa posición es incalculable.

Sin embargo, algo hizo Skiggit que no es tan común para los goblins nocturnos cuando "ascienden": el último peldaño de su escalera lo hizo contra los peores enemigos de los Goblins Nocturnos, los Enanos. Éstos (que le odian más todavía que a los Goblins normales) vieron cómo ese Goblin acababa con varios de ellos antes de robar algunos de sus preciados tesoros. Cuando Skiggit tuvo lo que necesitaba, aniquiló al Kaudillo Wuzzit. Desde entonces adoptó el nombre de Gobbo Negro.

Puedes elegir al Gobbo Negro como una opción de Comandante y una de Héroe en un ejército de Orcos y Goblins. Si lo haces, no puedes equiparlo de forma diferente a la aquí especificada.

El Gobbo Negro

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
El Gobbo Negro	10	5	3	4	4	3	5	4	7(9)

Puntos: 190
Equipo: el Gobbo lleva una Armadura de Gromril (tirada de salvación por armadura de 4+),
Objetos Mágicos: Tiene la *Capucha Nocturna*, blande a *Thagi Az*, luce orgullosamente la *Hebilla de Durzik Al Drazh*, y guarda la valiosa *Barba de Gotkid*.
Reglas Especiales: *Realmente odia a los Enanos*.

Objetos Mágicos

Capucha Nocturna: *Después de muchos años, Skiggit consiguió barrer del camino a Wuzzit, gracias a una accidental caída a una zanja que, casualmente, estaba llena de ácido. Lo único que quedó de Wuzzit fueron los pantalones, hechos de tripa de troll, que Skiggit cogió como pudo; con esos pantalones agujereados Skiggit se hizo una capucha. Desde entonces todos los Goblins que ven la capucha sienten mucho más respeto por él*. Siempre que una unidad o personaje (incluido él mismo) de Goblins Nocturnos o Goblins (y variantes, incluidas dotaciones de máquinas de guerra etc.) use el liderazgo del Gobbo Negro, lo hará como si Skiggit tuviera Liderazgo 9. Los demás tipos de tropa (p.e. trolls, orcos…) consideran su L7.

Thagi Az: *Esta espléndida muestra de artesanía enana perteneció al señor Zagaz Harfut ("ez k'era mu maja", dice el Gobbo Negro). Skiggit la cogió de sus propias manos (rotas) tras caer dicho Enano en una trampa llena de pinchos de la que Skiggit no tenía nada que ver (salvo que la había construido él). Es una fantástica arma… sólo que está en las manos equivocadas.* Si Thagi Az hace un impacto a un enemigo que tenga un arma mágica, ésta resultará destruida inmediatamente. Además, esta fantástica hacha proporciona +1 ataque y +1 a la Fuerza de su portador.

Hebilla de Durzik Al Drazh: *Esta hebilla, en su tiempo, fue propiedad de un Barbalarga llamado Durzik. Este enano murió cuando Skiggit lo arrinconó en un túnel… lleno de trolls. Lo único que quedó del Enano fue esta hebilla*. Gracias a las runas de suerte que tiene, su portador puede repetir un dado, una vez por batalla.

Barba de Gotkid: *Hace mucho tiempo, Gotkid Fenrid fue un valeroso Señor del Clan enano con una espesa barba, adornada con pequeñas joyas con runas de protección. En una patrulla por Undgrind Ankor, fue víctima del Gobbo Negro, y desde entonces la barba adorna su cinturón*. El Gobbo Negro tiene una tirada de salvación especial de 6+ gracias a las runas.

Reglas Especiales

Realmente odia a los Enanos: *Muchos Goblins Nocturnos odian a los Enanos, pero en el caso del Gobbo Negro es un odio mucho más profundo*. El Gobbo Negro odia a los enanos, pero la repetición de las tiradas afecta en todas las fases de combate cuerpo a cuerpo y no sólo en la primera. Además, tanto él como la unidad donde se encuentre, se consideran tozudos mientras estén luchando contra una (o más) unidades de Enanos.

Conversión

La conversión del Gobbo Negro se ha hecho básicamente a partir del estandarte del karro de lobos Goblin, encima de un muerto Enano, con el hacha del Señor Enano y algunos detalles sacados de la matriz de complementos de Mordheim. Ah, y masilla verde para hacer la capucha, claro está.

Zoquete el Temible

(de Warhammer or Not)
(http://www.iespana.es/wor)

Zoquete "el Temible" es el líder de una tribu Goblin establecida en las montañas centrales, cerca de la ciudad de Middenheim. Precisamente la principal ocupación de la tribu es asaltar las caravanas de dicha ciudad. Zoquete llegó al poder gracias a un golpe de suerte, ya que fue el único superviviente de una cruel batalla contra tropas imperiales. Gracias a esto obtuvo una reputación y pronto se le empezaron a unir goblins, e incluso una peña de orcos grandotes. Desde entonces ha obtenido numerosas victorias (y alguna que otra derrota).

Puedes elegir a Zoquete “El Temible” como una opción de Comandante en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Zoquete “El Temible”

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zoquete	10	5	3	4	4	3	4	4	8
Lobo Gigante	22	3	0	3	3	1	3	1	3

Puntos: 110
Armas y equipo: Zoquete monta en un Lobo Gigante. Lleva la *Espada de Hueso* y la *Armadura de Hierro Meteórico*.

Objetos Mágicos

Espada de Hueso: causa 1D3 heridas por herida no salvada.
Armadura de Hierro Meteórico: proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna manera.

Búlumpf el Perlésico

(by Porreta Plans-Z)

Búlumpf es un Gran Chamán Goblin al que un día le expulsaron de su tribu porque era un vago. Desde entonces, se dedicó a la magia, pero ni aún cuando intentaba mover los brazos, no podía. Entonces, Gorko (o Morko) le castigó a la eterna perlesía para "hacerle un favor" y que pudiera hacer magia. (perlesía: síndrome de Parkinson en mi pueblo). Junto a él se encuentra el snotling Ajarbegao (que traducido del idioma pielverde significa algo así como "hecho con la azada"), que guarda el remedio para curarle de la perlesía.

Puedes elegir a Búlumpf el Perlésico como una opción de Comandante en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Búlumpf el Perlésico

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Búlumpf (normal)	10	3	3	3	4	3	4	2	7
Búlumpf (perlésico)	-	-	-	-	4	3	-	-	7

Puntos: 200

Magia: Búlumpf es un mago de nivel 4.

Armas y equipo: arma de mano. Puede elegir objetos mágicos de la lista común o de la lista común de los Orcos y Goblins por un valor máximo de 100 puntos. Sin embargo, solo puede usar los talismanes mágicos, objetos arcanos y objetos hechizados mientras le dure la perlesía.

Reglas especiales: miedo a los orejotaz, *perlésico*.

Reglas especiales

Perlésico: Búlumpf empieza en estado normal. Cada inicio de turno (de ambos jugadores) tira 1D6: si te sale 1-4, estará en forma perlésica hasta final de turno. Mientras esté en forma perlésica, genera dos dados de energía o de dispersión más por turno (dependiendo de quién sea el turno), y además es resistente a la magia (1). En la fase de movimientos obligatorios de tu turno, puedes hacer que Ajarbegao le dé el remedio contra la perlesía: desde ese momento, Búlumpf pasa a estado normal. Cuando hagas eso (darle el remedio), tira 1D6, si sacas 5-6, la poción ha actuado demasiado y Búlumpf volverá a su estado de perrez. Para representar esto, siempre moverá la mitad de su capacidad total, y huirá con 3d6, y además, tendrá un -1 al tirar hechizos con dificultad 10 o más.

Cómo representarlo: Con un gran chamán goblin (preferentemente conversionado por ti) con un snotling pegado en la peana o cuerpo.

Joswin Boman

(by Porreta Plans-Z)

Boman es un gigante muy especial. Sus padres lo abandonaron cuando era pequeñito (solo medía 3 metros). Desde ahí se ha estado buscando la vida el solo, buscando amigos como goblins y snotlings.

Puedes elegir a Joswin Boman como una opción de unidad Singular en un ejército de Orcos y Goblins. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Joswin Boman

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Joswin Boman	15	5	1	7	5	6	3	Esp	10

Puntos: 220

Reglas especiales: *No tengo amigos*, *Es un Gigante*, *Hemofílico*, *No toquéiz a miz amigoz*,

Reglas Especiales

No tengo amigos: Como Boman ha crecido y vivido en la más completa soledad entre los gigantes, no se podrá incluir ningún otro gigante en el ejército.

Es un Gigante: tiene las reglas comunes de un Gigante común

Hemofílico: Mala suerte de la vida, Boman compensa de alguna manera su increíble fuerza con una falta de plaquetas en su sangre. A partir de cuando tenga 2 heridas, cada turno pierde una herida, hasta que muera. Eso sí, le pone de mala leche, así que cuando tenga 2 heridas tendrá furia asesina.

No toquéiz a miz amigoz: Como sus amigos los gobos le tienen miedo a los orejotas, él los defenderá a muerte (odia a Altos Elfos). Además, Boman es indesmoralizable.

Cómo representarlo: Como un gigante normal lleno de heridas y rasguños sangrantes.

Lurrzeb el Peludo

By Namarie

Lurrzeb era un pretendiente a Chamán de la tribu de los Braveroz. Como buen seguidor de Morko, se pintarrajeaba el cuerpo de extraños tatuajes morkistas, y tomaba el sol con demasiada frecuencia. Esto, y unos extraños experimentos con zetaz que los Goblins de las cavernas de al lado habían cultivado especialmente para hacer licor, hicieron que entrara en una especie de "razonamiento desviado", si bien el razonamiento Orco no puede seguir una línea (y por lo tanto es difícil de desviar). Intentando emular al gran Wurrzag, se fabricó él mismo una máscara, se puso encima de un Jabalí enorme y empezó a predicar "el palabro de Nueztro Morko". Si bien los Braveroz no hicieron mucho caso de Lurrzeb, el hecho que se compenetrara tan bien con el jabalí y soliera acertar sus predicciones, cambiaron sus opiniones. Desde el día que sugirió la alianza con la tribu de los Pulgozoz para combatir las hordas del Caos (se le hizo caso, y se puso al mando de una unidad de Trolls de Río, hecho que no fue mal), es un ídolo en toda la Tribu.

Puedes elegir a Lurrzeb el Peludo como una opción de Comandante en un ejército pielverde. No puedes equiparlo con ningún tipo de objeto mágico ni equipo adicional al que se indica aquí.

Lurrzeb el Peludo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lurrzeb	10	3	3	4	4	3	2	1	8
Jabalí	18	3	-	3	4	1	3	1	3

Puntos: 361.

Armas y equipo: Kareto de Morko, *Baztón de loz Braveroz*.

Reglas especiales: es un Gran Chamán de nivel 4. Conoce los hechizos Mirada de Morko, Kabezazo, Explotazerebro y Allá vamoz, del Pequeño Whaagh, además del Morko Zálvanoz del Gran Whaagh. (En caso que no guste al oponente, usar los hechizos del Pequeño Whaagh, y si en las tiradas no sale el primero y sale el Puñoz de Gorko o la Mano de Gorko, deberá substituirse, ya que es seguidor de Morko y no de Gorko). Lleva pintura de guerra y va montado en un jabalí.

Objetos mágicos

Baztón de loz Braveroz: combina los poderes del Báculo de Baddumm (+1 al tirar hechizos) y el Único Castañazo de Wollopa.

[Nota: salvo el detalle de los hechizos, es un personaje común, probado, divertido, y que puede ser representado perfectamente por la miniatura de Wurrzag]

Korsos el Destripaorejaz

[by Martín Velasco, jardkor@hotmail.com
con agradecimientos al As de Picas]

[Nota: el siguiente personaje es inventado, puede no estar equilibrado y por lo tanto deberías pedir permiso a tu enemigo para poder incluirlo en un ejército. Kualquier verde ke haga algún komentario zobre él al autor zerá eternamente bendecido por Morko y Gorko]
[Nota de Namarie: no he modificado el personaje, aunque mi humilde opinión es que se trata de un personaje bastante bien hecho, tan sólo decir que el hacha debería ser "kortakuellozorejotaz", ya que el trasfondo parece indicar que es un Orco con manía a Elfos y no a humanos, que son los "zonrozaoz"]

Puedes elegir a Korsos como dos opciones de Héroe, o bien como una sola de Comandante. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo ni cambiar su montura.

Korsos el Destripaorejaz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Korsos	10	6	3	5	5	2	3	3	8
Mazkapiezez	20	4	0	3	4	1	3	1	3

Puntos: 250.
Armas y equipo: *Hachón Kortakuellozonrozaoz, Koraza Kenunkazekorta*.
Reglas Especiales: Ignora el pánico de los pielesverdes, evita animosidad, cargas de jabalí, pellejo duro, odio a orejotaz.

Objetos Mágicos

Hachón Kortakuellozonrozaoz: el Hachón modifica en +1 la fuerza de su portador, niega tiradas de salvación por armadura y proporciona a Korsos la habilidad de Golpe Letal.
Koraza Kenunkazekorta: La Koraza Kenunkazekorta proporciona una tirada de salvación por armadura de 1+ que no puede mejorarse de ninguna manera.

Pinky, el Desgarrador

Trasfondo, idea y conversión por Koz (Ignacio Molina)

Nadie sabe cómo pudo llegar a las altas tierras de Ulthuan una cría de orco. Y nadie sabe explicar cómo ningún animal marino o salvaje primero, ni exploradores ni guardias elfos después acabaron con la vida de aquella criatura. Tal vez una orca prisionera en una caravana dejó a su hijo a la merced de su suerte, o quizás llegó hasta allí con una expedición orca de la que nunca más se supo. También pudo ser que fuera arrojado al mar desde alguna embarcación y milagrosamente llegara a las playas de Ulthuan adherido a algún tronco u objeto flotante.

El caso es que Pinky no fue eliminado sino que los Altos Elfos del reino del Arco Iris lo acogieron como mascota para sus hijos (adoptivos claro). Con el paso de los años, Pinky tuvo que sufrir humillaciones y burlas de todo tipo, e incluso violencia. Pero su menos longévida naturaleza hizo que pronto su tamaño doblara al de aquellos niños que eran lustros más mayores que él. La falta de similares que frenaran su crecimiento, y la ignorancia también de su propia raza hizo que Pinky creciera hasta poder ser considerado un gran orco.

Pronto, los afeminados elfos encontraron, como siempre, una explotación en beneficio propio. Pinky estaba extremadamente bien dotado, y pasó a ser el juguete favorito de sus amos. Pinky, con una extraordinaria fuerza y resistencia, satisfacía una y otra vez a los elfos que salían del establo de Pinky con enormes hemorragias. Sí, de no ser por la magia curativa más de un elfo hubiera muerto. Pero la retorcida y traicionera mente de los elfos no se paraba aquí, sino que con artes mágicas conseguían suplir su falta de masculinidad para mostrar al orco el placer del que tanto disfrutaban. Pinky fue sodomizado una y otra vez, y si bien con los años aprendió a ignorar e incluso apreciar esta tortura, se comportaba como un jabalí enloquecido cada vez que montaba a un elfo, confundiendo sus chillidos y aullidos de placer con gritos de dolor.

Pinky disfrutaba desgarrando elfos, y cada vez que pensaba que estaba a punto de matar a alguno, éste salía corriendo para volver instantes más tarde totalmente sanado. Si no fuera por las enormes cadenas que le aprisionaban hubiera roto más de un cuello.

Pinky pasó décadas así, satisfaciendo elfos y sufriendo sus vicios y magia. Pero esto no pasó desapercibido por las elfas del lugar. Aquellas criaturas, algunas de las cuales estaban insatisfechas desde hacía milenios, se congregaron para decidir que el juguete también podía ser provechoso para ellas. Una noche, con artes mezquinas emborracharon y durmieron a los

especímenes masculinos (que no machos) de la ciudad para probar ellas mismas la potencia de Pinky el Desgarrador. Pero no. Pinky había aprendido a odiar a esos seres, y sólo quería causarles dolor. Consciente que las elfas iban a disfrutar con él, les negó su virilidad para siempre, escupiendo vómitos y profiriendo cabezazos a quien se acercara. Las elfas decidieron entonces que si esa bestia no iba a calmar su dolor, tampoco satisfaría a los hombres.

Liberaron al orco y lo acompañaron hasta las playas del este. Fue la segunda y última vez que Pinky vería una arena tan blanquecina y unas palmeras tan esplendorosas, pero se juró a sí mismo que volvería para vengarse y acabar con aquella especie para siempre.

Las elfas dispusieron un bote para su marcha, y en el mismo instante en el que le empujaron, Pinky tiró de la extraña y rectangular bolsa que portaba una de ellas. Un bolso de piel de leopardo. Se alejó de ella con la marea, sin que la elfa pudiera recuperarlo.

Pinky navegó a la deriva durante semanas, hasta alcanzar las costas del viejo mundo. Hambriento y moribundo, los tiernos frutos de las tierras del oeste saciaron su hambre. Como un animal salvaje, su instinto le guió hacia el este, a Tierras Yermas, donde esperarían sus hermanos verdes, en constante desafío al resto del mundo.

Pinky tardó años en cruzar todo el continente, pero la aventura no fue en vano. Superando numerosos obstáculos y haciéndose cada vez más fuerte y grande, identificó en cierta ocasión un animal con el mismo pelaje que el bolso élfico que portaba (y que siempre parecía nuevo, por cierto). Rápidamente identificó a esa criatura con los elfos y se lanzó al cuello para acabar con su vida. El leopardo era en realidad el animal protegido por un guardián del bosque elfo silvano. De adentrarse más en el bosque, Pinky hubiera acabado como un puerco-espín, con la piel ensartada de flechas. Pero no lo hizo, y eso salvó su vida. Con las ropas del animal se fabricó él mismo los ropajes que llevaría durante toda su vida. Esa piel era excelente, nunca parecía desgastarse ni ensuciarse (aunque esto último le daba igual).

Al llegar a Tierras Yermas con sus ropas de leopardo y el extraño bolso, los primeros y más pequeños orcos le dieron la bienvenida en un idioma que no comprendía pero cuyos roncos sonidos parecían muy fáciles de emitir.

Pinky tuvo que ganar algunos enfrentamientos, y el horror producido por la escena que seguía a cada victoria hizo que enseguida se le respetara y se hiciera con el mando de la tribu de los Huezoz Rotoz. Sí, Pinky se había vuelto un adicto y desgarraba a todos aquellos enemigos a los que derrotaba, recordando los alaridos de los elfos y satisfaciendo momentáneamente su sed de venganza.

Koz, líder del ¡¡¡waaagh!!! verde que estaba organizando, oyó hablar mucho de Pinky. Para dejar las cosas claras, el orco negro fracturó de un cabezazo la frente de Pinky pocos segundos después de hacerlo llegar ante él (tras 6 mensajeros enviados y desgarrados). Sin embargo, su odio hacia los elfos y conocimiento de sus costumbres, a parte de su habilidad en la lucha y enorme fuerza hizo que fuera nombrado rápidamente como uno de los generales de la horda. Pinky, a su vez, soñaba con el momento de la muerte de Koz para hacerse con el poder y navegar con su gente a Ulthuan, donde desenfrenaría toda su ira y haría arder el continente entero.

Puedes elegir a Pinky como una opción de Héroe. Si se incluye, debe incluirse tal cual, sin poder añadir ni quitar objetos mágicos de ningún tipo.

Pinky el Desgarrador, el Orco Gay

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pinky	10	5	3	4	5	2	3	3	8

Puntos: 166 puntos.
Armas y equipo: *Rebanadoras Molamazo, Piel de Leopardo, Paquete de Leopardo, Bolso Élfico*.
Reglas Especiales: *Odio a Elfos, Evita animosidad, Desgarrado, Desafíos*.

Objetos Mágicos

Rebanadoras Molamazo*: al derrotar a uno de los jefes orcos de cierta tribu de la zona central de Tierras Yermas, Pinky se apoderó de sus armas, que eran más chulas que un ocho*. Pinky gana un ataque adicional (4A) por tener una rebanadora adicional. Como cosa excepcional, Pinky puede usar el bono de +1 a la fuerza en ambas rebanadoras en el turno en que carga (es decir, que cuando carga tiene 4A de F5, y cuando no carga de F4).
Piel de Leopardo: *Pinky se vistió con el pelaje de un animal sagrado de los elfos silvanos*. *La piel de leopardo hace que el enemigo no pueda ver otra cosa que esa horrible piel, por lo que no puede apuntar bien.* Cualquier disparo efectuado contra la unidad donde esté Pinky tendrá un penalizador de -1 a impactar (excepto si la unidad que dispara es inmune a psicología). Además, proporciona a Pinky una tirada de salvación por armadura de 5+.
Paquete de Leopardo: *La visión de ese enorme paquete enfundado en piel de leopardo provoca un terrible miedo, miedo que va más allá de la vida y la muerte*. Cualquier unidad que quiera cargar (o sea cargada) por la unidad donde esta Pinky (o por Pinky) tiene que hacer un chequeo de liderazgo para poder hacerlo, aunque sea inmune a psicologia (tan traumático es ver a un orko de leopardo). Si no lo supera se deberá tratar dicha carga como si Pinky causara miedo (p.e.es decir, si intentaba cargar y no ha superado el chequeo no puede cargar), pero sólo la carga (ni resultado de combate ni nada más).

Bolso élfico: El misterioso bolso robado en Ulthuan, encantado en Saphery, proporciona a Pinky y la unidad donde se encuentre Resistencia a la Magia (1). Además, en combate Cuerpo a Cuerpo, Pinky agita el bolso de manera looooca (diciendo algo como "ays, que te piiigo, con el booolso") con lo que consigue parar algunos de los ataques del enemigo. En combate cuerpo a cuerpo Pinky tiene una tirada de salvación especial de 6+.

Reglas especiales

Odio a Elfos. Por lo que le hicieron, Pinky odia a todo tipo de miniaturas de elfo (alto elfo, elfo oscuro o silvano). Ojo, sólo a elfos (ni a águilas ni a hidras ni a Dríades, por ejemplo).

Evita animosidad: *La sola visión de su paquete hace que el orco más salvaje se comporte como el recluta más disciplinado*. Pinky tiene los mismos efectos que un personaje Orco Negro para temas de animosidad (cualquier unidad a 15cm o menos de él puede repetir un chequeo de animosidad fallado).

Desgarrado. *Pinky ha sido torturado y empleado en juegos sexuales de los elfos durante décadas. Ello le supone un gran dolor cada vez que quiere sentarse y un terrible escozor de nalgas cuando corre*. Pinky (y la unidad en que esté) siempre persigue y huye con 5d6-3.

Desafios. Pinky siempre se desahoga desgarrando a sus enemigos, y por lo tanto siempre aceptará desafíos, puesto que es una excelente oportunidad para hacerlo. Si Pinky mata a un personaje en un desafío, lo desgarrará. Ante esta horrenda visión, las tropas enemigas perderán automáticamente el combate y deberán hacer un chequeo con un –2 (excepto si por resultado de combate es peor)

Gur'Og el Levanta-Kozaz

[Conversión e idea: Koz (Ignacio Molina)]
[Reglas: Koz & Namarie]
[Trasfondo: Zeo WebKnight]

Érase una vez que se era en los tiempos antiguos, hubo una gran guerra. Hombres y orcos lucharon entre sí, por el territorio, el poder y la gloria.

Fue una época de sangre, muerte, fuego y acero. Y de entre los humanos surgió un gran guerrero, que unió a las tribus bárbaras de los humanos bajo un mismo mando. Organizó sus fuerzas y acabó expulsando a los pielesverdes de las tierras que hoy se conocen como Imperio.

Durante una de las batallas Gruldor Rompekabezoz se enfrentó a este gran héroe... y murió en el intento

.

Y así fue como la tribu del Jabalí Rabiozo perdió a su líder. Inmediatamente, por que era incivilizado por ser orco, pero no tonto, el chamán de la tribu Gur-Gur se hizo con el poder. Y grande fue su poder a partir de entonces, puesto que mató y guerreó con sus adversarios hasta que no quedó ninguno.

La tribu creció hasta ser un clan, dominando a varias tribus de los alrededores, hasta que otro Chamán derrotó al que había sido su caudillo.

Durante cientos de años, el clan del Jabalí Rabiozo fue cambiando de Chamán, a veces demasiado rápido como para darse cuenta siquiera, y el chamán de la tribu, por simple teoría evolutiva, era cada vez más poderoso y más astuto.

Hasta llegar a un pasado cercano, cuando Gur'og llegó a ser el caudillo de Jabalí Rabiozo. Tras siglos de herencia forzada entre chamán y chamán, Gur'og era el depositario de muchos objetos de poder, y conocimientos arcanos; era el líder indiscutible del clan.

Aunque sólo lo fue por un tiempo, puesto que de forma espontánea surgió un rival de Gur'og. No era un rival orco, ni un chamán goblin. Era una amenaza exterior.

Una fuerza No Muerta, a las órdenes de Condes Vampiro del clan Dragón Sangriento, habían llegado desde el noreste, en busca de batallas. Y por supuesto, el clan del Jabalí Rabiozo no les decepcionó.

Las batallas fueron duras y cruentas. La magia del Gran Verde rasgaba los cielos para caer sobre los enemigos del Waaagh!, y la energía oscura reptaba los suelos para destruir a los adversarios de la hueste de los muertos.

Finalmente, los orcos se vieron forzados a retirarse. Las fuerzas orcas eran numerosas, y superaban al enemigo tanto en número y fuerza como habilidad. Pero los Dragones Sangrientos eran grandes guerreros, y astutos estrategas. Pero lo que decidió la batalla fue la propia naturaleza de los No Muertos. ¿Cómo ganar una guerra contra un enemigo que se vuelve a alzar? Por muchas bajas que causaran los pielesverdes, más esqueletos aparecían para reemplazar a los caídos, mientras que cada orco, goblin o snotling que moría no volvía a alzarse jamás.

Cuando el clan dejó de huir, los orcos del Jabalí Rabiozo culparon a Gur'og de todo, y con un mar verde a su espalda, el chamán se vio obligado a huir.

El odio hacia los Dragones Sangrientos fue tal, que aún hoy en día se le puede oír maldecir su nombre.

Pero el chamán orco no era estúpido. No había llegado a ser el Gran Chamán de la tribu del Jabalí Rabiozo sin saber dónde está el poder. Desde la guerra de los ChupaZangrez, Gur'og había quedado fascinado con la nigromancia. Un poder demasiado bueno como para dejarlo pasar.

Solo en los bosques, vagó instintivamente, preguntando siempre por más chupazangrez o zacoz de huezoz, buscando un chamán de los debiluchoz para sonsacarle todo su saber al respecto.

Finalmente lo encontró. O más bien los encontró.

Acabó llegando a las cercanías de Sylvannia, donde encontró a dos humanos, hermanos gemelos, que practicaban el arte de la nigromancia.

Debido al gran defecto de estos dos hermanos, la arrogancia, tomaron como discípulo y criado a Gur'og.
Pero también eran astutos hechiceros, por lo que no le enseñaron todo lo que sabían.

Aunque Gur'og aprendió mucho, sin que lo supieran los nigromantes. Pronto supo utilizar varios de los hechizos de nigromancia, e incluso podía

utilizar para sus fines la energía del Gran Verde para potenciar el poder de la magia de los muertos.

Un día, los tres viajaron hacia los páramos del norte, cerca de Kislev. Nadie le había dicho nada a Gur'og sobre el motivo del viaje, por lo que sospechaba que no sería nada bueno para él.

Y así fue. Llegaron a una cueva de hielo, donde antaño había morado un gran dragón de los hielos. Su cuerpo lleno de heridas terribles descansaba al amparo del frío, congelado y conservado desde tiempos inmemoriales.

Los dos hermanos comenzaron un ritual que devolvería al dragón de las fauces de la muerte. Y planeaban utilizar a Gur'og como ofrenda final del ritual, pues para la dominación de semejante y poderoso ser, era necesario el sacrificio de un hechicero vivo.

Pero Gur'og se dio cuenta de ello. Y cuando los dos hermanos pronunciaban el ofrecimiento del alma de un ser vivo en el idioma del Gran Río, la lengua Khemri, y alzaban la gema verde que esclavizaría al dragón del hielo, Gur'og de un potente golpe de rebanadora separó la cabeza de ambos hermanos.

La gema absorbió la energía vital de ambos nigromantes, cargándose así de un poder excepcional. Rápidamente el chamán orco se hizo con ella, pues temía la reacción del dragón nevado al despertar de entre los muertos. Y con la gema en su poder, dominó al monstruo.

Gur'og estuvo satisfecho. Tenía en su poder a un poderoso dragón no muerto. Y con su saber en la nigromancia, revivió la cabeza de los dos nigromantes y se sirvió de sus secretos, obligándoles por medio del saber de la muerte a acatar sus órdenes.

Ahora Gur'og era más poderoso que nunca. Con verdes o con no-muertos, buscaría hacerse con un ejército lo suficientemente poderoso para acabar con el clan del Dragón Sangriento.

Ze iban a enterar ezoz chupazangrez.

By Zeo WebKnight.

Reglas Especiales

Gur'og puede estar en un ejército de Orcos y Goblins o en uno de no muertos que no incluya ningún personaje vampiro del clan Dragón Sangriento.

Gur'og debe utilizarse tal y como aparece aquí. No se le pueden añadir ni quitar objetos mágicos, y debe ir montado en su dragón zombi. Si lo incluyes en tu ejército, ocupará una plaza de comandante (él) y una de héroe (dragón zombi).

Pielverde nigromante. Gur'og es un gran chamán de nivel 4. Debido a su pasado, Gur'og puede incluirse tanto en un ejército pielverde como en uno de muertos vivientes. En función de con quien luche, se aplicarán las siguientes reglas:

Ejército No Muerto:

Gur'og sustituye el hechizo del Gran Waaagh!!! "WAAAGH!!!" por uno de la lista de Condes Vampiro o Reyes Funerarios de Khemri (según sea el ejército) escogido por el jugador que lleve a Gur'og. Sin embargo, esta sustitución debe hacerse antes de tirar para determinar los hechizos que llevará preparados Gur'og a la batalla.

Ejército Pielverde:

Morko, Levántaloz: Sustituye al azar uno de los hechizos del Gran Waaagh!!! Por "Morko Levántaloz":
Dificultad 5+. Se puede lanzar contra cualquier unidad amiga pielverde trabada en combate cuerpo a cuerpo. La unidad recupera 1d6 orcos que cuentan para la potencia de unidad, filas etc, y se colocarán al final de la unidad. Sólo se puede recuperar hasta tantas miniaturas como hayan caído en ese combate (es decir que no pueden levantarse 5 orcos si sólo ha muerto uno).

¡Apezta!: El dragón zombi congelado durante milenios estaba ya en estado de descomposición antes de quedar congelado. Esta visión y los trozos de carne putrefacta que va perdiendo, pero especialmente el olor nauseabundo que desprende (¡incluso para los orcos!) hace que ninguna tropa se le quiera acercar demasiado. Gur'og y su dragón siempre mueven primero en la fase de movimiento, mientras los orcos y goblins del ejército se miran unos a otros pensando en alejarse todo lo que puedan de esa bestia podrida. Ninguna unidad pielverde se acercará a menos de 10cm de él, a no ser que haya declarado una carga.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	SE	Puntos
Gur'og *"el levanta-kozaz"*	10	3	3	4	4	3	2	1	8	-	5+	**320**
Dragón zombi	15	3	0	6	6	6	1	4	4	5+	-	**300**

Equipo: Rebanadora
Montura: Gur'og va montado en un dragón zombi, al cual se aplicarán las reglas habituales según el libro de Condes Vampiro.

Objetos Especiales

Pulzera de pinchoz. Se dice que este brazalete perteneció al mismísimo Gruldor. Es un potente objeto de protección, aunque fue insuficiente para proteger a Gruldor del gran héroe imperial que le derrotó. Confiere a Gur'og una tirada de salvación especial de 5+. (30 puntos).

Piedro brillante de la zerpiente grandota. Es la gema que permite controlar los restos del dragón muerto. Mientras Gur'og esté vivo, la piedra mantiene su poder. Además, para cualquier chequeo de Liderazgo que obligara al Dragón a usar su propio Liderazgo, podrá usar el Liderazgo de Gur'og. Si Gur'og muere, el sortilegio pierde su poder y el dragón quedará inmediatamente convertido en cenizas (0 puntos).

Kabezoz ke nunca mueren. Las cabezas de los dos hermanos nigromantes asesinados por Gur'og. Cuando conjura, de los ojos y boca de loz kabezoz surge un denso humo fluorescente, e incluso se puede oír sus voces. Gur'og tiene +1 dado de magia y +1 dado de dispersión en cada fase. Además, si sufre una disfunción al lanzar el hechizo, uno de los kabezoz evitará que tire en la tabla de disfunciones, pero ya no tendrá el +1 dado de energía. Si saca dos 1's al intentar dispersar un hechizo, el otro kabezo actuará como pergamino de dispersión, pero a partir de ese momento Gur'og ya no tendrá el +1 dado al dispersar. (75 puntos).

Golborak

Miniatura de Rackham “Golborak” (PVP cerca de 12€).

Reglas experimentales para Warhammer por Namárië. Creo que son bastante divertidas, y obliga a llevar un ejército Goblin ¡sin orcos! De ahí su más o menos bajo coste.

No, no hay una larga tradición de goblins inventores. Más bien suelen copiar las técnicas de otros, como de los Enanos o de los Elfos.

Golborak es, en pocas palabras, un genio. Un genio porque nadie más entre los pielesverdes ha conseguido dominar el fuego “enzerrado en un zitio ke kema agua y eza agua haze ke todo vaya”. Vamos, que es el único que ha conseguido hacer un motor de combustión.

Golborak vive con una tribu de goblins aposentados en una antigua colonia Enana. ¡Ningún sitio mejor que uno lleno de cachivaches y máquinas para un Goblin con ganas de inventar cosas!

Entre sus demenciales creaciones destacan un motor de propulsión para Lanzagoblins (algo desgraciadamente caro ya que sólo puede usarse una vez), un “karro de loboz zin loboz” (de momento sólo ha conseguido que arranque una sola vez, y ningún goblin quiere volver a montar después de que sus tripulantes salieran despedidos por un barranco) y un “lanzamuchozpinchoz” que sería un tremendo éxito si no fuera porque la única batalla en que se probó acribilló los jinetez de lobo.

En uno de esos alardes de locura, Golborak consiguió manipular el vapor para crear una máquina infernal. Cuando salió de la cueva que tenía como laboratorio, los Goblins del campamento salieron huyendo. Un humo apestoso acompañó a la mole, tan grande como un Ogro, en la que iba montado Golborak. Aunque repitió que “he zoñado ke en un futuro todos loz orkos irán en uno”, nadie se ha ofrecido voluntario para probar su “mega azezino” (salvo sus dos locos snotlings). Y saben bien lo que se hacen…

Puedes elegir a Golborak como una opción de Comandante en un ejército que sólo incluya Goblins (ningún personaje ni regimiento de Orcos). Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos adicionales.

Golborak

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Golborak	8d6	2	0	5	5	5	3	5	7

Puntos: 155 puntos.

Armas y equipo: ¡Golborak se puede considerar un equipo en sí mismo! Digamos que va montado en algo (él lo llama *Armadura Golgoth*) y, eso sí, es increíble su *Ezpada ke kema*.

Reglas especiales: *Funciona a vapor*, *Snotlings*, *Demasiado raro*. Por lo extraño que resulta ver a un Goblin embutido en un artefacto así, Golborak causa *miedo*.

Objetos Mágicos

Armadura Golgoth: El armatoste en el que va montado Golborak se puede considerar una armadura con patas. Básicamente es una estructura de madera (por ello es *Inflamable*) con partes de hierro. Lo que se traduce en una mayor resistencia de Golborak (como ya está reflejado en su perfil) y en una tirada de salvación por armadura de 3+. Irradia tanto calor que cualquier miniatura que se encuentre en contacto peana con peana con Golborak recibe un impacto de Fuerza 3 a principio de la fase de combate cuerpo a cuerpo (antes de que empiecen los golpes, incluso si ha cargado o ha sido cargado). Al ser una estructura de madera, si recibe una herida de F7 o superior resulta automáticamente destruido. Por cierto, que el tamaño de la armadura hace que Golborak necesite una peana de 40mm de ancho (las “tamaño ogro”, aunque Rackham ponga una pequeñita queda mejor en 40). Y no, no se considera una máquina de guerra ni un carro (o sea que puede ir por bosques. Si acaba su movimiento en –o contra– un bosque, muro, etc. se considera destruido). Aunque sea de madera, el peso que tiene hace que no pueda atravesar ningún elemento acuático.

Ezpada ke kema. Esa tremenda espada está conectada al sistema de vapor, por lo que su temperatura es muy alta y se levanta como si no fuera nada. Otorga un +2 a la fuerza (dando por tanto F7 a Golborak) y por el calor y la fuerza, anula las *tiradas de salvación por armadura*. (Nota: se considera que los 4 ataques son con la Ezpada).

Reglas especiales

Funciona a vapor: La máquina es algo… inestable. En fase de movimientos dices la dirección en que quieres moverla y lanzas 8d6 dados; esa es la cantidad de centímetros que mueve. Si sale menos de 12cm, es que algo ha pasado con la caldera. Tira 1d6 para saber qué ocurre:

- 1: ¡Explosión! El sistema provoca una explosión tremenda. Golborak en vez de moverse sale despedido por los aires (se considera baja a todos los efectos). Además, cualquier unidad (del bando que sea) a 10cm o menos de Golborak recibe 1d6 impactos de F5 (por la metralla).
- 2: ¡Sobrecalentamiento! Golborak no se mueve, pero el vapor que sale de las calderas afecta a todo su alrededor. Golborak pierde automáticamente una herida y cualquier unidad que esté a 5cm o menos recibe 1d6 impactos de F3.
- 3-4: Algo va mal… El mecanismo se atranca continuamente. Golborak no se mueve.
- 5: ¿Qué dize? Los Snotlings no han entendido bien las órdenes. Golborak puede mover como deseaba pero si se traba en combate cuerpo a cuerpo, no realizará ningún ataque (y cualquier miniatura le impactará con 3+).
- 6: ¡Ayieeeee! La máquina que en teoría controla Golborak se empieza a mover sobre sí misma a una velocidad espantosa. Mueve 30cm en la dirección que había dicho. Si topa contra alguna unidad (enemiga o no) dicha unidad recibe 2d6 impactos de fuerza 7 por culpa de los rápidos movimientos que hace Golborak…

Snotlings: En realidad Golborak está demasiado ocupado pensando cómo hacer que se mueva su artefacto como para luchar. Es por ello que dos Snotlings usan cada uno de los brazos. Cuando Golborak recibe su primera herida, ha muerto el Snotling de su brazo izquierdo, con lo que deja de funcionar y su atributo de Ataques se reduce a 4. La siguiente baja es del otro Snotling, con lo que cuando Golborak tiene 3 o menos heridas deja de usar la Ezpada (es decir, sus ataques simplemente son de HA2 F5).

Demasiado raro: A ningún goblin con dos dedos de frente (y ni siquiera a los Fanáticos) les apetece luchar cerca de “ezo ke’ace ruido y zaca humo”. Es por ello que Golborak jamás puede unirse a ninguna unidad. Por supuesto, Golborak no puede ser el General del ejército.

Regimientos Actualizados

Hay algunos regimientos que han desaparecido en la sexta edición. Las reglas “adaptadas” a Sexta están bastante ponderadas, o incluso infravaloradas. En su mayor parte son de Hordas Invasoras, pero en algunos casos se han hecho otras adaptaciones.

Kaudillo Goblin Silvano (Comandante)

Kaudillo Goblin Silvano

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaudillo Goblin Silvano	10	5	3	4	4	3	4	4	8
Lobo	22	3		3			3	1	
Araña Gigante	12	3		5	4	4	1	2	7

Puntos: 65 puntos
Armas y equipo: arma de mano. Puede equiparse con arma de mano adicional (+6), arma a dos manos (+6), lanza (+6), arco corto (+6 puntos), armadura ligera (+3) y escudo (+3). Puede montar en un Lobo (+18) o en una Araña Gigante (+50).
Araña Gigante: causa miedo, posee una tirada de salvación por armadura de 4+, e ignora las penalizaciones al movimiento por terreno difícil y obstáculos, pero no por elementos de agua como ríos o pantanos.

0-1 Jinetez de Araña Goblins (unidad SINGULAR)

Jinetez de Araña Goblins

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Araña	18	3		4			1	1	

Puntos: 12 puntos por miniatura
Tamaño de la Unidad: 10+
Armas y equipo: arma de mano. Pueden equiparse con lanza (+2 puntos), arco corto (+3 puntos), y escudo (+1 puntos por miniatura).
Reglas especiales: Las Arañas ignoran las penalizaciones por terreno difícil y por cruzar obstáculos, pero no pueden ignorar elementos de agua (ríos, pantanos).

Regimientos Nuevos

En la White Dwarf #83 aparece una nueva unidad para Orcos y Goblins: los Orcos Akorazados. Ver “Manuscritos de Nuth” para saber las reglas. Basta saber que un ejército de Orcos y Goblins puede reclutarlos contando como una unidad Especial, no Singular.

Kañón Atronador Snotling

by Porreta Plans-Z

En su desesperado afán por dominar el mundo, los pequeños e insignificantes Snotlings pueden llegar a hacer cosas realmente inimaginables, como es el caso de la vagoneta de ataque. La historia del kañón se remonta a una batalla entre orcos y una alianza entre enanos e imperio. Las vagonetas snotlings causaron estragos entre la batería de cañones. Los pequeños snotlings se fijaron en como podía ser que "ezaz kozaz brillantez puedan ezkupir ezaz bolaz tan grandez". Tras finalizar la batalla por aplastante victoria pielverde, los snotlings comenzaron a construir una réplica de un cañón "al puro estilo pielverde". Usando trozos de todo lo que caía en sus manos (piezas mágicas incluidas), construyeron un "algo" que poca utilidad encontraban los orcos, pero los snotlings confiaban en sus posibilidades. Es llamado así por los orcos y goblins, pero los snotlings prefieren llamarlo "la koza ke aze pum"

0-1 Kañón Atronador Snotling (unidad SINGULAR)

Kañón Atronador

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kañón	5D6	-	-	-	6	3	-	1	-
Snotlings	-	2	-	2	-	-	3	8	10

Puntos: 150 puntos por miniatura

Tamaño de la Unidad: 1

Tripulación: Muchos snotlings (a efectos de juego, solo hay ocho).

Qué es el kañón: El kañón atronador snotling posee las mismas características que una Vagoneta de Ataque normal, pero con un cañón adosado (para hacerse una idea, es como una vagoneta con cañón donde los snotlings están por entre las maderas).

Movimiento del kañón: el kañón se mueve usando las reglas de la Vagoneta de Ataque Snotling.

El kañón carga: cuando el kañón carga efectúa 2D6 impactos de F4. Mientras el kañón esté en combate cuerpo a cuerpo no puede disparar.

Ataques contra el kañón: Cualquier disparo que se haga contra el kañón tendrá efectuarse una tirada para ver a quien impacta. Con 1-5, afectará al kañón; con un 6, a los snotlings. Si el kañón es destruido, se supone que algunos snotlings han sobrevivido al impacto y se coloca una peana de snotlings a 3 cm del lugar donde se encontraba el kañón. Si el kañón se encuentra trabado en combate cuerpo a cuerpo, las tiradas para impactar se efectuarán contra los snotlings. El hecho de que los snotlings estén dentro de la estructura del kañón se considera como si estuvieran defendiendo un obstáculo, y les da la ventaja de que el atacante debe sacar un 6 para impactar a los snotlings. De igual manera, los ataques de los snotlings se

efectuarán normalmente. Se considera que los snotlings van armados con armas de mano. El kañón podrá seguir utilizándose normalmente mientras quede algún snotling vivo. Para representar esto, cada herida sufrida por un snotling es una herida, y resta 1 ataque de Snotlings al total del kañón. Cuando todos los snotlings mueran, el kañón se inutilizará, a no ser que otros snotlings lo hayan ocupado.

Ocupación del kañón: Esto ocurre si una o más peanas de snotlings se ponen en contacto con el kañón. Desde ese momento, los snotlings de la peana pasarán al kañón. El kañón puede tener un máximo de 8 snotlings, aunque se pueden dejar peanas para "abastecer" al kañón.

Cómo disparar el kañón: El kañón, como bien indica su nombre, es un cañón, pero construido al estilo snotling, lo que quiere decir que "cualquier coincidencia con la realidad es pura casualidad", como dirían los humanos. Pero, por muy malo que sea, también dispara. Como está construido con objetos mágicos, también tiene algo de esto. El kañón dispara una vez por turno, en la fase de disparo, y el ruido es tan característico y atronador, que cualquier unidad amiga situada a 25 cm o menos puede repetir los chequeos de liderazgo y de desmoralización. Se supone que ha disparado una bala de kañón (aunque viniendo de los snotlings bien puede ser cualquier otra cosa), aunque es prácticamente imposible que le de a algo. Para representar esto, di o anota un número del 2 al 12, y que tu oponente lo sepa. Entonces, tira 2d6. Si tienes la increíble suerte de que aciertes, tira 1d6.

- Si te sale 1-3, elige una unidad enemiga (a 120cm de distancia como mucho), coloca la plantilla grande encima, y resuelve el impacto como si de un mortero se tratase.
- Si te sale 4-5, puedes elegir entre estos el pie de Gorko y Gorko camina kon noz, y lanzarlo contra la unidad que quieras. Si eliges Gorko camina kon noz y Gorko resbala, el oponente debe elegir 6 unidades tuyas y numerarlas; después tira 1d6 y efectúa la caída contra esa unidad.
- Si te sale un 6, mala suerte, el disparo no le da ni al aire.

Choques con vagonetas: En casos extremos, si una vagoneta de ataque choca contra un kañón, los snotlings no se atacarán entre sí, sino que la vagoneta se parará a 3 cm del kañón y se dará la vuelta, de forma que no lleguen a combatir.

Reglas especiales

- Los snotlings son inmunes a la desmoralización.

Cómo representarlo: De la manera que tú quieras. Yo cogería una vagoneta snotling, le pondría un cañón imperial acoplado, y le pondría trozos de carros, máquinas de guerra, estandartes, etc... por ahí mezclados. Y, claro está, un buen montón de snotlings desperdigados.

Blitzkrieger

By Txus Hansen <huidinsensatos@hotmail.com>

-Adelante!!! No oh dehéih impresioná possuh flechitah! Esoh blandengueh no valen un uro...

Quizá esta cita nunca aparezca en los libros de historia, pero está claro que es importante, al menos para los Orcos, ya que marcó el comienzo de una nueva era: La era de la Blitzkrieg. El general Stronghorn, autor de las memorables palabras que acompañan a esta crónica, oyó dicho término a un imperial con bigotito y pinta de homosexual. Se hacía llamar Adolfo, y ofreció a Stronghorn la posibilidad de tener un "cuerpo táctico de disparo y ataques relámpago". Stronghorn quedó tan impresionado (a pesar de que no tenía ni idea de lo que significaba – al fin y al cabo era un Orco-) que aceptó la oferta. Se encargaría de masacrar a esas razas inferiores de las que hablaba (léase enanos del Caos y demás XD) y el tal Adolfo le daría algo que el resto de los pielesverdes sólo soñaban.

Por supuesto, tras unas semanas de retraso, Stronghorn se mosqueó y acudió al campo de entrenamiento ver qué pasaba. Lo que encontró fueron los restos de Adolfo y sus hombres, presuntamente devorados por sus discípulos. Éstos llevaban ropa de camuflaje; sus miradas eran frías y siniestras, y se movían como animales salvajes acorralados. "Me guhta",pensó Stronghorn, al tiempo que trasladaba a sus nuevas "adquisiciones" a su campamento base.

Nadie sabe lo que piensa un elfo al morir por culpa de un hostigador orco, pero lo cierto es que el resto de su unidad se queda muuuuuuuy sorprendida.....

Esta unidad viene a ser justo lo que le faltaba a los orcos: hostigadores. Sé que algunos me odiarán por esto, pero lo siento. Los necesitaba XD. Puedes incluirlos como Unidad Singular, y deben ser al menos 5 (por el culo te la hinco).....

0-1 Cuerpo de Blitzkrieger

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Blitzkrieger	10	3	3	3	4	1	3	1	7
Campeón Blitzkrieger	10	3	4	4	4	1	3	1	7

Equipo inicial: arco, rebanadora.
Coste: 10 puntos por miniatura.
Tamaño de la unidad: 5-15
Opciones: El regimiento puede equiparse con armaduras ligeras (+1 punto por miniatura), cambiar su arco por un arco largo (+1 punto por miniatura), y puede cambiar una miniatura por un Campeón Blitzkrieger (+15 puntos)
Reglas especiales: hostigadores, *A nueztra bola*, *Zomoz zerios*.

Reglas especiales

A nueztra bola*:* Estos curiosos guerreros van siempre a lo suyo, por lo que no podrán usar el Liderazgo del general en sus chequeos.

Zomoz zerios*:* Sería mucho pedir que una unidad de hostigadores orcos fuese tan disciplinada como una de elfos, pero en parte sí se nota el duro adiestramiento al que se han visto sometidos. Los Blitzkrieger no tienen que tirar animosidad si no ninguna otra unidad susceptible de animosa a menos de 15 cm.

CÁLCULO DEL COSTE

Para que algunos (léase Héctor XD) no piensen que me invento los valores en puntos.

Coste especial: arkero orko (7p) + 1 (iniciativa 3) + 2 (hostigador) + 1 (pies ligeros) + 1 (somos serios) – 1 (a nuestra bola).

Kobolds de Fuego
[WD#85]

Los Kobolds son Pielesverdes goblinoides casi idénticos al Goblin común. Sólo un gran experto puede apreciar la diferencia entre ambos: unos brazos más largos y una cadera más estrecha que hacen que los movimientos de un Kobold sean más irregulares y toscos comparados con los de un Goblin. En cambio, es mucho más fácil reconocer a un Kobold de fuego. Son indígenas de las volcánicas Montañas de las Nubes Rojas, que se encuentran al sur de las Tierras Yermas, pero viven en cualquier región volcánica del globo. Aunque la piel de los Kobolds de Fuego tiene una tonalidad verde, su cuerpo está cubierto de manchas rojas y anaranjadas. De hecho, a primera vista parecen Goblins que sufran una terrible enfermedad de la piel o una intoxicación fúngica o que se hayan cubierto con pinturas de guerra.

Los estudios han sugerido que estos goblinoides lanzan pequeños escupitajos de fuego a modo de ataque salvaje y mecanismo de defensa natural, aunque otros han postulado que tan sólo son flechas de fuego, de las que son grandes amigos. Al mismo tiempo, las armas que tengan su fundamento en el fuego parecen no dañarlos, lo cual sugiere que el entorno volcánico tiene gran influencia sobre estos goblinoides.

Unidad Básica
Kobolds de Fuego (3 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kobold de Fuego	10	2	3	3	3	1	2	1	6
Jefe Kobold de Fuego	10	2	3	3	3	1	2	2	6

Equipo inicial: arma de mano, escudo.
Tamaño de la unidad: 20+
Opciones: El regimiento puede equiparse con armadura ligera (+1 punto por miniatura), y con lanzas (+1 puntos por miniatura). Puedes convertir a un Kobold de Fuego en Músico (+4 puntos), en Portaestandarte (+8 puntos) o en Jefe Kobold de Fuego (+8 puntos).
Reglas especiales: animosidad, miedo a los orejotaz, *escupir fuego*, *resistencia al fuego*.

Reglas Especiales

Escupir fuego: Los Kobolds de fuego pueden lanzar pequeños escupitajos de fuego a sus enemigos en la fase de disparo. Cuenta como un arma arrojadiza de alcance 20cm y de Fuerza 4. Por supuesto, es ataque de fuego.
Resistencia al fuego: *Los Kobolds de Fuego viven en montañas volcánicas y en pozos de fuego, cosa que ha afectado a su fisiología goblinoide y les ha proporcionado características ígneas*. Se considera que los Kobolds tienen Resistencia 4 contra todo ataque basado en fuego (magia de fuego, aliento de un dragón, lanzallamas de disformidad, etc.)

Goblins de las Colinas

[WD#85]

Al sur del Imperio, a orillas de Tilea y de los Reinos Fronterizos, existe una región llena de colinas y praderas justo al lado de las Tierras Yermas. Es allí donde se encuentran los Goblins más grandes. Conocidos vulgarmente como Goblins de las Colinas, aunque también se les denomine Goblins Grandotes, estos goblinoides son mayores que un Goblin normal, más agresivos y tan fuertes como un Orco. Su tono de piel es mucho más oscuro de lo habitual, tanto que dan la impresión de ser Orcos Negros.

Dado que son mucho más ambiciosos que un Goblin común, los Goblins de las Colinas disfrutan del combate tanto como los Orcos e incluso se ofrecen como mercenarios a todo aquél que quiera pagarles. El boxeo y la lucha libre son los pasatiempos preferidos de estos gigantones y no hay nada que les guste más que molestar a sus primos pequeños.

Unidad Básica

0-1 Goblins de las Colinas (4 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin de las Colinas	10	2	3	3	4	1	2	1	6
Jefe Goblin de las Colinas	10	2	3	3	4	1	2	2	6

Equipo inicial: arma de mano.

Tamaño de la unidad: 20+

Opciones: El regimiento puede equiparse con armadura ligera (+1 punto por miniatura), con escudo (+1 punto por miniatura), con arma a dos manos (+2 puntos por miniatura) y con arma de mano adicional (+1 punto por miniatura). Puedes convertir a un Goblin de las Colinas en Músico (+4 puntos), en Portaestandarte (+8 puntos) o en Jefe Goblin de las Colinas (+8 puntos).

Reglas especiales: animosidad, miedo a los orejotaz, grandotez.

Reglas Especiales

Grandotez: *Los Goblins de las Colinas son especialmente agresivos y no hay nada que les guste más que chulear y molestar a los goblinoides más pequeños*. Si tu ejército incluye diferentes tipos de Goblins (incluidos hobgoblins, troglagobs, kobolds de fuego, Goblins nocturnos, etc.) pero NO incluye unidades de Orcos, los Goblins de las Colinas fallarán el chequeo de animosidad con un 1 o un 2.

Troglagobs
[WD#85]

Los Troglagobs son, con diferencia, los Goblins más extraños de todos. Son Goblins que viven en el mar y realizan incursiones costeras contra el Imperio, Tilea e incluso Ulthuan y Lustria. Recientemente, estos Goblins marinos han sido avistados en grandes cantidades en Albión, en la parte Sur de la isla, que se ha denominado Trogland. Los Troglagobs pueden tener la piel verde, pero este verde suele tener tonalidades marinas como el turquesa o verdes más azulados. Las manos y los pies de los Troglagobs tienen membranas como las extremidades de una rana, lo que los convierte en excelentes y rápidos nadadores. Los Troglagobs actuales tienen agallas a la vez que pulmones, así que pueden respirar tanto bajo el agua como en la superficie. No obstante, los Troglagobs no se alejarán mucho del mar, puesto que necesitan refrescar sus cuerpos cada cierto tiempo si no quieren secarse y morir.

Unidad Singular
0-1 Troglagobs (5 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troglagob	10	2	3	3	3	1	2	1	5
Jefe Trog	10	2	3	3	3	1	2	2	5

Equipo inicial: arma de mano, jabalina
Tamaño de la unidad: 10-15
Opciones: El regimiento puede substituir la jabalina por un arco corto (+1 punto por miniatura). Puedes convertir a un Troglagob en Jefe Trog (+8 puntos).
Reglas especiales: animosidad, miedo a los orejotaz, *acuático*, hostigadores. Las flechas y jabalinas Troglagob cuentan como ataques envenenados.

Reglas Especiales

Acuático: *Los Troglagobs son Goblins marinos, por lo que pueden mover perfecta y rápidamente a través de las zonas acuáticas*. Los Troglagobs pueden atravesar cualquier elemento de escenografía que represente una zona acuática como si fuera terreno despejado. Además, se considera que en terrenos así los Troglagobs tienen cobertura ligera.

Goblins de Polvo

[WD#85]

En los desiertos de Khemri, viejos nigromantes alzan poderosos ejércitos de no muertos, cuyos señores se conocen como los Reyes Funerarios. En estos lugares malditos, los muertos no descansan en paz y aquellos que se aventuran por la Tierra de los Muertos están abocados a terminar entre las filas de los No Muertos. De vez en cuando, una gran horda de Pielesverdes de las Tierras Yermas o de las Montañas del Fin del Mundo efectúa una incursión sobre este reino de muertos con la intención de conquistar y asesinar. Ninguna ha tenido éxito ni ha vuelto nunca de la Tierra de los Muertos... ¡al menos con vida!

Una vez que los ejércitos de los Reyes Funerarios han acabado con los intrusos pielesverdes, los nigromantes dan vida a las inertes carcasas goblinoides y las suman a las horribles legiones de sus señores. No obstante, alguno de estos Goblins no muertos consiguen volver a sus regiones natales.

Al contrario que los Humanos, los Elfos y los Enanos, los Goblins retienen parte del espíritu travieso y desagradable del que hicieron gala en su vida anterior. Estos Goblins no muertos, conocidos como Goblins de Polvo, aún se provocan y se pelean entre ellos como si fueran niños malos.

Unidad Singular

Goblins de Polvo (8 puntos por miniatura)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Goblin de Polvo	10	1	3	3	3	1	1	1	2
Truculento	10	1	3	3	3	1	1	2	2

Equipo inicial: arma de mano, cerbatana (alcance 30cm, F3, disparos múltiples x2, ataques envenenados).

Tamaño de la unidad: 10-20

Opciones: Puedes convertir a un Goblin de Polvo en Truculento (+10 puntos).

Reglas especiales: animosidad, *no muertos*.

Reglas Especiales

No Muertos: Los Goblins de Polvo son no muertos y por lo tanto se les aplican todas las reglas de los No Muertos: inmunes a desmoralización, inmunes a psicología, causan miedo, sólo pueden reaccionar a la carga aguantando la posición, y si pierden el combate se deben retirar tantos Goblins de Polvo como puntos por los que se ha perdido el combate. Además, pese a ser No Muertos, sí que pueden marchar, deben hacer chequeos de animosidad, y ningún personaje puede unirse a la unidad.

Kolmilloz, el Garrapato Mamut

[by Grimgor Piel'ierro y Devorador de Almas]
[Ligeramente retocado por Namarie, espero que no os importe ☺]

Puedes incluir a Kolmilloz como una opción de unidad Singular en un ejército de Orcos y Goblins. Deberás incluir también una unidad de Arkeroz Orcos Zalvajes (ver regla Castillo); no cuenta para el mínimo de unidades básicas que debe tener el ejército. No se puede incluir en un ejército de menos de 2.000 puntos.

Kolmilloz

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kolmilloz, Garrapato Mamut	20	3	0	8	6	7	4	esp.	4
Arkero Orko Zalvaje	10	3	3	3	4	1	2	1	7

Coste: 500 puntos.
Reglas especiales: inmune a psicología, objetivo grande, terror, pinturas de guerra (tirada de salvación especial de 6+), *movimiento*, piel escamosa (4+), *grito*, *asalto imparable*, *locura*, *cargas involuntarias*, *ataques del Garrapato Mamut*, *Tripulación*.

Reglas Especiales

Movimiento: Al ser tan grande y tan pesado, no puede realizar movimiento de marcha (pero si que doblará su movimiento en una carga).
Grito: Una vez por partida, al inicio de su turno el garrapato mamut puede rugir, siempre que no este trabado en combate cuerpo a cuerpo y **todas** las unidades enemigas (lo vean o no) deberán efectuar un chequeo de pánico.
Asalto Imparable: en el turno en que carga, por cada ataque con el que consiga herir podrá realizar un nuevo ataque adicional.
Locura: cuando le quede una sola herida, Kolmilloz pasa a tener R5 y se vuelve loco. En la fase de movimientos no se moverá de la forma normal, sino que deberá moverse en la fase de movimientos obligatorios 5d6cm en

una dirección aleatoria. Si con ese movimiento saca 3 dados iguales, se cae al suelo y muere. Si choca contra una unidad (amiga o enemiga) se considerará carga, y atacará (pero con F5).

Cargas involuntarias: Después de la declaración de cargas, mide si hay alguna unidad enemiga que pueda ver y a 10 cm o menos; si la hay, deberá cargar contra ella aunque el jugador no quiera.

Ataques del Garrapato Mamut:

- Contra Objetivos Grandes. Tira 1d6…
    - 1-4: Vómito de garrapato. Vomita un jugo que impacta automáticamente, de F5 y que anula las tiradas de salvación por armadura.
    - 5-6: Kabezazo. El Garrapato Mamut ataca con su cabeza propinando un considerable golpe. Si consigue impactar (tira HA) hiere automáticamente y anula armaduras. Si la miniatura enemiga no muere, pierde todos sus ataques este turno.
- Contra miniaturas no objetivo grande. Tira 1d6…
    - 1-2: Escupirlo a la unidad. El garrapato coge con la boca una miniatura en contacto peana con peana y la escupe contra una unidad cercana (la suya si puede, una a 15cm o menos y en ángulo de visión, si no). La miniatura que ha sido escupida recibe 1d3 heridas (sin armadura posible) y la unidad que ha recibido el “miniaturazo” 1d6 impactos de F4.
    - 3-4: Escupir al suelo. El garrapato coge con la boca una miniatura en contacto peana con peana y la escupe contra el suelo. La miniatura recibe 1d3 heridas (sin armadura posible).
    - 5: Comer. El garrapato coge con la boca una miniatura en contacto peana con peana y la mastica, tragándosela después. Retira la miniatura, se considera baja (aquí ni tiradas de salvación por armadura, ni especiales, ni nada).
    - 6: Masticar y escupir. El garrapato coge con la boca una miniatura en contacto peana con peana y la mastica, lanzándola después contra una unidad cercana (la suya si puede, una a 15cm o menos y en ángulo de visión, si no). La miniatura “masticada” es baja directa (no se permite ninguna tirada de salvación). La unidad “objetivo” de la masa de carne (o huesos) resultante recibe 1d6 impactos de F4.

Tripulación: Kolmilloz lleva encima 6 orcos zalvajes con arco (hostigadores), pudiendo llevar 4 más (a un coste de 9 puntos cada uno) y un personaje Orco Zalvaje (no valen chamanes). El castillo cuenta como una torre de asedio para efectos de asedios. El castillo puede ser designado como objetivo de los disparos (independientemente del garrapato). El garrapato mamut lleva 1 Lanzapinchoz en la parte de delante, pudiéndose equipar con hasta 2 Lanzapinchoz más adicionales, uno a cada lado, por su coste adicional en puntos y que ocuparán una opción de unidad especial dentro del cómputo total del ejército. Los Lanzapinchoz deben usar el ángulo de visión que les corresponda. Por último, decir que si el garrapato mamut muere, se derrumba y toda la tripulación muere automáticamente.

Uso de un ejército pielverde

[By Koz & Namárië]

[Para comprender este apartado se recomienda la lectura de *Organización y uso de un ejército*, en MdN]

AVISO: Este no es un típico artículo “si llevas pielesverdes pon orcos negros, cuidado con la animosidad, pon un chamán y un gigante, y el estandarte del beztia de Nogg en los jinetez de jabalí para...”. Es un “artículo” dedicado a orientar desde un punto de vista táctico a los diferentes usos de cada tipo de tropas de un ejército de orcos y goblins; a partir de la lectura debéis decidir qué estrategia usar a nivel general en la partida, y escoger las tropas conformes a esa estrategia. Este documento simplemente puede orientar sobre las funciones de las tropas. Dicho esto, empezamos hablando de uno de los temas más típicamente pielverde…

Blokez kontra la animozidad

Es obvio que todo el mundo sabe qué es la animosidad, que debe intentar evitarse, que una de cada 36 veces fallarás dos chequeos de animosidad seguidos aunque tengas un orco negro, etc. En realidad falla en el momento más inoportuno así que intenta minimizar su impacto (en la última partida que jugó Koz, en 3 turnos no pudo avanzar por culpa de la animosidad, y en uno de ellos perdió 4 chikoz por la pelea)

El ejército pielverde necesita la *distribución en bloques* más que muchos otros. ¿Qué es la distribución en bloques? Un bloque es un conjunto de varias unidades destinadas a hacer lo mismo, tal que una es *por si acaso*: si falla la primera sabemos que es poco probable que falle la segunda; si fallan las dos, mala suerte (cuatro “1” de cuatro dados sólo se da una vez cada 1.296 tiradas, lo que quiere decir que puede pasar pero es mucho más difícil que simplemente una unidad falle). Si no falla ninguna de las dos, tenemos una potencia adicional considerable.

¿Cómorrl? ¿De qué está hablando?

La mejor manera de evitar la animosidad es, o bien poner unidades que *no* tengan animosidad, o bien poner “bloqueos” de animosidad (orcos negros, objetos mágicos, etc.), o bien poner dos unidades más o menos iguales para que si falla una no falle la otra.

Cuántas veces, siendo pielverde, hemos sufrido la siguiente situación: tienes tu unidad de 8 jinetez de jabalí (7 con un héroe Orco Negro), justo en el momento en que una unidad de 400 puntos de tu enemigo te ofrece totalmente desprotegido el flanco, y sabes que si cargas con los jinetez (estás a distancia, seguro) romperás su línea de batalla y podrás atravesar sus filas y ponerte en retaguardia para... La situación perfecta. Tiras animosidad... un 1, vaya, pues aprovechando el Orco Negro, vuelves a tirar y... otro 1. Morko, ayúdanoz.

Pues la solución es no considerar la unidad de jinetez de jabalí como la destinada a romper la línea enemiga, sino acompañarla de varias unidades (en este caso y como ya veremos, dos unidades de jinetez de lobo goblin o bien una de jinetez más dos karros de lobos). Si fallan los orcos, es muy poco probable que fallen también los dos karros y los lobos (con lo que con poca suerte tendrás lista la unidad enemiga para la carga de los jabalís en el turno siguiente, y con mucha suerte ya habrás roto su línea). Si no fallan los orcos (y tampoco los lobos) tendrás una potencia de carga realmente brutal (o puedes destinar los lobos a otras tareas). En definitiva, no organizar nunca un ejército pielverde en *unidades*, sino en *bloques*.

Nota: hay que tener cuidado al disponer los bloques para que una unidad no cargue contra la otra en caso de sacar un 1 en la tabla de animosidad, ya que entonces se lía la cosa puedes tener bajas importantes (imagínate una carga de jinetes de jabalí contra los lobitoz... no queda ni uno).

Otra opción muy recomendable es ir alternando de lado a lado unidades animosas con otras no sujetas a animosidad (karros, gigante, orcos negros...), así, en el caso de tirar en la tabla, lo peor que te puede pasar es que no hagan nada ese turno, te evitas cargas y disparos a tus propias unidades.

Vamos a estudiar primero los distintos tipos de tropa, y luego veremos cómo se pueden distribuir los bloques.

La infantería pielverde

El ejército pielverde es uno de los tácticamente más variados (faltan hostigadores y voladoras, pero tenemos todo lo demás), y la infantería es usual que sea uno de los núcleos del ejército.

Básicamente hay tres tipos de infantería: orcos negros, otros orcos, y Goblins.

Orcos Negros

Tenemos dos muy malas noticias respecto a los Orcos Negros. Una, que son unidad 0-1 y especial. Otra, que económicamente son muy caros (9€ dos miniaturas).

Tenemos también dos muy buenas noticias. Una, que son probablemente la tropa más fiable de todo el ejército pielverde (nunca tienen animosidad y además previenen un poco la animosidad de sus apoyos, tienen un buen Liderazgo, aguantan rato, y pegan fuerte); otra, que son tácticamente versátiles.

Inicialmente son como orcos grandotez, con Liderazgo 8, sin animosidad y con armadura pesada (y valen 10 puntos). Ya en esta

configuración básica son relativamente buenos (y esenciales), pero es bueno pensar en “mejorarlos”.

Orcos Negros con arma de mano adicional (12 puntos). Son una excelente tropa de infantería de choque (es decir, destinados a “recibir” una carga enemiga), aunque su capacidad de ataque es suficientemente considerable (con campeón y en filas de 5, son 8 ataques HA4 F4 más 3 ataques HA5 F5) como para ser usada como una buena carga de apoyo. El tamaño adecuado puede ser de 20 miniaturas formadas en 4 filas de 5 (240 puntos, 277 con grupo de mando), pasando a ser una de las unidades principales del ejército. No hay que temer considerarla una de las unidades principales: con apoyos en los flancos para evitar las cargas “antifilas” (cargas por el flanco para anular filas) es una unidad muy dura, fiable y que no necesita personajes para ser núcleo.

Orcos Negros con hacha de batalla (12 puntos por miniatura). Indudablemente, una de las mejores unidades de infantería ligera como grupo de apoyo. 12 miniaturas son suficientes como para “ayudar” a una unidad principal (que podría ser por ejemplo de 20 orcos o de 30 goblins), y su descomunal F6 (F7el campeón) hace que puedan causar suficientes bajas como para ganar el combate. No es muy recomendable usarlos como unidad principal, ya que estamos pagando muchos puntos por algo que igual ni usamos. Ojo, no quiere decir que una unidad de 20 Orcos Negros con hacha de batalla sea mala... Simplemente que estamos pagando 40 puntos para poner hacha de batalla a toda la unidad, cuando, al atacar últimos, es posible que en turnos más allá del primero sólo puedan efectuar sus ataques el Campeón y uno o dos más Orcos Negros. Si esos puntos se redistribuyen en (por ejemplo) aumentar la tirada de salvación (escudo) o doblar el número de ataques (dos rebanadoras) estaremos sin duda aprovechando mejor los puntos. Por ello el hacha de batalla es buena, pero cuando son pocas miniaturas, ya que la función de simplemente hacer más bajas es de grupos de apoyo.

Por último quedan los escudos (11 puntos por miniatura). Una de las configuraciones más baratas y menos usadas, y eso que se trata de tropa que salva a 4+ siempre, con R4, cada una con un ataque que en carga es de F5 (F6 para el campeón). Tropa mixta de infantería, puede actuar tanto como una unidad principal (aunque cargando se gana algo de fuerza) como una unidad de apoyo.

Resumen sobre los Orcos Negros en general

Podemos usar los Orcos Negros como una unidad principal (se recomienda ponerles o bien escudo o bien rebanadora adicional), o como una unidad de apoyo (dos rebanadoras o hacha de batalla).

Si se usa como unidad principal, se recomienda ponerle un par de apoyos a cada lado de unos 12 orcos (una de ellas Grandotez, para aprovechar más su fuerza) sin necesidad de personajes. El hecho de estar al lado de la unidad de Orcos Negros hace que sean menos propensos a la

animosidad, y una de ellas casi seguro que puede efectuar la carga de apoyo necesaria. El tamaño ideal es de 20 orcos negros, y un Estandarte de Guerra o de Zombraz puede aumentar las posibilidades de ganar el combate (el primero) o aumentar el aguante contra arcos si jugamos contra elfos (el segundo).

Si no los usamos como unidad principal, es indispensable poner unos Orcos Negros como unidad de apoyo. Se puede poner una unidad “principal” de orcos “a pie” (normales o grandotes), y poner al lado la peña de Orcos Negros (sin estandarte ni músico, pero con Campeón) para poder apoyar convenientemente a la unidad grande. En ese caso debemos tener en cuenta que la unidad “principal” de Orcos será una unidad destinada más a recibir una carga que a realizarla (puede fallar el chequeo de animosidad aún teniendo esos Orcos Negros al lado). En este caso es bueno pensar en equipar a los chikoz con hacha de batalla (sobre todo si tenemos en previsión que el enemigo ponga caballería, la F6/F7 no es despreciable) o con dos rebanadoras (la cantidad de ataques que efectúan es notable).

Guerreroz Orcos

La tropa pielverde por excelencia. Barata (en puntos y en €) y buena en cuerpo a cuerpo. Uno de los ejemplos clásicos de infantería ligera: parten de base con una armadura de 6+ (prácticamente nula), pero sólo valen 5 puntos por miniatura, y hablamos de una tropa de R4 y F3 (4 en carga). Las diferentes “opciones” para mejorarles los hace una de las tropas más flexibles que existen en Warhammer. Se puede mejorar su armadura (6 puntos, salvación de 5+) para hacer que aguanten un poco más, se puede doblar su número de ataques (7 puntos, ya sea con rebanadoras o con lanzas). O ambas cosas: tenemos por 8 puntos unos tipos que salvan a 5+ y dos filas de ataques. Algo caro para lo que son, seamos sinceros...

La función básica de los Guerreroz Orcos es hacer de unidad principal (unidad destinada a recibir el choque de las unidades enemigas). En muchos casos estamos hablando de recibir una carga de caballería, con lo que tenemos que ganar el combate por dos medios: por filas y por superioridad numérica.

Vamos a poner un ejemplo práctico: una unidad de 8 Yelmos Plateados *full equip* (escudo, armadura pesada, grupo de mando) sin personaje hace un total de 219 puntos. Suponiendo chikoz “planos” (rebanadora, armadura ligera) puedes poner perfectamente 25 guerreroz orcos (¡5 filas de 5!) con grupo de mando... ¡por 153 puntos! La animosidad, para ser cargados, no afecta. Los Yelmos Plateados (y sus caballos) en promedio pueden hacer 3 ó 4 bajas... Los Orcos ganarán 3 puntos por superioridad numérica y las 2 filas adicionales respecto a los yelmos, sin contar que 1 ó 2 orcos pueden responder los ataques. Es decir, que tenemos que las dos unidades son bastante iguales (Cargando los yelmos, si cargan los Orcos tenemos victoria pielverde), con la diferencia que los Orcos han costado menos puntos. Incluso si a los 25 chikoz les damos una rebanadora adicional (haciendo que se incline ligeramente la balanza a nuestro favor en

caso de carga élfica, y considerablemente en caso de carga verde) siguen saliendo más baratos que los Yelmos Plateados.

Este ejemplo viene para reflejar una cosa: que una unidad de choque **debe** tener a favor la superioridad numérica y las filas para estar igualado con la unidad que le carga (entiéndase por igualado, que ambas tienen más o menos las mismas posibilidades de ganar, ¡¡NO QUIERE DECIR QUE SEA EMPATE!!). Para ello la unidad debería ser de tropas baratas. Y los Guerreroz Orcos son una tropa barata y suficientemente regular en cuerpo a cuerpo como para efectuar esta tarea.

Lo que dicho de otra manera: una unidad de guerreroz orcos destinada a hacer de choque debe ser de muchos Orcos. Las unidades de 16 no tendrán suficiente “colchón” (filas, superioridad numérica) y puede ser muy sencillo derrotarlas.

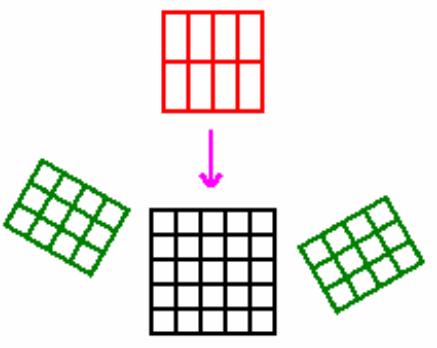
Otra posible opción es usar los Guerreroz Orcos como apoyos de una unidad principal de Orcos Negros, Orcos Grandotez o de más Guerreroz Orcos. Una de las reglas de oro es, si usas apoyos Orcos, pon el doble (por el tema animosidad).

Como ya sabréis, la función de una infantería de choque es aguantar la carga inicial enemiga, para posteriormente poder maniobrar con otra unidad (de apoyo) y cargar al flanco de la unidad que nos ha cargado; y la función de la unidad de apoyo es tener suficiente “aguante” como para al final de la fase cuerpo a cuerpo constar de 5 miniaturas o más (para poder anular las filas enemigas) y si es posible causar bajas adicionales que nos hagan ganar el combate de más puntos aún. El aguante no podemos mejorarlo mucho que digamos (poner escudo para que salven a 5+ es algo que no se notará), pero sí que podemos aumentar y mucho el número de bajas que haga... añadiendo dos rebanadoras. Las unidades de 12 son ideales para hacer de apoyos (no pongas JAMÁS un Estandarte, son puntos perdidos; el músico va a gustos, y el Jefe Orco es muy recomendable puesto que es un ataque más, y es más probable herir en sus ataques).

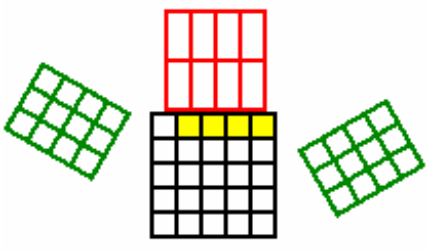
Como dicen que una imagen vale más que mil palabras, ahí tenéis más de 5.000 palabras juntas ☺ en 5 gráficos que muestran un posible uso de una unidad principal de 25 Guerreroz Orcos (con grupo de mando) más dos apoyos de 12 Orcos con Campeón. Se supone una carga de 8 mortíferos, temibles e “invencibles” Caballeros del Caos:

Color	Unidad	HA	F	R	I	A	L	Salv
Rojo	8 Caballeros del Caos (CMP)	5	5	4	5	1	8	2+
Rojo	(sus caballos mutados)	3	4	-	-	1	-	-
Negro	25 Guerreroz Orcos (CMP)	3	3/4	4	2	1	7	6+
Negro	(Campeón)	4	4/5	4	2	2	7	6+
Verde	12 Guerreroz Orcos (C)	3	3/4	4	2	1	7	6+
Verde	12 Guerreroz Orcos (C)	3	3/4	4	2	1	7	6+

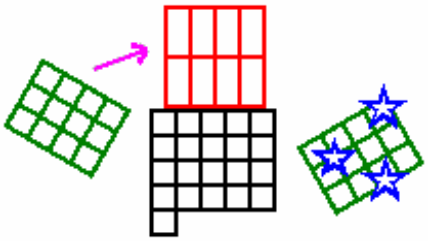
Antes de nada, decir que la unidad de Caballeros del Caos vale la friolera de 314 puntos; la de 25 Guerreroz unos sorprendentes 153 puntos (¡menos de la mitad!), y cada una de 12 orcos vale 73 puntos, en total 299 puntos (menos que el Caos). No se suponen ni objetos mágicos (estandartes) ni personajes ni debilitamiento previo (proyectiles, magia).



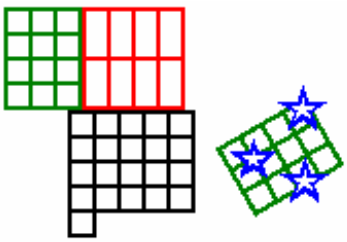
Supongamos la más que probable carga de los Caballeros Elegidos del Caos. Frontal de 5 ataques HA5 F5 más 4 ataques HA3 F4. Los Caballeros pueden hacer en promedio 4 impactos, 3 heridas (3 orcos menos), más los caballos, 2 impactos, pongamos 1 herida. En total, 4 bajas de los Guerreros del Caos, sólo puede responder el Campeón de los Orcos que con 3 ataques HA4 F4 probablemente no consiga hacer ninguna baja a los caóticos.

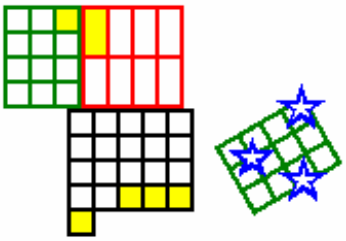


Resultado del combate, los Orcos probablemente perderían de... 1 punto (ya que los Orcos tienen 3 filas más potencia de unidad más estandarte; los Caóticos 1 fila más 4 bajas más estandarte). Sí, un chequeo a L6 (hemos dicho sin personajes) es probable que lo fallen los pielesverdes, pero... ¿pagar el doble de puntos (Caos) para conseguir un combate ganado por 1 punto?



Supongamos que Morko nos ha bendecido y superamos con un “6” ese chequeo de Liderazgo. Turno nuestro. Vamos a ser malvados y a suponer que una de las dos unidades de apoyo falla el chequeo de animosidad, pero la otra no (aunque con 1/6 de probabilidades sea más probable que las dos puedan cargar, vamos a suponer que sólo una carga). Supongamos también que los Caóticos superan su chequeo de pánico por ser cargados por el flanco.





El resultado es el que podemos ver en el gráfico: tenemos a la unidad del Caos cargada por el flanco. Los pielesverdes que cargan hacen 3 ataques con rebanadora en carga (HA3 F4) más un Campeón con rebanadora en carga (2A HA4 F5). Supongamos una baja (hey, son 5 ataques impactando todos a 4+, hiriendo a 4+ o 3+ y luego salvando a 3+ ó 4+, es posible esa baja). Suponiendo los mismos datos que antes (y teniendo en cuenta que la Iniciativa de los Caballeros del Caos es bastante superior) de nuevo hacen 4 bajas. más un Campeón “normal” (2A HA4 F4). En promedio puede hacerse una herida (¡seamos pesimistas!). Resultado del combate: el Caos tiene 5 puntos por bajas, más estandarte, 6 puntos. Los pielesverdes una baja, más 1 por

estandarte, más potencia de unidad, más dos filas más carga por el flanco, toal 6 puntos. ¡Empate! (Si da la casualidad que la baja la hacía la tropa que cargaba por el flanco, cosa probable debido a la cantidad de ataques que se reciben por ahí, el del flanco no podría responder, con lo que el Caos haría una baja menos... victoria).

Ya, seguro que pensáis “joer, mira, resulta que si se supera un chequeo de “6” de Liderazgo al siguiente turno ganas de 1, pues vaya púrria”. O bien “ya, eso es si la estadística se cumpliera, cosa que...”. Pensad que es un ejemplo ilustrativo del posible uso, y de que aún enfrentando unos orcos sin ningún tipo de equipo (una rebanadora y una armadura ligera) contra los “superpoderosos” Caballeros del Caos, no hay la masacre que cabría esperar.

La idea que intentaba reflejar era que es viable usar una unidad GRANDE de tropas MALAS (Guerreroz Orcos) como unidad principal, e incluso como unidad de apoyo.

Ejercicio: ¿qué ocurriría si en vez de 2 unidades de Guerreroz Orcos pusiéramos una de 12 Orcos Negros con hacha de batalla, y campeón? Son un total de 3 ataques HA4 F6 más 2 ataques HA5 F7, por 159 puntos, con la diferencia que sabemos seguro que cargarían.
Ejercicio: calcular igual pero equipando a los Orcos “principales” con lanza.
Ejercicio: calcular si la unidad “principal” se pone de Orcos Negros sin equipo –pero con grupo de mando– y sólo un apoyo de Guerreroz Orcos; valor en puntos y bajas en diferentes turnos.

Guerreroz Orcos Grandotez

Los Orcos Grandotez son exactamente iguales que los Orcos normales, pero con HA4 y F4. Es decir, estamos pagando 2 puntos por miniatura para hacerlos algo mejores ofensivamente (¡y para que puedan tener Estandarte Mágico!).

La “mejora ofensiva” puede aprovecharse tanto para una tropa de choque como para una tropa de apoyo, pero es preferible hacerlo como tropas de apoyo, ya que la mayor HA y mayor F no es aprovechable si el primer turno de combate cuerpo a cuerpo te eliminan toda la fila, en cambio sí que se aprovecha si cargas con ellos (F5 en carga).

Arkeroz Orcos

Son los menos usados por la gente, y realmente los más prescindibles. Se pagan 2 puntos por miniatura por cambiar la armadura ligera de los orcos por un arco que no va a conseguir grandes prodigios impactando (5+ a larga) ni hiriendo (4+ contra elfos, 5+ contra la mayoría), además de ser animosos y por tanto poder disparar a sus propias tropas...

En definitiva, que los Arkeroz Orcos son la tropa más prescindible de todas. Aún así, pueden usarse para “sorprender” al enemigo si se usan como apoyo, ya que no se esperará que cargues con unas tropas de proyectiles…

O uno de los mejores usos, disparar y/o cargar contra tropas exploradoras enemigas que vengan a por dotaciones de máquinas de guerra o a por orcos zalvajes.

Lo más importante cuando se usan Arkeroz es pensar siempre que, pese a ser arkeroz, pueden (y deben) usarse también como tropas de infantería ligera.

Orcos Zalvajes

Como todas las tropas con furia asesina, se corre el riesgo de que su función se vea inutilizada por unos hostigadores, un águila o una tropa enemiga que se pone para tocar la moral. Hay una solución a ello, y es poner varias unidades de orcos zalvajes. Sí, varias.

A 6 puntos la miniatura (8 puntos con arma de mano adicional) podemos permitirnos el lujo de tener dos unidades de 12 como apoyos a una unidad de (por ejemplo) orcos negros. A no ser que se ponga delante una unidad de Furias que haga que ambas carguen, tenemos los apoyos perfectos: no se amedrentan ante los proyectiles y pueden causar estragos (con arma de mano adicional estamos hablando de ¡un frontal de 12 ataques en 4 miniaturas!) y proporcionar las bajas que necesitamos para ganar el combate. Podríamos decir incluso que como tropas de apoyo son mejores que los Guerreroz Orcos. Por cierto, que 12 Zalvajes con Campeón y arma de mano adicional cuestan 109 puntos, realmente poco para todas las bajas que pueden llegar a realizar...

Una nota: la pintura de guerra no sale rentable (¿salvar 1 de cada 6 bajas?) y menos si se usan como tropa de apoyo.

Goblins

Clásico ejemplo de tropa de infantería ligera (podemos ponerle armadura ligera). Incluso infantería de choque si los equipamos con lanza.

Los Goblins tienen dos ventajas enormes que hay que tener siempre en cuenta. Una es que son muy, muy baratos en puntos. Ello quiere decir que unidades de 30 ó 40 goblins pueden ser recomendables... o no. Teniendo delante orcos negros, orcos en jabalí, uno o dos Gigantes y montones de pielesverdes, debilitar los Goblins puede parecer una tontería para el enemigo (si dispone de proyectiles) así que probablemente llegarán todos intactos al combate. A no ser, claro, que el enemigo vea que puede romper fácilmente tu línea por esa unidad de 20 goblins... Es por ello que una buena táctica suele ser poner una unidad de infantería (de Orcos “pelaos”) justo detrás de los goblins. La segunda ventaja y que jamás, jamás debe tomarse a la ligera, es que los Orcos son inmunes al pánico de los Goblins. Inmunes al

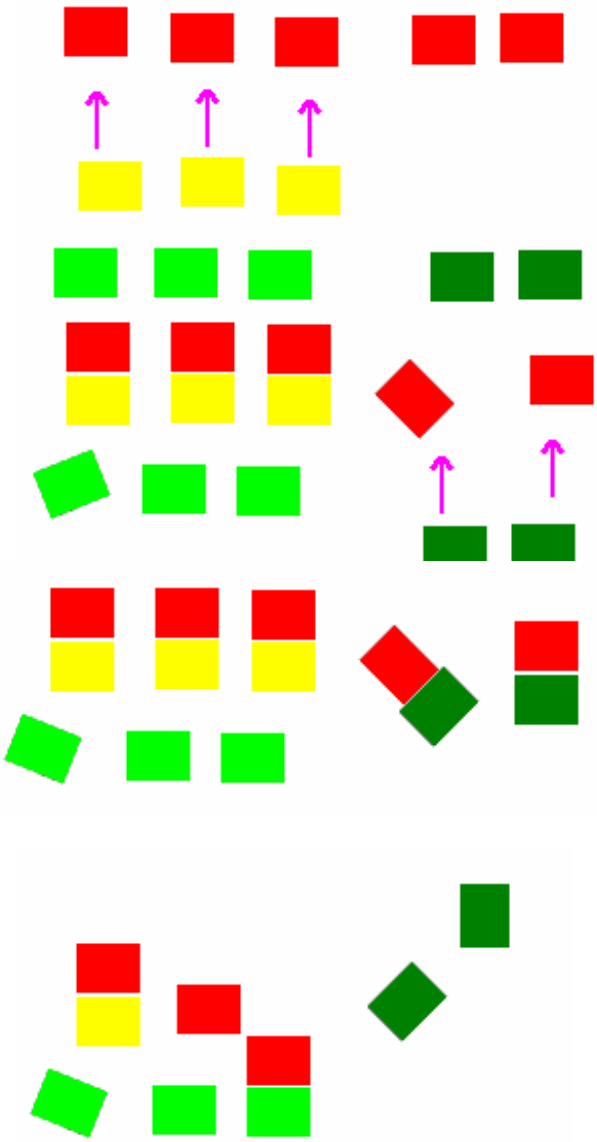
pánico implica muchas cosas. Implica que si los Goblins huyen, pasan de ellos. Si los gobos son aniquilados, los Orcos se quedan igual. Es decir, que podemos usar perfectamente los Goblins como “avanzadilla” del ejército para que entretengan a los poderosos Guerreros Saurios; cuando éstos acaben con los pekeñajoz los Orcos probablemente ya se hayan resituado en el campo de batalla para obtener una notable ventaja estratégica...

Un consejo: si puedes, equipa a los Goblins con lo más rancio y barato que puedas (arma de mano y escudo, 2 puntos), sin estandarte ni músico ni campeón. Unidad de 20, 40 puntos. Tres unidades de 20, 120 puntos, y ya tenemos al ejército enemigo entretenido un rato (a cambio de una miseria de puntos). Los Goblins son sacrificables.

He aquí un ejemplo de uso de Goblins: en rojo las unidades enemigas, en verde claro la infantería orca, en verde oscuro las tropas destinadas a romper la línea enemiga, y en amarillo los Goblins.

La idea es que los Goblins actúen de “pantalla” para las tropas de infantería, mientras que las tropas verde oscuro (que ya veremos más adelante qué son) intentan romper la línea enemiga.

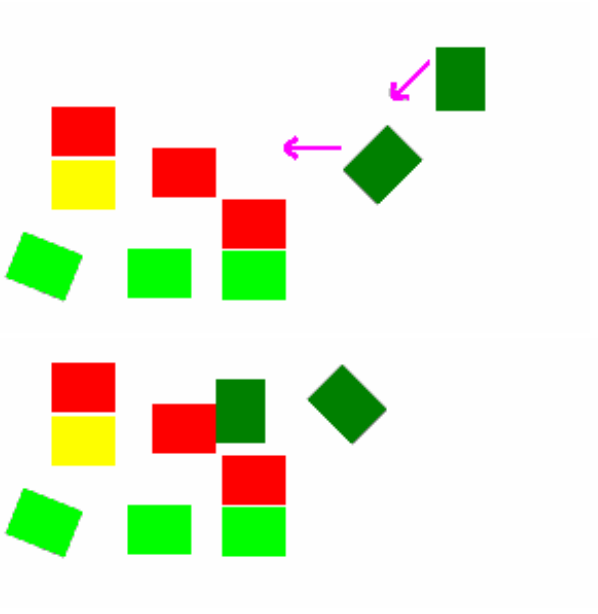
Aquí vemos cómo los Goblins, después del avance enemigo, intentan frenar las tropas enemigas. Probablemente el enemigo intente romper nuestra línea no por las tropas “fuertes” (verde oscuro) sino por las tropas de Goblins y de Orcos “normales” (esto es lo que deberemos provocar).



Una vez tengamos sus unidades trabadas con los Goblins, podemos situar a los Orcos en mejor posición, e intentar romper el flanco con nuestras unidades fuertes tan pronto como podamos. Fijaos en que no importa qué le pase a los Goblins…

…puesto que lo realmente importante es que consigamos romper la línea del enemigo y preparar las tropas de nuestros chikoz; en el ejemplo intentaríamos hacer un yunque-martillo.

Lo primero es conseguir romper la línea enemiga (ya veremos más adelante cómo se hace) con nuestras tropas “fuertes”. Los Goblins probablemente sean aniquilados (aunque pueden llegar a dar sorpresas), pero el núcleo es conseguir romper la línea del enemigo y situarnos bien para cargar por su retaguardia. Hay que hacer notar que es MUY importante que nuestras unidades de choque (las verde claro) sean capaces de aguantar el tiempo necesario a las tropas enemigas (rojas), puesto que en caso contrario podrían romper nuestra línea y hacernos lo que queremos hacer nosotros. Lo que es importante es observar qué función han desarrollado los Goblins: AGUANTAR, DISTRAER y con mucha suerte DEBILITAR.



Fijaos que en todo momento hemos tenido a unas tropas detrás de las otras, y no hemos hablado del efecto animosidad. Es probable que en alguno de estos turnos, alguien falle. El peor caso sería una carga de los orcos a los goblins, ya que la estrategia se va al garete (carga por retaguardia, bajas...). Si se diera el caso, y es posible, pues tomáis buena nota para contarlo otro día con una cerveza en la mano, ya podéis estar orgullosos de vuestros chicos, que habrán demostrado ser 100% pielesverdes!!!

Goblins Nocturnos

Goblins aún mejores que los Goblins normales. No sólo son capaces de entretener tanto como los Goblins normales, sino que tienen dos funciones adicionales muy divertidas. Una de ellas, los omnipresentes Fanáticos. Esos locos con una bola, una cadena y muchos hongos en su interior, son capaces de debilitar mucho mejor que los Goblins normales aquellos regimientos que quieran frenar, dejando preparadas las tropas enemigas para enfrentarse al combate con aún menos efectivos. Por ello también es recomendable poner los Goblins por delante: si se los cargan son pocos puntos, y normalmente harán las suficientes bajas para cuando lleguen las hostias de verdad.

El segundo efecto interesante que tienen los Fanáticos, mucho más interesante y divertido que el primero, es el *miedo*. No, no que tengan miedo a los orejotaz, eso ya se sabe. Es al revés: todos los ejércitos tienen miedo de los Goblins Nocturnos, por si los fanáticos. Es increíble ver cómo los poderosos Caballeros del Lobo Blanco dan un rodeo increíble para evitar los Fanáticos (perdiendo así un precioso tiempo). Y ese miedo hay que aprovecharlo al máximo.

Es por ello que algunas veces se ponen simplemente Goblins Nocturnos *sin* fanáticos. Es muy divertido. Con arco, sin grupo de mando ni redes ni demás parafernalias, unidad de 20 goblins nocturnos con arco (60 puntos) organizados a veces en dos filas de 10 (no hay que abusar). Incluso a veces pongo los fanáticos encima de una torre mientras digo “no, si no es por nada, no es que los vaya a usar, son simplemente decorativos” y ves a tu oponente diciendo “ya, ya, seguro” mientras una gotilla de sudor le cae por la frente y piensa en cómo poner esa águila para hacer saltar los fanáticos y dónde poner esos carros para que no lleguen al alcance de los locos con bolas.

Los fanáticos, como todo lo verde, son impredecibles, y no es raro ver a uno de esos locos volver y atravesar la propia unidad de la que salió. Por ello son muy buenos en tácticas defensivas pero no ofensivas, ya que se quedarán en medio de las dos unidades (con 5d6 no es fácil sacar un 20) y entorpecerán tu carga.

Otro factor a tener en cuenta en el uso de fanáticos es que por lo general tus tropas son más baratas (y numerosas) que las del enemigo, por lo que en caso extremo tú puedes decidir atravesar a un fanático para cargar cuando el enemigo lo hará en poquísimas ocasiones. Con eso puedes conseguir un efecto sorpresa con el que el enemigo no contaba, y te puede dar una clara ventaja en la batalla. Piensa que un fanático hará 1d6 heridas, aunque el enemigo actuará como si fueran 6 directamente, tal vez tengas suerte y pierdas sólo a 1 chiko... habrá valido la pena.

Por último, piensa que el enemigo no obtiene los puntos de victoria del fanático hasta que acaba con su unidad portadora. Bueno, son goblins, y por lo tanto prescindibles, pero no los sacrifiques tontamente, mantenerlos vivos te ahorrará 75 puntos (seguramente más que la propia unidad).

En definitiva; para la función que van a desarrollar los Goblins, casi es mejor poner a los Nocturnos que a los normales, y equiparlos con fanáticos (o sin, o una con y otra sin). Vale la pena.

Sobre el arma de los Fanáticos, va a gustos, pero es recomendable poner arcos cortos. Es más posible que hagan bajas con arcos (especialmente si los pones en filas de 10, y si ya es encima de una colina del centro de batalla ni hablemos) ya que en cuerpo a cuerpo son más bien malos (además que no podrán atacar tantos).

Snotlings

Imprescindibles. Sinceramente, no lo digo en broma. Es una de las tropas más indispensables del ejército pielverde. Clásico ejemplo de Enjambre (pocas posibilidades de hacer bajas, pero son inmunes a desmoralización y por tanto a psicología). Por los pocos puntos que valen, unas 5 ó 6 peanas (125-150 puntos) de mínimo son indispensables.

La función de los Snotlings es la misma que la de todos los enjambres: molestar. Dicho así puede no parecer una buena inversión en puntos, pero realmente lo son. Se pueden incorporar en el flanco “débil” del ejército para frenar durante tres turnos o cuatro (porque siempre frenan tres o cuatro turnos) a una mega-unidad enemiga; se pueden poner cerca de las tropas “buenas” para cargar primero con los snotlings y, una vez quieta la unidad enemiga, cargarle por el flanco con algo importante (un Gigante, unos Jinetes de Jabalí) y resultar en una masacre. Pueden cargar contra esos malditos Gélidos y tener 300 puntos de ejército Elfo Oscuro (quizá con un buen General con armas mágicas devastadoras, con 3 filas de Gélidos y un estandarte chachimágico) quietos hasta que tú hayas despejado la zona o orientado tus Orcos Negros para cargarles y ganar el combate probablemente…

Aunque parezca irónico, los Snotlings son sin duda la tropa más fiable de los pielesverdes. El enemigo no tiene ningún arma para combatir los Snotlings y evitar que éstos hagan su función (molestar). Como mucho, en vez de molestar lo que tú querrías que molesten del enemigo, entretienen otra cosa, pero entretendrán (como puede ser estar pegando golpes a un águila en vez de a unos Maestros de Hoeth; aún así, acabarán con el águila y luego a por otros). Así como una tropa de caballería ligera puede resultar desmoralizada con una buena tunda de Cañón de Salvas, a los Snotlings les da igual si les pulverizas la mitad de peanas con un hechizo y una bala de cañón se carga otra peana. El único efecto es que en vez de entretener 4 turnos lo harán 2. Pero servirán igual.

Pastores de Garrapatos

Una de las tropas más extrañas del ejército pielverde. Muy débiles contra proyectiles (no es bueno ponerlo contra Elfos Silvanos u Hombres Lagarto llenos de eslizones), tienen una característica la mar de curiosa: los Saltarines.

Así como la unidad “normal” de Garrapatos + Pastores se puede considerar infantería pura de apoyo. Los garrapatos tienen una potencia de combate nada despreciable (cinco garrapatos son 10 ataques HA4 F5) y pueden ayudar con una carga por el flanco haciendo suficientes bajas. Sólo hay que decir que enfrentando una unidad de 10 garrapatos con 5 pastores (150 puntos) frente a una de 12 Guerreros del Caos (168 puntos), los Garrapatos tienen un promedio de 3,33 bajas por turno, mientras que los Guerreros del Caos pueden eliminar 2,22 bajas por turno (estamos hablando de unidades sin grupo de mando). No os equivoquéis, una unidad de Garrapatos huirá a la primera contra una de 16 Guerreros del Caos con grupo de mando (estandarte, personajes, etc.) pero si tenéis unos Orcos enfrentados en combate cuerpo a cuerpo con unos Guerreros del Caos, una carga por el flanco de los Garrapatos puede dejar KO a los chicos de grandes armaduras y grandes cuernos.

En cierto modo son excesivamente caros para lo que pueden hacer. Como se comentaba antes, 12 arkeroz orcos pueden lograr un resultado

similar a un coste muy inferior y sin ser unidad especial. Eso sí, en el campo de batalla, son muy vistosos. Son recomendables en batallas experimentales o amistosas contra ejércitos “aleatorios” (skavens, verdes...), o (SOBRE TODO) contra ejércitos que no tengan proyectiles. Los eslizones y arqueros élficos son especialmente peligrosos.

Orcos Jinetez de Jabalí

Si queremos romper la línea del ejército enemigo, los Jinetez de Jabalí son una de las unidades más adecuadas. Buena armadura, buena potencia en combate cuerpo a cuerpo, y si le añadimos un héroe Orco Negro y quizá el Trapo Chorreante de Borko, pocas posibilidades de resultar animosos en el turno clave.

Un ejemplo clásico de caballería pesada: armadura de 3+, F4 en carga (¡F5 de jabalís!). Lo único a decir es sobre el tamaño: la unidad “estándar” suele ser de 7+P aunque por su bajo coste no es mala idea preparar una unidad de, pongamos, 12 ó 15 Jinetez de Jabalí. Pensemos que 8 Caballeros del Caos cuestan (sin grupo de mando) 264 puntos, prácticamente lo mismo que 15 Jinetez de Jabalí (270 puntos). Y una fila más en una unidad de caballería se puede notar mucho.

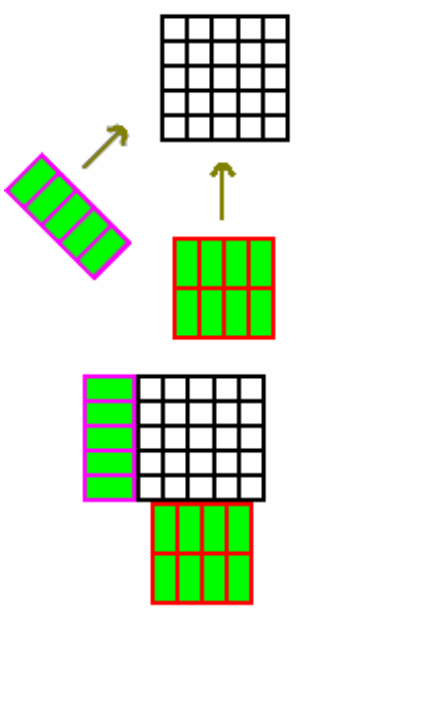
Aún así, es bueno resaltar que los Jinetez de Jabalí están sujetos a animosidad. Aún y con un jefe Orco Negro (MUY recomendable, que los jinetez de jabalí tienen cierta tendencia a pelearse entre ellos justo en el turno que ibas a hacer la carga decisiva) pueden fallar. Lo que es muy recomendable es no poner una unidad de Jinetez de Jabalí, sino *dos*. Resulta algo caro: 1 de 8 “full equip” más una de 7 (por el Héroe Orco Negro) son 346 puntos, que no es poco, aunque si conseguimos que carguen las dos unidades (cosa no muy difícil) tenemos la partida prácticamente en nuestras manos. Lo malo, que es una unidad especial…

Orco Zalvaje Jinete de Jabalí

Con una armadura algo peor que los Jinetez de Jabalí (4+), esta unidad de caballería pesada puede ser el complemento perfecto para romper la línea enemiga, por los ataques adicionales proporcionados por la Furia Asesina. Si alguien hace cálculos de cuán poderosa es una unidad de 5 Zalvajez en cerdito con el Eztandarte del Beztia de Nogg, no hace falta: con lanza y grupo de mando es un total de (con la Furia Asesina) 16 ataques de orco (3 de ellos HA4 F5, el resto HA3 F4) más 5 de jabalí; y, creedme, hay muy pocos regimientos capaces de absorber tal cantidad de ataques.

Otro factor importante es que, al ser inmunes a psicología y –sobre todo– a pánico (mientras les dura la Furia Asesina), pueden ir comiendo bajas sin problemas (cañones, lanzavirotes, bolas de fuego, etc) que sabes que seguirán hacia delante.

Aún así, los Orcos Zalvajes, más que como unidad “principal” de caballería (jabalería) pesada, funcionan muy bien en pequeñas unidades de 5 destinadas a apoyar cargas de flanco de una unidad “grande” o principal de Jinetez de Jabalí. En los dibujos a la derecha se puede observar cómo se realiza la carga de apoyo.



Esos 5 jinetez (90 puntos con lanza sin grupo de mando), además de proporcionar un +1 al resultado del combate (por carga por el flanco) y anular las filas enemigas, dan 10 ataques HA3 F4 más 5 ataques HA3 F5, y salvando a 4+ es bastante probable que hagan más bajas de las que van a recibir, con lo que el resultado del combate, a priori, es mejor para los Orcos, con lo que es más sencillo romper la línea enemiga.

Jinetez de Lobo Goblin

Aunque los Orcos Zalvajes Jinetez de Jabalí sean una buena tropa de caballería de apoyo, esa función la pueden desarrollar a la perfección los Jinetez de Lobo Goblin.

Son baratos (MUY baratos) en puntos (y en €uros), cargan a la nada despreciable cantidad de 44cm (8cm más que los Zalvajes), son tropa Básica en vez de Especial, son caballería ligera (con todo lo que ello implica, especialmente la posibilidad de cambiar de formación) y algo muy importante: los Orcos son inmunes a su pánico (da igual si huyen, los Orcos seguirán adelante). Y, sobre todo, sobre todo, que al no tener Furia Asesina, no cargarán a lo que no quieras cargar (la Furia Asesina juega muy malas pasadas en ese aspecto).

Una carga de “jabalería” pesada necesita apoyos, hasta ahí estamos de acuerdo. A priori los apoyos pueden ser: otra unidad de cerditos, una de zalvajes, o una de Goblins (más los karros, pero eso ya lo veremos más adelante). Los jinetez de jabalí, si el general oponente es astuto, recibirán proyectiles enemigos hasta ser debilitados tal que huyan presa del pánico (y por el Liderazgo de los Orcos, cuanto menos pánico tengamos, mejor). Los Zalvajes en jabalí no huirán ni harán huir, pero no sabemos si cargarán hacia donde queremos o hacia esa estúpida unidad de Eslizones que acaba de salir del bosque. Por último quedan nuestros lobitos: si huyen no provocan pánico, y sabemos que cargarán donde queramos.

Aunque, repito, las mayores ventajas son que es una tropa barata y que es tropa básica. No tengas miedo en poner 4 unidades de 5 Jinetes de Lobo destinados a apoyar (¡son 200 puntos!). Por supuesto que alguna huirá,

seguro que alguna se quedará animosa en el turno clave, pero sería muy, muy, muy mala suerte que no dispusiéramos de una o dos unidades para flanquear. Ah, subirle la armadura (escudo) o aumentar en 1 su fuerza (lanza) cuesta la irrisoria cantidad de 1 punto cada cosa por miniatura (una unidad de 5 sube de 50 a 60 puntos), e incluso podemos ponerles armadura ligera sin coste adicional aunque dejen de ser caballería ligera (vale, ¡pero salvan a 4+, igual que los Zalvajes!). No es necesario decir que el grupo de mando en un apoyo así es algo inútil, aunque el Músico puede ayudarnos en más de una ocasión (piensa que si el enemigo les carga y huyen como reacción a la carga, en el turno siguiente se reagruparán con 7 o menos, ¡10- si está cerca de un Kaudillo Orco Negro!).

Lo bueno de los Jinetes de Lobo no es sólo que pueden apoyar los flancos en una ruptura de líneas de una buena unidad de Jinetez de Jabalí; también podemos poner pequeñas unidades de 5 dispersas por el resto del ejército (total, son 66 puntos con músico, lanza y escudo). Esas pequeñas unidades pueden ayudarnos en muchos casos: apoyando una carga que hagamos, cargando contra esos estúpidos hostigadores / exploradores que nos molestan... Sin olvidar que si huyen, los Orcos se reirán en vez de poner pies en polvorosa…

Otro uso útil de los jinetes de lobo (unidades de 5 siempre, más minis entorpecen su principal ventaja: la agilidad) es, con arco, ponerlas detrás de tropas del enemigo, evitando así que puedan marchar. Esta táctica además pone muy nervioso al enemigo, en más de una batalla he tenido a una unidad de 200 puntos del enemigo dando vueltas en círculo para ahuyentar a los lobitoz que la distraían a la perfección e incluso conseguían alguna baja.

Karro de Jabalís Orco

Los karros de jabalí son, como el resto de carros, otra buena opción para apoyar la carga de una caballería en una ruptura de líneas. Las bajas que hacen en carga pueden ser vitales (1d6+1 impactos de F5, más 2 ataques HA3 F5 de los jabalíes, más 2 ó 3 ataques HA3 F4 de los Orcos) y pueden sin duda ser el factor decisivo que rompan la línea enemiga. Tienen parte buena (la gran potencia de llegada, los 36cm en carga) aunque lo mejor de ello es su fiabilidad, ya que es una tropa que no está sujeta a animosidad (como sí pueden estarlo los jinetez de jabalí o de lobo). Tiene también su contrapartida mala: es una tropa cara (80 ó 86 puntos), es carne de cañón (un balazo y adiós carro) y es una tropa especial.

Karro de Lobos Goblin

Un poco menos de potencia de pegada (1d6+1 impactos F5, más 2-3 ataques HA3 F3 de los lobos, más 3-4 ataques HA2 F3-4), y un precio que oscila entre los 60 puntos (configuración básica) y los 74 puntos (si ponemos 3 lobos, 4 goblins, y lanzas a éstos). Comparte los puntos buenos del karro de jabalís orco (aunque la distancia de carga es 8cm mayor, y el daño que puede hacer es potencialmente menor), y como puntos negativos es cara y es carne de cañón. Aunque quizá haya 2 diferencias básicas respecto al

karro Orco, una buena y una mala. La buena es que mientras un karro orco ocupa una unidad Especial, puedes poner 2 karros de lobos por una sola opción de unidad Especial, lo que implica tener el doble de karros (no se por qué pero si pones un solo karro, orco, nunca llega a su destino, en cambio de los 2 goblins siempre llega uno). La parte negativa es que no es inmune al pánico del resto de goblins, con lo que unos goblins huyendo al lado pueden hacer huir al karro (por eso es bueno tener al General ahí, un alto Liderazgo puede hacer salvar al karro).

Vagoneta Snotling

Una de las tropas más genuinamente pielverde: es impredecible pero puede resultar mortal. Resulta divertida de usar, y su bajísimo coste (40 puntos) hace que sirva muy bien como “relleno”, aunque como unidad Singular hay cosas que tácticamente podemos usar mucho mejor.

El hecho que tanto sus impactos de carga como la distancia sean totalmente aleatorias hace que, como decimos, no se pueda confiar en ella como unidad ni de apoyo ni de carga ni de ruptura. Sin embargo, puede ser una buena alternativa… ¡como enjambre! aunque con 3 heridas no esperes que frene demasiado. Sigue siendo inmune a desmoralización (y a psicología por lo tanto) y puede usarse para frenar las tropas enemigas (e incluso y con suerte pueden llegar a desmoralizar algo), pero su uso debe reservarse a casos como “me sobra una opción de Singular y no me cabe otro Gigante”.

Lanzapiedroz Goblin

Máquina anti-armaduras. Su uso es debilitar las posibles tropas con buena armadura del enemigo. Recuerda también que con un buen disparo puedes destruir un carro enemigo (el impacto es de F8 en el centro de la plantilla), y que cada roko hace 1d6 heridas, inútil contra tropas normales pero muy útil contra monstruos, karros y héroes. Un lanzapiedroz no hará mucho daño, la artillería orka es mucho más dañina cuando se utiliza en buen número. Os animo a utilizar en una batalla p.e 2 lanzarrokoz y 2 lanzapinchoz. Son 3 especiales, pero mirad el resultado...

Lanzapinchoz Goblin

Máquina anti-armaduras destinada a “cascar” las miniaturas enemigas que preveamos que van a intentar romper nuestro flanco (caballería principalmente). La baja HP de los Goblins hace que sea un poco difícil asegurar que acertarán, de ahí su bajo coste (35 puntos) y que puedan incluirse 2 como una sola opción de Especial. Es muy MUY recomendable incluir 2 lanzapinchoz en vez de 1. Doblamos las probabilidades de acertar, y eso con HP3 se nota.

Catapulta Lanzagoblinz

Otra máquina anti-armaduras, aunque usa el “ojímetro” en vez de la HP. De nuevo, debería destinarse a rebajar las unidades que creamos que van a ir a rompernos la línea.

Debido a que es unidad Singular, no es común verla en campos de batalla, ya que hay singulares más interesantes.

Trolls

Una de las opciones que más sorprenden. Fuertes en combate cuerpo a cuerpo, estos “monstruos pequeños” con una distancia de carga de 30cm pueden perfectamente ayudar a la unidad destinada a romper la línea enemiga. Además, causan miedo, tienen un ataque anti-armaduras (vómitos) y puedes hacerlos de río (-1 a impactar para el enemigo) y su principal ventaja: la regeneración, equivale a una TSE4+. Su “pero…” está muy claro: estupidez. Aún y con un Kaudillo Orco Negro al lado (L9) estos bichos fallan tanto como la animosidad (1 de cada 6 veces), con lo que la aleatoriedad, eso que debe evitarse para hacer una táctica coherente, pasa a ser algo realmente molesto.

(Si no tienen el general cerca sólo hay que decir que fallarán la estupidez 5 de cada 6 turnos, es decir, que no los pongas...)

Otra opción socorrida es ponerles un héroe en la unidad para subir el L y reducir así la estupidez. Sin embargo, piensa que entonces su movimiento se reduce de 15 a 10cm, un GRAN inconveniente.

Gigante

La estrella del ejército pielverde. Unidad Singular (la mejor unidad Singular) que causa terror, su distancia de carga de 30cm hace que sea bueno para muchas funciones diferentes: formar un “flanco débil” junto a snotlings (y quizá junto a otro Gigante), ponerse en medio del ejército pielverde para ahuyentar cargas ahí (divide y vencerás), apoyo para romper la línea enemiga... Sin olvidarnos del “efecto imán”: poner un Gigante en el ejército implica que la mayoría de disparos (lanzavirotes, cañones, etc.) irán hacia él, con lo que el resto del ejército quedará casi intacto.

Incluso sólo en combate cuerpo a cuerpo puede resultar dañino (tozudo con L10) y usarse como “estorbo” o un enjambre (¡pero vaya enjambre!).

El único “pero” es que a veces lo más pequeño puede acabar con él. Los simples eslizones de los Hombres Lagarto (cerbatanas envenenadas) pueden acabar con él en un solo turno; una carga combinada de dos carros (2d6+2 impactos F5) pueden dejarlo tieso en una sola carga. Por ello, lo mejor es no incluir un Gigante... sino dos (viendo el resto de unidades singulares, no es una idea muy descabellada).

Cuidado también con las caídas, poner unidades cerca puede tener el pequeño inconveniente de acabar aplastadas por eze gran patozo.

Los Personajes

Hay cinco tipos de personajes: Orcos Negros, Orcos normales, Orcos Zalvajes, Goblins (y Goblins Nocturnos), y Chamanes. También se incluye en esta sección la “montura monstruosa” de los Orcos y Goblins.

- Orcos Negros. Indispensables. Su superior liderazgo y (sobre todo) su capacidad de repetir la tirada de animosidad los hace casi obligatorios en un ejército. Es bueno ponerlos en aquellos regimientos (o bloques) que necesitemos que sean más fiables de lo normal, como puede ser la unidad destinada a romper la línea enemiga. Son, además, el General ideal (si por ejemplo lo ponemos en la unidad de ruptura, todos los apoyos contarán tanto con su Liderazgo como con su anti-animosidad).
- Orcos Normales. Su alto atributo de Liderazgo hace que sean una buena opción para regimientos de choque, además de poder realizar un más elevado número de bajas (y quizá así equilibrar el combate).
- Orcos Zalvajes. Es preferible poner un Orco normal en una unidad de no-zalvajes. Y, como hemos visto, los Orcos Zalvajes funcionan mejor como apoyos, con lo que los personajes no son tan necesarios. Es un tipo de personaje prescindible.
- Goblins y Goblins Nocturnos. A no ser que hagamos un ejército temático Goblin, no son necesarios en unidades de Goblins, y en unidades de Orcos tienen mejor Liderazgo y pegada un personaje Orco. Hay, pero, un posible uso que poca gente aprovecha: como Portaestandarte de Batalla. Es más barato que un Orco (30 puntos más barato) y como Portaestandarte de Batalla funciona igual de bien que un Orco, aunque su mayor peligro son los desafíos (mayor aún que con un Orco P.E.B.).
- Chamanes. Pese a que tenemos diferentes tipos de chamán, sin duda hay que recomendar los chamanes Goblin Nocturno. La diferencia de perfil entre un chamán Orco y un chamán Goblin es muy pequeña (y sirve únicamente en combate, y la verdad, un Gran chamán orco zalvaje con 2 ataques HA3 F4 no es una maravilla que digamos), el chamán Goblin es más barato... y lo más importante, un Chamán Goblin Nocturno (o Gran Chamán) dispone de las famosas Setas, que pueden darnos un dado muy valioso. En definitiva, muchos motivos a favor de los chamanes Goblins Nocturnos y ninguno “respetable” a favor de los demás.
- Sierpe alada: por 230 puntos puedes tener la unidad voladora que te faltaba para arrasar la retaguardia del ejército enemigo y acabar con su artillería. Además causa terror, plantarla allí en el primer turno puede destrozar su despliegue. Lo malo: estarás renunciando a un comandante y exponiendo cerca de 350 puntos (+100 por general, seguramente)., pero bien utilizada puede ser devastadora. Para frenar la animosidad, puedes además poner un Gran Jefe Orco negro con el grueso de tu ejército. Lo malo es que la bromita te costará algo menos

de 500 puntos y 3 opciones de personaje, o 4 si el de la Sierpe es también orco negro (adiós a la magia).

Los Objetos Mágicos

Los Orcos tienen un variado y divertido surtido de objetos mágicos. Lo único que se puede decir es lo que se dice siempre: hay que pensar cuál es la función del personaje, y equiparlo según esa función. Es decir, si tenemos un Kaudillo Orco Negro en una unidad de cerditos (Jinetez de Jabalí), cuya función es hacer un enormemente enorme número de bajas en poco tiempo, es bueno equiparlo con objetos que potencien esa función (una buena arma mágica, como el Hacha de Batalla del Último Waaagh, que proporciona +1d6 ataques al portador), en vez de otros *buenos* objetos pero que no ayudan a su función (como el buenísimo Ezkudo Pellejo'ierro o Laz Botaz Pateakuloz de Bigged). Aún así, hay ciertos objetos que vale la pena mencionar:

- Hacha de Batalla del último Waaagh, Gran Machakadora de Basha, Pinchapuerkoz de Porko, Tranka Kontundente de Duffa: son armas destinadas a proporcionar más ataques a su portador, con lo que es bueno incorporarlo en unidades destinadas a hacer un gran número de ataques como puede ser la unidad que usemos para romper la línea enemiga.
- Koraza de Morko, Pózima Tirapalante de Guzzla, Estandarte de Zombraz, Trapo de Guff, Estandarte de Guerra: estos objetos lo que hacen es intentar "potenciar" una unidad de choque, es decir, que sirven para hacer más "inamovibles" las unidades que queremos que se queden quietas.
- Amuleto Verde Mokoso, Kollar de Huezoz y Kolmilloz, Tótem de Morko, Pergamino de Dispersión: objetos adecuados para protegernos mágicamente, adecuados si prevemos que el oponente tenga mucha magia (Altos Elfos, Hombres Lagarto, Caos de Tzeentch).
- Trapo Chorreante de Borko: uno de los mejores objetos, casi indispensable en la unidad destinada a romper la línea (la que necesitemos que en el momento clave sea más fiable).
- Bákulo de Baduumm, Baztón Rugozo de Buzgob, Kollar de Huezoz y Kolmilloz, Ditto Dize Doz, Piedra de Energía: si sabemos que el oponente no podrá dispersar más de lo normal y queremos algo de potencia mágica, estos objetos pueden incrementar sensiblemente nuestra capacidad mágica.

Aunque, como siempre: hay que probar los objetos para encontrar su uso...

Bloques y Apoyos

Hemos hablado al inicio de los bloques. La idea es que un ejército debe pensarse (y organizarse) no en forma de unidades sino en forma de bloques, donde cada bloque consta de una o más unidades. Vamos a ver, por funciones, qué combinaciones se pueden obtener:

- Ruptura de línea enemiga.

    - Con caballería: La unidad “principal” podría ser de, por ejemplo, 7 Orcoz Jinetez de Jabalí liderados por un Orco Negro (para evitar animosidad) apoyados por 1-2 Karros, entre 2 y 4 unidades de 5 Jinetez de Lobo Goblin, o bien otras unidades más pequeñas de Orcoz (o Zalvajes) Jinetez de Jabalí.
    - Con infantería: Lo ideal es una unidad (20 minis en 4x5) de Orcos (no Orcos Negros), quizá Grandotes con un Estandarte de Guerra o Beztia de Nogg, liderada por un Orco Negro. Como apoyos, pueden ser o bien pequeñas unidades de 12 Orcos (u Orcos Zalvajes, o Negros) o bien Lobos.
    - Con Monstruos: Poco recomendable, pero se pueden usar 2 Gigantes para intentar romper la línea enemiga. Se pueden poner apoyos móviles y rápidos, como karros o Jinetez.
- Sección de “distracción”.
    - Caballería: debido a la movilidad no es bueno usar la caballería como distracción. Aún así, unidades pequeñas de Lobos pueden retener a las unidades enemigas hasta que llegue la infantería. No hace falta decir que han de ser pocos puntos en total...
    - Goblins: son ideales como “distracción”.
    - Snotlings: tropa inmune a desmoralización, puede aguantar lo que haga falta.
    - Monstruos: aunque su función debería ser otra, un Gigante puede distraer durante rato una tropa enemiga.
- Sección de “aguante”.
    - Caballería: muy poco recomendable, son unidades con mucho movimiento y con potencia en carga. Aún así, su buena armadura hace que en algún momento concreto podamos usar unos Orcos Jinetez de Jabalí como aguante.
    - Infantería: Orcos (los Gobos no aguantarán), cuantos más mejor, y cuanto más baratos mejor. Toda unidad de orcos destinada a choque debería contar con un mínimo de dos apoyos (uno por flanco) que pueden ser desde arkeroz a Orcos Negros o incluso Jinetez de Lobo; especial mención a los garrapatos.
- Sección de apoyo móvil:
    - Infantería: no se dispone de infantería rápida (hostigadores).
    - Caballería: los polifacéticos Jinetez de Lobo y los Karros de Lobo pueden (con sus 44cm de carga) proporcionar un apoyo a casi cualquier tropa. Se recomienda ponerlos de dos en dos unidades, por si la animosidad, o bien situarlos de manera que toda unidad de Lobos pueda apoyar a varias unidades, y que toda unidad pueda ser apoyada por varias de Lobos.
- Debilitamiento del enemigo.
    - Máquinas de guerra. El ejército pielverde dispone por fortuna de diferentes máquinas de guerra, tanto para debilitar “masa” (lanzapiedroz) como para debilitar sus tropas de ruptura (lanzapinchoz, katapulta).
    - Magia. La magia, pese a que hay algunos hechizos muy buenos (Pie de Gorko, Gorko Kamina kon Noz) y muy debilitadores, no

es totalmente de fiar (aunque puede intentarse potenciar), y tenemos que añadir el hecho de que pueden tocarnos hechizos que no queríamos. La magia, pues, debe servir de apoyo, nunca de base.

- Karros. Los carros pueden debilitar cualquier unidad. Se recomiendan en especial los karros de lobos Goblin, puesto que cuando sean aniquilados, sólo el resto de Goblins puede caer presa del pánico.
- Infantería. La infantería para desgastar al enemigo es sin duda los Goblins (especial mención a los Fanáticos Goblins Nocturnos).

Algunoz konzejoz zobre Eztrategiaz

Por último, comentar que la flexibilidad de un ejército pielverde te permitirá ajustar tu ejército al enemigo al que te vayas a enfrentar, teniendo en cuenta las principales ventajas: coste bajo de la mayoría de tropas (=ejército numeroso) y polivalencia.

Así, contra un ejército lento o de proyectiles (Enanos, Altos Elfos en modo [bunker en colina]) podrás escoger un ejército rápido: jinetez de jabalí, karroz, gigante, jinetez de lobo, y así minimizar los turnos de ataque con proyectiles, a parte que las cargas de este tipo de tropas suelen ser bastante... devastadoras; contra uno claramente ofensivo (Khorne), escoge tropas muy numerosas que aguanten la carga y ganen por número: tropas de muchos orcos, con lanza etc. Si no lo vas a hacer contra uno de proyectiles, piénsate bien el hecho de poner unidades caras. Tener 3-4 unidades de orcos, goblins etc... y una de orcos negros y otra de zerditoz le facilita mucho la elección del objetivo de sus lanzavirotes de repetición, y duele ver cómo una andanada te deja con 2 zerditoz en el campo de batalla. En estos casos es casi preferible a) prescindir de estas unidades y poner todo tropa básica y barata (le sabrá muy mal estar disparando a unidades que cuestan 7 puntos la mini) b) hacer un screening o pantalla y protegerlas con unidades baratas para garantizar que las “caras” lleguen al final.

Contra ejércitos impredecibles (skavens), piensa que tienen muchas armas que anulan armadura, por lo que no vale la pena invertir muchos puntos en unidades de élite (zerditoz, orcoz negroz), ya que la armadura no les servirá de mucho. En lugar de eso, apuesta por el número, tus chicos son mejores luchadores que los suyos así que te interesan los combates orcos vs skavens.

Ya en general, piensa en el tipo de ejército que tienes delante: ¿pocas miniaturas y buenas o ejército numeroso? En el primer caso se recomienda el uso de fanáticos y tropas dañinas (zerditoz, gigante), que garanticen bajas (anulando buenas armaduras por ejemplo). En el segundo, un fanático hará 1d6 impactos anulando armadura. ¿Cuánto tiempo crees que se reirá un skaven cuando su unidad de esclavos atraviese un fanático recibiendo p.e 4 impactos? Hasta el final de la batalla seguramente... en estos casos es mejor apostar por el número y unidades de apoyo.

Estos son sólo algunos ejemplos, pero evidentemente todo depende del ejército que tengas delante y del estilo de juego de tu oponente. Así que, piensa bien su estilo de juego (en general no todos los ejércitos dan un abanico de posibilidades como el tuyo), intenta intuir lo que llevará al campo de batalla e intenta sorprenderle. Si lo consigues, ya tendrás mucho ganado. Tú tendrás, como siempre, la animosidad, pero él estará desorientado, ¡y eso es mucho peor!

El ejército Pielverde

(by Zuklug)

Siempre he sido general pielverde y nunca he llevado ningún otro ejército. Estas recomendaciones te las hago desde la experiencia de muchos errores en la batalla, pero al final, evidentemente eres tú el que decides, pues es casi imposible llevar a los pielesverdes por el camino de la lógica. Empezamos, pues:

- Tema personajes: La magia pielverde es de lo mejor. Es muy importante usar el gran Whaagh (Gorko camina con noz es uno de los mejores y más carismáticos conjuros del juego). Pero eso te obliga a poner un gran chamán. Yo, personalmente, usaría un gran chamán Goblin nocturno (piensa en el 1D3 champiñones del chamán!!), dos chamanes goblins normales (o nocturnos, como quieras) y un héroe orco (que por su liderazgo 8 seria el general de tu ejército). Ponle hacha de batalla (tendrá F6) y la coraza dura de pelar de ...(TSA 1+ por 30 puntos. Los otros 20 en lo que más te apetezca). Sólo el general iría dentro de una unidad (piensa en la maldita animosidad (no conviene que los chamanes se pasen turnos sin poder hacer nada) y si vigilas los suficiente tus movimientos, los chamanes estarían de sobras protegidos. También puedes cambiar un chamán por un porta de batalla, pero entonces seria mejor que fuera orco o se te lo fundirán en un plis. A los chamanes ponles muchos objetos (algunos muy buenos y efectivos son: los trastos brillantes de Sizzla, el collar de huesos y colmillos, ...).
- Tema Básicas. Desde mi punto de vista es una auténtica pérdida de tiempo poner goblins normales en cualquier ejército de pielesverdes. No sirven prácticamente de nada. Es mucho mejor usar dos unidades de goblins nocturnos (mínimo de 30) con tres fanáticos cada una y sin redes (nunca me han funcionado nada bien). Lo de poner lanzas o arcos, va a gustos. Tema Jinetes de lobo: Mínimo de 10! No les pongas armadura ligera porque entonces ya no son caballería rápida y es precisamente eso los que los hace buenos de verdad. Nunca en la vida los despliegues en mini unidades de 5, no te durarán ni un turno. Bueno, poner mini unidades de 5 tiene su pequeña parte buena, y es que puedes poner el doble de unidades (más probabilidad de que alguna haga algo). Lo ideal es hacer dos de 10 o una grande de 20 que es muy pero que muy efectiva (ese movimiento de marcha de 44 cm). Hay dudas sobre si ponerles arco o lanza. Las dos opciones tienen sus cosas buenas y es por eso que yo he usado muchas veces los jinetes hobgoblin de los mercenarios (10 son 265 puntos pero llevan armadura ligera, escudo, lanza, arco y son caballería rápida!) .
- Unidades especiales: Sé que es muy seductor poner dos carros de lobos y dos Lanzapinchoz y ocupar solo dos plazas de unidades especiales. De todas formas, ten en cuenta dos cosas: si luchas contra ejércitos poderosos a proyectiles, los carros de lobos no te aguantaran ni un solo turno (te lo digo en serio) y yo prefiero poner un solo carro de Jabalíes (te juro que da más resultado). También hay que tener en cuenta que si el ejército es de 2000 puntos, solo podrás tener 4 unidades especiales! Yo casi nunca pongo los Lanzapinchoz. Ni se te ocurra luchar sin los orcos

negros, son vitales y hacen mucha pupita (piensa que es importante eludir la animosidad, también!!) Para 2000 puntos pongo una de orcos negros, una de jabalíes, un carro de jabalíes (incluso dos) y un lanzapiedros (si pongo dos carros de jabalíes, sustituyo el lanzapiedros por el lanzagoblins que es singular). Jinetez de jabalí: Lo ideal para hacerlos más competitivos y convertirlos en tu mejor unidad, es hacerlos Jinetez de jabalí orcos grandotes (HA4, F4,R4). Hazlo siempre, vale la pena.

- Unidades singulares: La vagoneta de ataque snotling es muy pero que muy buena (y impredecible) y su valor en puntos es muy bajo. Si has puesto lanzagoblins (entonces dos carros de Jabalíez), yo pondría el gigante (pero seguramente te irás en puntos) o los mercenarios que te he dicho, no sé. Lo que nunca pongo en la vida, son los Trolls, no me gustan nada. Quizás con un general orco negro con alto liderazgo, valdría la pena probar (pero entonces hablamos de un ejercito de más de 2000 puntos).
- El despliegue: Esto es algo muy personal, pero va bien ir intercalando las unidades susceptibles de animosidad porque así si está aparece, como mucho se quedarán parados (nunca pongas arqueros pielesverdes, no sirven de nada). Yo suelo hacer un cuerpo de infantería central muy fuerte y cargo los flancos de caballería y carros.
- Táctica: tira todo palante y no te preocupes porque seguro que algo caerá antes de llegar al enemigo. Piensa que él va a tener muchas unidades en las que pensar, y el hecho de que se preocupe de unas, te dejará completamente libres a las demás (a lo mejor se funde a tus carros, pero entonces los jinetes, el gigante, los orcos negros, llegarán y harán un estropicio de cojones en las filas enemigas!!).

Orcs

By Gerwin Broers <broers.westwoud@worldonline.nl>

Cómo cargarte un Cañón de Salvas Imperial

Muchos Generales pielesverdes que se enfrentan al Imperio tienen problemas con el temible Cañón de Salvas (Hellblaster para los amigos, ojalá-no-existieras, para los enemigos). Qué narices se puede hacer (aparte de confiar que explote por sí solo, cosa que pasa a menudo) para fundirse a un cañón de salvas imperial que está en el grueso de su ejercito y flanqueado por dos potentes unidades de infantería que aparte tienen dos destacamentos cubriendo sus flancos (como odio esa maldita norma imperial del destacamento).

Nada de atacar por los flancos. Máquinas de guerra? (demasiado azar pielverde). En un principio parece buena táctica mandar a los Jinetez de Lobo con los de Jabalíez detrás. Así se pueden sacrificar a los lobos, pudiendo cargar al turno siguiente con los Jabalíez... piensa que el cañón de salvas no puede aguantar y disparar...

La mejor táctica contra el cañón de salvas es... no acercarte a él. Es una buena máquina de guerra, sin duda, pero a más de 30cm es mucho menos efectiva. Aún así, como lo típico de un ejército imperial es ponerla en medio y rodeada de más “pums”, seria bueno acabar con él. La Magia pielverde puede resultar la solución decisiva: kabezazoz, genial hechizo de Pequeño Whaagh (un impacto a una mini cualquiera); o el Aro Pegapiñoz (kabezazoz automáticos por si te da miedo no tener ese hechizo). O un pisotón. Hay diferentes maneras.

En cuerpo a cuerpo, nunca, NUNCA te pongas delante de él. No lo ataques. Déjalo, son sólo 100 puntos. En vez de por eso, ves a por las unidades situadas en las otras puntas. Simplemente no te acerques. Ya explotará...

La única manera con la que podrías atacarlo en cuerpo a cuerpo sería evidentemente mediante una carga combinada de lobos suicidas y jabalís detrás. Pero no lo recomiendo, piensa que estarás desperdiciando una fantástica carga de jabalís por una mierda de cañón de 100 puntos.

Si aún así, te ves muy “apurado”, hay una táctica muy buena: una Serpiente Alada. La haces “volar” hasta justo detrás del Hellblaster, y probablemente la dotación huya por el terror.

Tácticas para Pielesverdes contra Pielesverdes

By Zuklug

Bueno ya llevo bastante con los verdecillos y no podría recomendarte nada especial sin saber de lo que tu dispones (miniaturas, claro).

Piensa que la gran variedad del Whaagh hace al ejército muy imprevisible, con todos esos fanáticos y garrapatos dando vueltas por ahí.

Piensa que todo lo malo que le puede pasar a tu ejercito, ocurrirá, seguro, cuando menos lo necesites (los fanáticos no llegaran, tu caballería se peleará y se quedarán quietos, el gigante se caerá y tu chamán se convertirá en un garrapato perdido!). pero tampoco es para tanto. La verdad es que tengo un consejito que te puede ser muy útil siendo tu primer combate. La magia pielverde es muy peculiar y muy poderosa también.

Escucha esto, es muy efectivo: Coloca a un chamán (mejor si es un gran chamán) en tu unidad más fuerte (orcos negros si puede ser) y mándala a la carrera hacia el cuerpo a cuerpo. Los chamanes pielesverdes ganan un dado de energía por cada unidad de 20+ orcos (30+ Gobos) que estén trabadas en el cuerpo a cuerpo a 20cm (o era 30) del chaman. En el libro deja muy claro que da igual de que bando sean las unidades. Eso significa que tu chamán ganaría como mínimo 2 dados de energía en el turno que cargaras, además de tener casi todas las unidades enemigas a tiro. Si a eso le añades el báculo chorizador (convierte un dado de dispersión del enemigo en dado de energía para tu chamán), el collar de huezoz y kolmilloz (ideal para evitar disfunción o conseguir fuerza irresistible) o el gran objeto Ditto Dize Doz (te permite tirar un conjuro dos veces. Que tal Gorko camina con nos?), puedes llegar a tener un poder destructivo muy elevado. Piensa que necesitarías a un Gran Chamán y podrías usar el primer turno 9 dados de energía!! (2 del ejército + 4 del nivel del mago + 2 por las unidades en cuerpo a cuerpo + 1 que se lo robas a tu rival) y pudiendo hacer tu conjuro más poderoso dos veces!! Si te respeta la disfunción, serás invencible...

Tácticas contra Elfos Oscuros

By Games & Zuklug

1. Si tu oponente tiene Elfas brujas (que las tendrá) atácalas con armas de proyectiles en cuanto puedas, por nada del mundo permitas que lleguen al combate cuerpo a cuerpo porque perderás la tropa contra la que carguen. Lo de atacar a las Elfas brujas con proyectiles es simplemente porque tienen de salvación 6+ o nada (si no les pone armaduras ligeras, que son opcionales) y en cuerpo a cuerpo tienen furia asesina y eso duele, créeme, tienen dos ataques que se convierten en 3 por la furia asesina, y que hieren siempre con 6 en impactar por armas envenenadas.
2. Si tienes fanáticos, tíralos contra los Gélidos en cuanto tengas ocasión, ya que ignoran la tirada de salvación y con un poco de suerte puedes hacerle mucha pupa a tu oponente. Si no tienes fanáticos puedes usar otra tropa que ignore la tirada de salvación contra los gélidos, y aprovéchate de su estupidez (cosa que será difícil teniendo en cuenta que tienen por lo menos L8). No dejes que entren en cuerpo a cuerpo, porque ya no serán estúpidos y además causan miedo.
3. Ataca rápido a su general, tiene resistencia 3 seguro y puedes ganar muchos puntos rápidamente.
4. Si él tiene tropas de guardia negra o verdugos, cárgatelos con magia, o con algo realmente grande (un Gigante), esas tropas son muy peligrosas cuerpo a cuerpo.
5. Su lanzavirotes no le podrá hacer nada de nada (de verdad) a tu general si lo tienes dentro de una unidad (preferiblemente de orcos negros).
6. Muy importante: intenta que tu animosidad no pueda causar muchos inconvenientes entre los tuyos, metiendo orcos negros en medio o cosas así. O simplemente no pongas Goblins (aunque los fanáticos son la rehostia).
7. Mucho cuidado con la magia oscura, que duele, y tiene +1 para tirarla si la usa. Busca algo para dispersar.
8. En cuanto a los asesinos, si ves alguno ataca con proyectiles (magia y lanchapinchoz, nada de tropas básicas! En cuanto tengas ocasión, incluso a riesgo de perder alguna miniatura tuya, ten en cuenta que sólo tienen dos heridas y no llevan nada de armadura, por lo que una tropa de arqueros puede acabar fácilmente con ellos; pero en cuerpo a cuerpo hacen mucho daño. El problema es que despliegan ocultos y no sabrás que tu adversario los tiene hasta que te hagan polvo pero con eso no te puedo ayudar. Lo único que te puede ayudar es: cuenta cuántos personajes tiene puestos, y cuántos podría poner, si ves que falta uno (o más) son los Asesinos que estarán acechando en alguna unidad.
9. No te fíes de que vayan a huir en un chequeo de desmoralización, porque no lo harán a no ser que ganes de mucho el combate.
10. Si te quieres quedar con el personal, coge los Jinetez de lobo Hobgoblins de la lista de mercenarios (más de uno se va a quedar con la boca abierta...).

Tácticas contra Altos Elfos

By Namárië

Antes de nada, pensemos. Las partes buenas de los Orejotaz son: mucha movilidad, buena magia, diversidad de tropas. Las partes malas, básicamente una: poca resistencia.

- No pongas Goblins ni Goblins Nocturnos. R3 contra la F3 del arco largo es un 50% de herir (y sin armadura), y con ese patético liderazgo verás a los Gobos huir en el primer o segundo turno. Evidentemente, tampoco Garrapatos.
- No te olvides (jamás!) de los Snotlings. Son fantásticos para entretener un regimiento de Caballería, o un carro, o esa mega-unidad de infantería (Hoeths, Fénix) que parece que vaya a destrozarlo todo. Recuerda que los Snotlings persiguen 5d6cm... igual que las tropas a pie de los Elfos.
- Jinetez de Lobo Goblins y Jinetez de Jabalí (grandotez, necesitarás una de orcos normal). Los Lobos tendrán que hacer de apoyo a los Jabalís. Estas unidades son las que deben intentar llegar al cuerpo a cuerpo lo antes posible.
- Karros de Lobo mejor que Karros de Jabalí. Motivo: la R es menor, vale, pero los Elfos no tienen armas especialmente fuertes (salvo los Lanzavirotes), así que más o menos te van a durar lo mismo. Con la diferencia que los karros de lobo **también** tienen F5... y encima cargan a 44cm.. y además tienes 2x1... Contra esos debiluchos van muy muy bien.
- Lanzapinchoz. Indispensables! Cuatro, a ser posible. Lanza un único virote (impactas con 4+), y verás cómo hacen pinchitos de esa caballería ultrapesada (o cualquier infantería). Por 35 puntos es muy, muy rentable.
- Orcos Negroz. Diría que sí. Son bastante tentadores, pero es que el Lanzavirotes irá directo a por ellos. Es algo psicológico, pero es cierto: al ver tanta armadura van a por los Negroz en vez de por ejemplo a los jabalís. Al menos los malos generales ☺ Son buena opción.
- Chicoz. No hace falta que pongas dos armas de mano, la combinación F4 (rebanadora) con R4 hace que aguanten (contra las armas básicas de los Elfos, léase arcos largos y lanzas) y que hagan más pupa de la que les hacen a ellos. Si, además, les pones escudo, les estás dando una armadura de 5+ difícil para su tropa básica. Y a ti cada orco con escudo te cuesta 6 puntos... También puedes poner arkeroz con armadura ligera (8 puntos), siguen teniendo F4 (en carga) y R4, y los arcos de F3 pueden herir al 50% de esos Elfos. Una unidad anti-sombras estaría bien (si no quieres gastar tus jinetes de lobo para ello). Pero quizá mejor orcos comunes.
- Nada de orcos salvajes. NADA! Si tu adversario es listo, pondrá mil y una cosas para obligarles a cargar: águilas, sombras, caballería ligera... No vale la pena, de verdad.

- Te quedarías con tu oponente sacando los fantásticos Orcos de Ruglud: F4 en disparo (ballesta), F4 en carga (rebanadora), la clásica R4 orca... y armadura pesada!
- Personajes. No te molestes en intentar dominar la magia (aunque sería una buena sorpresa). En vez de eso, pon uno o dos chamanes Goblin, retrasados, de nivel 1 y con pergaminos hasta las muelas, escondidos detrás de un bosque y dispersando todo lo que puedan (al menos hasta que tus chicoz lleguen al combate cuerpo a cuerpo).
- Singulares. Va a gustos. Ni se te ocurra poner trolls (los Elfos tienen varios métodos para echar fuego). El Gigante estaría desaprovechado (Terror contra tropas de L9?) pero puede ser divertido. La vagoneta es simplemente genial (2d6 impactos por 40 puntos!), recomendaría una o dos, y si no son dos, pues una Katapulta Lanzagoblinz puede acabar con los Yelmos o los Dragoneros con sólo un disparo...

Ejemplos de Ejércitos

Triple Zona

By Namárië

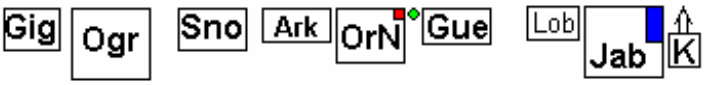
Este ejército se basa, como su nombre indica, en tener “tres zonas” delimitadas. Ninguna de las tres tiene una función clara de ruptura de línea, pero todas ellas pueden realizarlo. Aún así, es más cómodo realizarla con la zona más veloz.

La composición del ejército es la siguiente (2000 puntos):

- [217p] General, Kaudillo Orco montado en jabalí (a mí me gusta ponerle el Pinchapuerkoz de Porko y otros objetos auxiliares como el Escudo Encantado y el Mejor Kachivache pa’l ke Manda). Este “simpático individuo”, por sí solo, puede llegar a efectuar 7 ataques HA6 F5 en carga (más el jabalí) salvando a 2+ y especial de 5+.
- [169p] Portaestandarte de Batalla Orco, con el Tótem de Morko. Irá en la unidad de Orcos Negros. Esto hará que la unidad de Orcos Negros (una de las principales del ejército) proporciona un dado de dispersión adicional contra la unidad, y un +1 para dispersar EN EL RESTO DEL EJÉRCITO (anda, como un objeto mágico de 50 puntos)
- [125p] Héroe Chamán Orco N2 con un Pergamino. Simplemente para conseguir un poco de dispersión. Irá cerca de la zona de infantería.
- [75p] 3 peanas de Snotlings. Los multiusos. Seguro, seguro que acaban siendo útiles en algún momento de la partida.
- [100p] 5 Jinetez de Lobo Goblin con lanza, arco, escudo y GM.
- [80p] 10 Guerreroz Orcos, con arma de mano adicional, y Portaestandarte.
- [70p] 10 Arkeroz Orcos. Función de apoyo a los Orcos Negros.
- [261p] 9 Orcos Jinetez de Jabalí (grandotez) con grupo de mando, incluido Eztandarte del Beztia de Nogg.
- [86p] Karro de Jabalíes con tripulante adicional. Otra unidad de apoyo para los Jabalís, por si los Goblins fallan.
- [238p] 15 Orcos Negros con arma de mano adicional y grupo de mando con Estandarte de Guerra.
- [205p] Un Gigante.
- [375p] 6 Ogros Mercenarios de Golgfag.

Total: 2001 puntos.

Línea de Despliegue



(Como siempre, dependerá de la escenografía... no vamos a poner el “flanco rápido” delante de un bosque...)

[Rojo: Portaestandarte de Batalla]

[Verde: Chamán]

[Azul: General]

Comentarios

- Como se puede observar, hay tres zonas bastante “delimitadas”: la zona de monstruos a la izquierda (Gigante y Ogros), la zona de infantería en el centro (Snotlings, Arkeroz, Orkos Negros y Guerreroz) y la “zona rápida” o de ruptura a la derecha (Loboz, Jinetez de Jabalí, Karro).
- Quizá asuste que el General no esté en el centro. No nos pongamos nerviosos: el flanco izquierdo (Gigante, Ogros, Snotlings) no necesitan el L9 del General ni pueden fallar animosidad; los Orcos Negros del centro pueden ayudar a la animosidad para que los arkeroz no acribillen el resto de chicoz. Por otra parte, el hecho que el Portaestandarte de Batalla esté en la zona de infantería hace que las repeticiones de chequeos se hagan donde más se necesitan.
- El flanco izquierdo (el “monstruoso”) tiene la virtud que por una cuarta parte de los puntos tendremos a más de la mitad del ejército del enemigo concentrado en ello. ¿Motivo? Los Ogros tienen un frente de 14 ataques (6 de ellos HA5 F5), L8, una potencia de unidad de 18 y una unidad tremenda que causa miedo. Su apoyo es el Gigante (aunque los orcos pueden llegar a echarle una mano). El Gigante tiene tres funciones: por un lado, causa terror (es muy importante en ejércitos de bajo liderazgo como otros pielesverdes, humanos o Skavens); por otro, causa “presión psicológica” en el adversario (es un auténtico imán de balas de cañón y cosas así) con lo que podemos avanzar tranquilamente el resto del ejército (y si muere sólo hemos perdido 200 puntos!); y por último, que si llega al combate, puede apoyar de una manera increíble tanto el regimiento de Ogros como la zona de infantería. Por eso en el despliegue tendremos que observar si nos interesa poner el Gigante o los Ogros en el extremo. Personalmente pondría los Ogros, que son más “difíciles de combatir” que el Gigante (sí, en serio), pero en muchas ocasiones puede ser mejor colocarlos cerca de la infantería.
- El centro del ejército es lo más peligroso. Contra un General “normal” no debes temer, puesto que ver marchando a 20cm infantería “sin peligro”, o ver unos monstruos que-te-cagas a 30cm y una marabunta galopante por el otro flanco... hace que se dedique a ponerse a la defensiva (incluso si lleva Caos). Si es un buen General, adivinará que puede romper “fácilmente” nuestra línea debilitando el centro. Y digo fácilmente entre comillas porque en realidad no es tan sencillo. Si carga con bichos que causan miedo podemos parar con un frente de peanas de Snotlings (L10) y contra el resto de cosas podemos hacer una especie de “destacamentos”: los Orcos Negros con R4, armadura pesada, L8 y un fantástico Portaestandarte de Batalla hace que aguanten bastante cosa. Si le sumamos que tenemos unos Orcos Negros y unos Arkeroz dispuestos siempre a cargar por el flanco al enemigo, tenemos como resultado un centro no tan débil. En el caso (improbable pero posible) que el enemigo consiguiera romper nuestro centro antes que nosotros llegáramos a romper su línea, deberíamos “reagrupar” todo el ejército detrás del enemigo.

- El flanco derecho es el que, principalmente, podemos usar para romper la línea enemiga. Es destacable la unidad de cerditos: en el momento del choque (ruptura de línea) y gracias al estandarte podemos contar con los siguientes ataques: 9 de HA4 F5 (Jinetez), 8 de HA6 F5 (General) más 5 de HA3 F4 (cerditos). Total, 22 ataques nada despreciables. Eso para una unidad de potencia 20, con una fila (+1) y estandarte (+1) y que salva a 3+. Devastador, sí, pero hay que tener cuidado... una unidad de caballería ligera enemiga bien puesta puede inutilizar la unidad (al menos un turno), y la animosidad en el turno de carga puede echar al garete la estrategia (aunque para ello tenemos los Jinetez de Lobo! Si falla la animosidad de los jabalís, cargamos con los lobos –si no estamos muy cerca– y al siguiente turno (si ya no están) cargamos con los jabalís. Los Jinetes de Lobo son una unidad de apoyo a los Jinetez de Jabalí (3 de ellos ya anulan filas), aunque con sus 44cm se pueden usar también para cazar magos, dotaciones, etc. El hecho que estén en el centro es para que puedan ofrecer sus "servicios" a la infantería si fuera necesario (los Jabalís ya tienen al Karro como apoyo). Los Jinetez de Lobo están para abusar: no tiran animosidad (5 minis!), los chicoz son inmunes al pánico...
- La magia, como se puede ver, es bastante sosa. El motivo es que para usar buena magia es recomendable el Gran ¡Whaaagh! y ello implica no tener un General como Morko manda. Aún así, el chamancito no puede ser objetivo de disparos (si lo mantenemos cerca de las unidades de infantería), y si lo situamos un poco retrasado tampoco va a ser objetivo de cargas. Hay 3 dados de dispersión y un +1 a las tiradas. Otro chamán estaría bien para potenciar la "defensividad" de la magia, pero ello implicaría sacrificar alguna parte del ejército. Contra algunos adversarios puede resultar interesante.

Por supuesto, el ejército es "base", totalmente adaptable. Se pueden cambiar los Ogros de Golgfag por por Ogros comunes, para obtener unos cuantos puntos más y poder tener un chamán extra, más Snotlings y/o potenciar la infantería. Todo depende.

Ejércitos Temáticos

Con los Pielesverdes, como no están organizados por “ciudades” que tengan características especiales, parece algo difícil crear un ejército temático aparte de los aparecidos en la White Dwarf. Pero aún así se puede!!

Todos los ejércitos se harían en base a 2.000 puntos.

- Ejército Goblin Nocturno. Un ejército Goblin Nocturno está viviendo dentro de una montaña, por lo que es difícil contar con ciertos detalles como máquinas de guerra, monturas, o orcos. Lo que reduce bastante el abanico de posibles configuraciones del ejército.
    - Comandante: un Gran Chamán Goblin Nocturno. Sin duda. Las 1d3 setas irán de muerte, y el Gran Whaagh puede hacer estragos.
    - Héroes: como los Goblins huirán de todos modos, pon más chamanes. Uno de ellos, con los Trolls, para que hagan algo y no se queden jugando al mus.
    - Básicas: una de Snotlings, y cientos de Gobos nocturnos. Las diez peanas de Snots son 250 puntos, así que prepárate para tres o cuatro (o cinco) unidades de 30 o 40 goblins nocturnos. Intenta conseguir el máximo posible con redes. Sobre si las flechas o lanzas... el arco corto no hará mucho daño a distancia, y las dos filas de HA2 F3 tampoco. Da igual ☺ Eso sí, FANÁTICOS a mansalva. Avanza los Gobos nada más empezar, que suelten a los fanáticos, y aléjate de ellos.
    - Especiales: una unidad, cuanto más grande mejor, de Garrapatos. Enorme, si tu economía te lo permite.
    - Singulares: un Gigante y una unidad de Trolls de Piedra. Esto tendría que llegar a 500 puntos...
- Ejército Goblin. Aunque hay pocas tribus exclusivamente de Goblins, puede ser divertido ver una. El principal inconveniente, que igual que con los Goblins Nocturnos, cuidado con la Animosidad...
    - Comandante: quizá mejor un Kaudillo. Montarlo en karro (con un lobo más o dos) o en Lobo, es casi casi obligatorio.
    - Héroes: chamanes, chamanes y más chamanes.
    - Básicas: Snotlings, Jinetez de Lobo, y montones de Goblins.
    - Especiales: karros de jabalíes (si te basas en monturas), y algunos lanzapiedros y Lanzapinchoz (¡pero sin espabilagoblins!)
    - Singulares: lo mejor es poner una Vagoneta y una Katapulta (sin espabilagoblins again).
- Orcos Zalvajez. Los chicoz con menos cerebro, los más morenos (porque están al Sur). Y los más peligrosos...
    - Comandante: un Chamán Zalvaje o un Kaudillo Zalvaje. Sea como sea, en Jabalí.
    - Héroes: Más Chamanes (un par por lo menos) y un Jefe o dos. Aquí sería bueno dejar algo sin jabalís.
    - Básicas: una de Snotlings (están en todas partes!), y unidades de Orcos Zalvajez. Con un par o tres bastan, pero que sean abundantes.

    - Especiales: como puedes incluir hasta 4, pues CUATRO de Orcos Zalvajez Jinetez de Jabalí. Ni que decir tiene que hagas a una Grandota.
    - Singulares: Trolls de Río (cerca del General por favor!!), y un Gigante.
- Orcos. El ejército típico de Orcos...
    - Comandante: un Orco en Serpiente, aunque la idea del jabalí es muy atractiva. Hay una duda: Orco Negro o Orco no Negro? Más vale dos Orcos que uno (aunque sea un poco más fuerte). Consejo: uno no negro.
    - Héroes: más orcos, chamanes, algo en jabalí... Si hay Porta de batalla, que sea orco normal, y mira atentamente al Tótem de Morko porque puede ayudarte mucho en dispersiones.
    - Básicas: poner arkeroz no es tan malo como piensan algunos, porque además de ir acertando alguna que otra flechita a distancia, cuando toque carga, si cargan ellos tienen +1F por la rebanadora. Lo mejor es poner Orcos, o con rebanadora o con dos armas de mano. Ah, y por supuesto... una de Snotlings ☺
    - Especiales: la indiscutible unidad de Orcos Negroz , Jinetez de Jabalí (grandotes, claro!) y algún karro con tripulante extra (como tienen lanzas, son 5 ataques de HA3 F5 en carga entre jabalíes y los tres tripulantes...). Claro que un Lanzapiedros iria bien, pero no sobran opciones de Especiales!!
    - Singulares: cualquiera de ellas.

Aunque lo más probable es poner “de todo un poco”, y en una horda pielverde aún se explica más el caos y el desorden, tener un ejército más o menos temático (no hace falta que sea a rajatabla, por ejemplo se pueden mezclar los dos tipos de Goblins) alegra. Y tener un ejército sin Orcos puede ser una de las mejores experiencias de tu vida (garrapatos, fanáticos, y si le sumas la vagoneta y un Gigante que se cae o unos “trolls museros”...)

¡Garrapatos!

[Basado en Squigmania de Black Gobbo. Por Namárië]

En las profundidades de las montañas, en las cavernas más ocultas, se hallan horrores desconocidos para la mayoría de mortales. Los Goblins Nocturnos siempre huyen de todo este tipo de criaturas, salvo de una que van a cazar: los Garrapatos.

Estas bolas de uva con muchos dientes y mucha mala leche son, sin duda, una de las unidades más carismáticas y más queridas en los ejércitos verdosos. No conozco a ningún general pielverde que se precie que no tenga una unidad de garrapatos. ¿Acaso porque son muy buenos? No. ¿Es que son fáciles de incluir? Ni mucho menos, hay unidades especiales mucho más interesantes (orcos negros, jinetez de jabalí, Lanzapiedroz) que irán a la lista antes que los garrapatos. Pero… tienen algo. Ese "algo especial" que les hace tremendamente atractivos. Y si no, haced la prueba, enseñad un garrapato a una amiga y lo primero que dirá es "¡qué mono!". ¡Por Morko! ¡Un garrapato es *mono*! * ¿Qué será lo siguiente? "Mira qué bonito es ese señor de verde, ¿es Hulk?"

(* *Nota para los/as latinoamericanos/as*: en españa "mono" no significa primate… bueno, sí, también, pero cuando algo es "mono" es que es tierno y bonito. Si os lo dice un ligue español no os enfadéis ☺ que es un piropo)

Ser pielverde implica saber (y querer) usar un ejército con cierto toque de salvajismo e imprevisibilidad. Esos orcos animosos o los fanáticos de los goblins nocturnos son dos de las tres situaciones más "pielesverdes" que hay. Sí, ya, es a los Skaven a quienes les explota todo. Pero lo divertido de que tengas cosas imprevisibles tiene su toque en los Orcos y Goblins (ejército en el que, mientras todo vaya bien, irá como la seda, pero empieza a tener mala suerte o a perder y verás como acaba todo).

Los garrapatos forman parte de ese "espíritu" pielverde: unidad que cuando llega puede hacer trizas, pero que si las cosas se tuercen puedes tener esos bichitos tan monos merendándose a tus orcos negros (mientras estos gritan maldiciones a los goblins que se supone que los controlan).

Lo correcto

Es muy, muy importante que todos tengáis en mente la errata en el libro de Orcos y Goblins sobre las unidades de garrapatos. Se decía (en la versión española) en la página 46 que "Puedes incluir un máximo de 1 pastor de garrapatos por cada 3 garrapatos". Puede tener algo de lógica… si no fuera porque al comprar un blister de garrapatos aparecen 3 garrapatos ¡y 2 pastores! ¿Y qué hago con el otro?

Se consultó a los trolls de Venta Directa (podéis hacerlo vosotros mismos a motroll@games-workshop.co.uk, aunque hace ya un par de meses que no me responden… por pesado, supongo) y la respuesta fue que la traducción era incorrecta. En la versión original decía que podías incluir un garrapato saltarín por cada 3 garrapatos. Cosa más lógica aún (si no, yo llevaría una unidad de 10 saltarines y fuera todos en el segundo turno). La traducción mala viene porque en inglés, el garrapato saltarín es Hopper, y el pastor es Herder (gracias por la aclaración, War'n'Rol). Es decir, que en el fondo puedes incluir los garrapatos y pastores que quieras, pero el número de saltarines debe ser mucho menor (uno por cada 3 garrapatos sin goblin encima).

Por si alguien no se lo cree y quiere confirmarlo de una forma rápida, que se mire el artículo Squigmania en la web de GW-USA (Black Gobbo) donde en el apartado de tácticas se deja claro.

Qué tienen de malo

Pues básicamente 4 cosas:

1. Son *caros*. Los garrapatos en sí valen 14 puntos cada uno. Un orco negro con arma de mano adicional tiene también 2 ataques HA4, de F4, pero salva a 5+, tiene 8 de Liderazgo, evita animosidad y es 2 puntos más baratos. Espero que con el tiempo rebajen el coste del garrapato porque 14 puntos en un bicho que vale más que un Matatroll y es mucho peor…
2. Son *especial*. Uno de los principales motivos (si no el principal) por el que no se suelen ver muchas unidades de Garrapatos es porque son unidad especial. A 1500-2000 puntos la gama de unidades especiales orca es tan grande que los garrapatos se ven relegados a la última posición (tienes máquinas de guerra, caballería pesada, la mejor infantería orca o karros de todo tipo, antes de los garrapatos).
3. Muy *poco resistentes*. Toda la unidad la conforman miniaturas de R3 sin armadura. Cualquier unidad que les cargue o que les vaya disparando la destroza sin pestañear (hasta los arqueros humanos hieren y matan con 4+).
4. Muy *poco fiables*. No es sólo que si te eliminan goblins nocturnos con proyectiles te empiezan a saltar garrapatos perdidos (mientras tengas la proporción de 3 garrapatos por cada goblin, todo va bien). Tampoco que los saltarines con un triple pasen a perdidos. La poca fiabilidad se basa en que si huyen explotan en una lluvia de garrapatos, cosa que puede ocurrir fácilmente (que huyan). La huida es muy interesante en el campo de batalla contrario, pero *NO* en el tuyo.

Cómo ponerlos juntos

Empecemos por pensar qué poner. Sólo hay una unidad de garrapatos, así que si la pones en vez de usar jinetez de jabalí o un Lanzapiedroz, hazlo bien, ¿vale? Como lo que quieres es que te aguante el máximo de tiempo posible, puedes hacer dos cosas: o poner muchos garrapatos o poner muchos goblins. Poner muchos garrapatos encarece la unidad y el precio en €uros (y mucho); sin embargo poner pocos hace que su función (dar "yuyu" al enemigo) no la hagan del todo bien (quién tendría miedo de tres garrapatos y 20 goblins nocturnos con arma de mano?). Los de Black Gobbo recomiendan una unidad de cuantos más garrapatos mejor (sí, vale, y quién me los paga?).

Como una de las mejores cosas son los garrapatos saltarines, yo lo que recomiendo es que penséis cuántos saltarines queréis usar y pongáis el resto en proporción:

- Ningún saltarín -> pues lo que quieras, pero ¿para eso pones los garrapatos?
- 2 saltarines -> mínimo de 6 garrapatos y 2 pastores. Poner más pastores no es malo (¡y menos viendo que valen 2 puntos cada uno!), es más, es muy aconsejable. Aunque el tamaño crítico sean 1 pastor por 3 garrapatos, creo que la proporción 2x3 ya es buena (la que viene en blisteres).

- 4 saltarines -> mínimo de 12 garrapatos y 4 pastores. Aquí el tamaño de unidad ya es 20, los 4 saltarines pueden hacer muy bien su tarea, los 12 garrapatos son ya una unidad “tocha” y podemos subir fácilmente a 8 pastores para tener una unidad de 4 filas completa. Para esto necesitas 4 blisters de garrapatos y 2 de saltarines, y (sinceramente) es lo más recomendable. Precio de la unidad: 256 puntitos.

¿Y cómo se ponen? Pus un pequeño truquillo: pon a los saltarines en PRIMERA LINEA. ¿Y por qué? Pues porque cuando saltan, lo hacen desde el punto donde están. Así que si los pones en última línea te pierdes 7’5cm la mar de valiosos. Ponlos en primera línea y harás que en el primer salto lleguen un poquitín más lejos.

H	H	H	H	H	H
G	S	S	S	S	S
G	S	S	S	S	S
G	S	S	S	S	S
G	G	G	S	S	S

Hay una regla en la que mucha gente no se fija: no puedes poner ningún goblin delante de un garrapato (se lo comería). Pero nada te impide ponerlo en los lados…

Así pues, una posible distribución de unidad sería la siguiente (H=saltarín, G=goblin, S=garrapato). Los Saltarines (H) delante, los Garrapatos (S) detrás, y en una columna los Goblins (y si te faltan, al final).

Táctica garrapatil

Primero y más importante: la función de los garrapatos es sembrar el caos en las líneas enemigas. Debe ser una unidad que se lance de cabeza hacia el enemigo, que se trabe, que pierda el combate y (sobre todo) que lluevan garrapatos de una unidad enemiga a otra, pero que NO te afecten (intenta evitarlo). Despliégalos de las últimas unidades y justo delante de la “masa” enemiga (a ser posible, “masa” de infantería, que si es caballería pueden estar peligrosamente cerca cuando salten los garrapatos).

Marcha con ellos directamente a donde estén concentradas sus tropas, en el primer turno. En el segundo turno deja sueltos a tus garrapatos saltarines, y que vayan en dirección opuesta a tu destino (para que el enemigo se piense que vas a por ello, y también para alejar los saltarines de tus garrapatos no sea que les de por volver cuando no tengan goblin encima). Sobre todo, que los saltarines NO influyan en tus planes. Intenta que los proyectiles enemigos se dirijan a otros sitios, “¡Mierda! ¡No quería poner ahí los lobos! ¡Que me los vas a freir a flechas!” (con cara de sorpresa, y a ser posible que se lo crea y dispare a los lobos).

De los garrapatos saltarines olvídate. Si tienes suerte y llegan lejos, empezarán a saltar de un sitio a otro, impidiendo marchas, ralentizando su avance (es hora de los Lanzapiedroz y Lanzagoblins) y en definitiva dejándote a ti la iniciativa con los movimientos.

Sigue moviendo la horda de garrapatos hacia delante, no te pares. Intenta cargar (o que te carguen) cuanto más cerca de “la masa” mejor. Cuando se produzca el choque, reza para tener no muy buenas tiradas y perder el combate. Sí, perder el combate. Un posible

truco puede ser escoger una unidad enemiga que te supere en número y tenga estandarte (los garrapatos pueden hacer dos o tres bajas y el enemigo una o dos más) para que te gane el combate. Como “casualmente” tu General estará lejos (¡no lo acerques!) los Garrapatos huirán y empezará la fiesta. Es cuando de la unidad salen mogollón de garrapatos moviéndose aleatoriamente en mil direcciones. Y, si lo has hecho bien, todo esto ocurrirá en *su* zona de despliegue donde estén *sus* unidades… Tener un montón de bolas dentudas botando y comiendo como locas en su zona (contra skavens son la bomba) hace que el enemigo pierda tiempo reorganizándose para intentar cargarlos, disparando con sus proyectiles… O sea, desbaratar sus planes.

Mientras el enemigo esté ocupado intentando matar estos bichitos como moscas en verano, es el momento de la diversión, así que coge tus arkeroz, Lanzapiedroz y demás armas de proyectiles de las que dispongas. Cuanto más tiempo esté el enemigo con los garrapatos, de más tiempo dispondrás para dispararle… ¡sin olvidar que cada tío son 2 ataques de F5, algunas bajas harán!

Sobre la táctica de garrapato-acción

Esta táctica está muy bien pero es peligrosa y te funcionará una de cada 3 veces. Hay varios factores que pueden contribuir a aumentar el éxito:

- Intenta aprovecharte del miedo y del terror. Va en contra del sentido común, pero ves como loco hacia tu enemigo, carga a esa unidad de tumularios con alabarda… uy, tienen que huir, qué pena.
- Si quieres aumentar el “efecto Garrapato”, simplemente pon más garrapatos. Cuantos más haya, más daño harán en el momento en que huyan.
- No uses esto en torneos. Aunque puede estar bien en partidas con amigos, estar media hora tirando dados de dispersión y de a ver cuánto mueven puede ser algo coñazo.

Cómo pintar garrapatos (1): dientes.

Ya que un garrapato básicamente es una bola con dientes, vamos a ver cómo se pueden pintar los dientes de los garrapatos en 4 pasos:

Pinta los dientes de un marrón oscuro.

Ahora aplica una mezcla de marrón con amarillo dejando un poquitín de oscuro en los extremos de los dientes.

Aplica ahora una tercera capa de la anterior mezcla pero aclarada con blanco, dejando de nuevo algo visible.

Por último, pinta sólo en las partes más exteriores con blanco puro.

(Nama-nota: si tienes mucha prisa, pinta de hueso, tinta avellana y luces con blanco).

Cómo pintar garrapatos (2): el cuerpo

Como ya se dice en el libro de Orcos y Goblins, no hay ninguna regla para pintar garrapatos. Deja volar tu imaginación. Sí, de rojo son los típicos, pero puedes atreverte a pintar de atigrado, de colores oscuros o de colores muy llamativos. Ahí van algunos ejemplos.

Informe de Batalla

El Paso del Dragón de Fuego
Enanos vs. Orcos a 2000 Pts.

Bulgrum Pizataponez miró hacia las montañas, apenas estaba amaneciendo pero el Kaudillo Orco Negro, ya estaba de pie e intentaba poner en orden de marcha a su clan, quería atravesar esa cordillera antes de 2 jornadas y unirse a Grimgor Piel'ierro en el saqueo de la ciudad del lobo donde habían tantos zonrozados y orejotaz según el rumor de todas las tribus de las montañas del fin del mundo.

Grun Colmillorojo, el Gran Jefe Orco que tenia el honor de llevar su propio estandarte, lleno de cráneos a la batalla, se acercaba rodeado de un fuerte contingente compuesto por los orcos mas grandes de su ejercito.

Con una sonrisa totalmente torcida y llena de amarillentos colmillos le dijo: "Jefe, Gorko nos zonríe, en nuestro camino hay un ejercito de taponez listos para pelear".

Bulgrum levanto su mirada y comprobó que de las estribaciones de las montañas bajaba un ejercito enano en formación de batalla, con los ojos llenos de un furioso brillo grito: ¡¡¡¡ Muchachoz, vamoz a divertirnoz un poco ..... WAAAGGGH !!!!

Los enanos se enfrentan a su peor enemigo, los pielesverdes

Thorek Cejohierro comprobó la formación de sus tropas, los guerreros de faldo Ironbeer estaban desplegados cubriendo el flanco izquierdo del ejercito junto a los ballesteros liderados por Brumlond Brokenhammer, mas al centro, en la primer colina se encontraban los atronadores de Halm Bronceaxe, junto al cañón lanzallamas, malakai malakaisson junto con su poderoso cercenagoblins cubría la falda de la colina, el flanco derecho del ejercito estaba respaldado por los rompehierros de Borg Dorfson en el valle y otros tantos arcabuceros junto al lanzavirotes en la siguiente colina.

El poderoso Señor del Clan Durmald, hijo de Fundin, estaba dirigiéndose a reforzar el flanco derecho junto a los guerreros, ya que a la distancia se veía la imponente figura de un gigante.
Mientras tanto su aprendiz de Herrero Rúnico, Kramm Ironbeard, se encontraba cerca de la primera colina dispuesto a contrarestar la magia pielverde y dejar que el mismo Thorek se encargara de llevar la destrucción y la muerte con el poder rúnico al ejercito Orco que pensaba atravesar el paso del Dragón de Fuego.

Pero un amargo presentimiento lo sacudía constantemente, el exceso de confianza en si mismo lo había hecho marchar antes que el ejercito enano de Karak-Azul estuviera realmente dispuesto, por eso solo un pequeño grupo de guerreros lo acompañaba, tenia mucho poder de disparo y potencia rúnica, pero en cuerpo a cuerpo solo los diestros rompehierros podrían resistir frente a la inmensa marea verde que se veía a la distancia, esperaba poder desmoralizarlos rápidamente y evitar lo peor del combate.

Mas ahora que no podía perder tiempo, el imperio de los humanos enfrentaba a su peor pesadilla, el maldito Archaón, Señor del Fin de los Tiempos, buscaba destruir Middenheim y abrir un nuevo portal al infierno, y si los humanos caían, tarde o temprano la antigua raza también caería.

Jugadores

Clan Enano Battlehammer de Karak-Azul dirigido por Skipy
Waaagh de *Bulgrum Pizataponez* liderado por Eduardo

Kaudillo Orco Negro Bulgrum Pizataponez, Armadura Pezada, Tranka Aplaztacraneoz de Fumpa, Ezcudo Piel´ierro. 231 Pts	Thorek Cejohierro, Rompearmaduras, Armadura Runica de Thore, Kraggi, 2 Guardianes, Yunque Runico. 500 Pts
Gran Jefe Orco Grun Colmillorojo, Portaestandarte de Batalla, Espada de Poder, Armadura dura de pelar de Drog. 140 Pts	Herrero Runico Kramm Ironbeard, Armadura de Gromril, Escudo, Arma a 2 Manos, Runa Rompehechizos x2 + Runa Suerte. 159 Pts
Gran Jefe Orco Uluk Zacaojos, Hacha de Batalla, Armadura de Gork, Escudo Encantado, Jabali. 114 Pts	Señor del Clan Durmald, Hijo de Fundin, Armadura de Gromril, Escudo, Arma Runica R. Magst. Rapidez + R. de Furia. 115 Pts
20 Orcos Negros, los Deztripaenanoz de Bulgrum, Grupo de Mando, Armas a 2 manos, Armadura Pesada, Escudo, Eztandarte del Bestia de Nogg. 318 Pts	12 Rompehierros, Los Veteranos de Borg Dorfson, Grupo de Mando, Arma de Mano, Armadura de Gromril, Escudo, Estandarte conla Runa de Kadrin. 236 Pts
22 Orcos Grandotes, Los Kemabarbaz, Grupo de Mando, Arma de mano adicional, Armadura Ligera, Escudo, Eztandarte del Waaagg de Gorko. 278 Pts	15 Guerreros Enanos, Los Barbasnegras de Faldo Ironbeer , Grupo de Mando, Arma a 2 manos, Armadura Pesada, Escudo. 175 Pts
12 Guerreros Orcos, Kemakozaz Lokoz, Musico, Arma de mano adicional, Armadura Ligera, Escudo. 101 Pts	10 Atronadores, Los Certeros de Halm Bronceaxe, Grupo de Mando, Arcabuz Enano, Armadura Ligera. 165 Pts
12 Guerreros Orcos, Cojekozaz de Bulgrum, Musico, Armadura Ligera, Escudo. 77 Pts	10 Atronadores, Los Cazadores del Karak, Arcabuz Enano, Armadura Ligera. 140 Pts
7 Jaballeroz Orcos de Ugluk, Grupo de Mando, Armadura Ligera, Escudo, Lanza, Eztandarte de la Guerra, Jabali. 189 Pts	14 Ballesteros, los Furiosos de Grumlond Brokenhammer, Grupo de Mando, Ballesta, Armadura Ligera. 193 Pts
Lanzapinchoz Aagggh, Ezclavista. 40 Pts	Cañon Lanzallamas 140 Pts.
Lanzapinchoz Oogggh. 35 Pts	Lanzavirotes Enano. 45 Pts
Lanzapiedroz Flazzz PUM, ezclavista. 75 Pts	Cercenagoblins de Mañakai Makaisson, 2 Matadores como dotacion 130 Pts
3 Trolls de Rio, Tom, Berto y Guille 180 Pts	
1 Gigante, Ap-Unuthor 205 Pts	

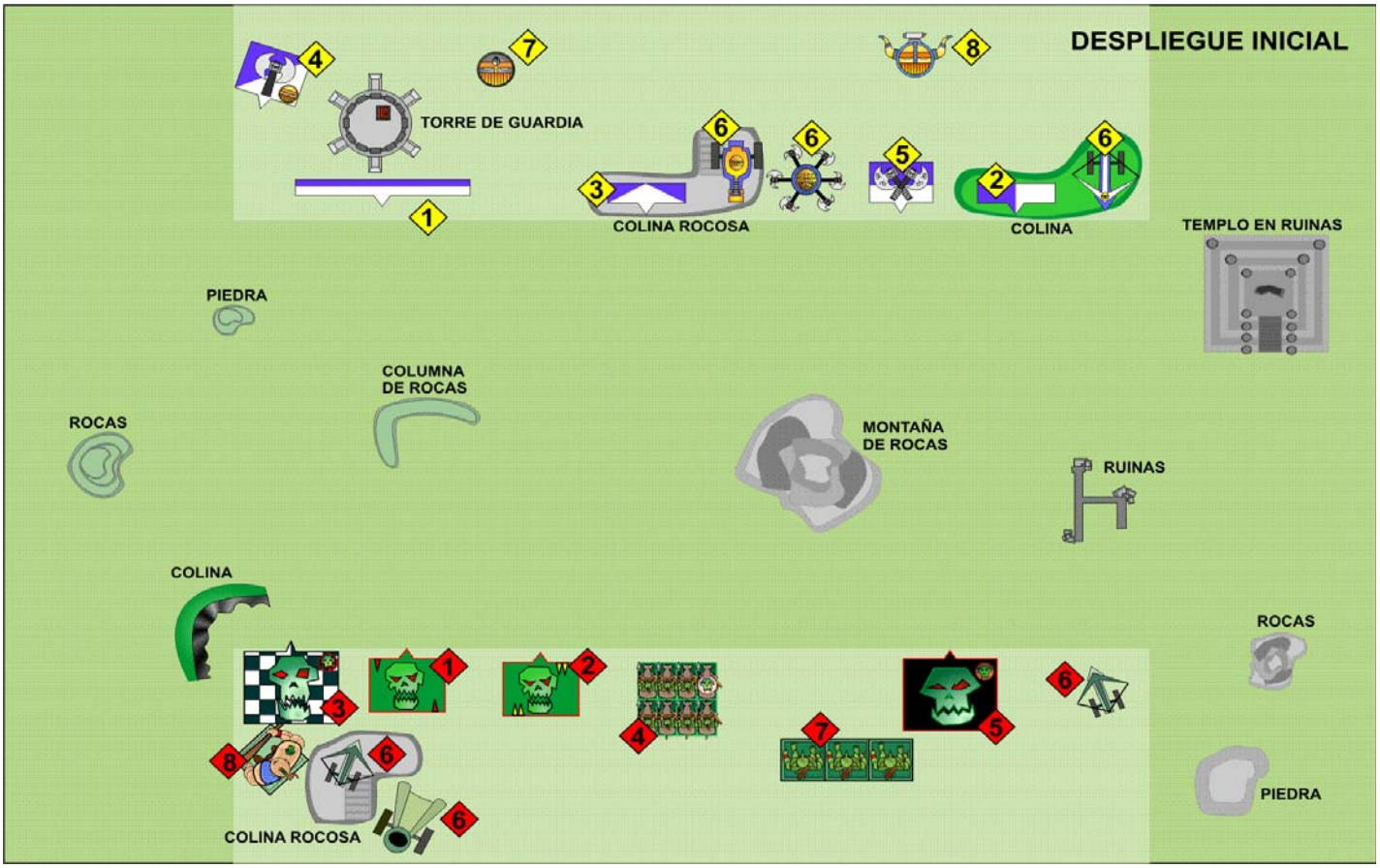
Despliegue

Después de decidir que escenario jugaríamos (resulto ser ruptura de líneas), vimos que sería poco realista que el ejercito enano fuera el atacante, así que los Pieles Verdes recibieron la misión de atravesar las líneas de defensa enanas y lograr llegar a unirse al ejercito de Grimgor Piel`ierro en el asedio a Middenheim (Claro que están un poco atrasados de noticias estos muchachos).

Los Enanos por su parte no necesitan demasiado incentivo para buscar una buena pelea con sus odiados enemigos ancestrales, así que allá vamos.

Al lanzar el dado para ver quien escogía lado ganaron los Enanos, pero al ver quien desplegaba primero fueron ellos mismos quienes debieron dejar claro cual seria su estrategia de batalla. (ver diagrama de despliegue, los números son el orden de despliegue de los ejércitos y se aclara que tipo de escenografía era cada cosa).

Los enanos tuvieron nuevamente la suerte de su lado y pudieron comenzar ellos la batalla... una ronda de disparo antes que mis Orcos pudieran siquiera mover, uffffff, que alegría.



Turno 1 - Enanos

Los únicos movimientos del ejército Enano fueron realizados por los guerreros del clan y los Rompehierros para buscar un mejor frente de batalla.

En la fase de magia... sorpresa, sorpresa, los enanos tenían fase de magia, en fin, solo tuvieron 1 dado adicional pero fue suficiente para activar la Runa de la Piedra y 2 goblins de la dotación de un Lanzapinchoz a reunirse con Morko, después menos mal que yo había colocado mis orcos a 1 cm. dentro del área de despliegue pensando en los arcabuces enanos así que solamente murieron 2 guerreros orcos por el ataque del Cercenagoblins, el cañón lanzallamas estuvo corto y el lanzavirotes falló en herir a mi otro Lanzapinchoz.

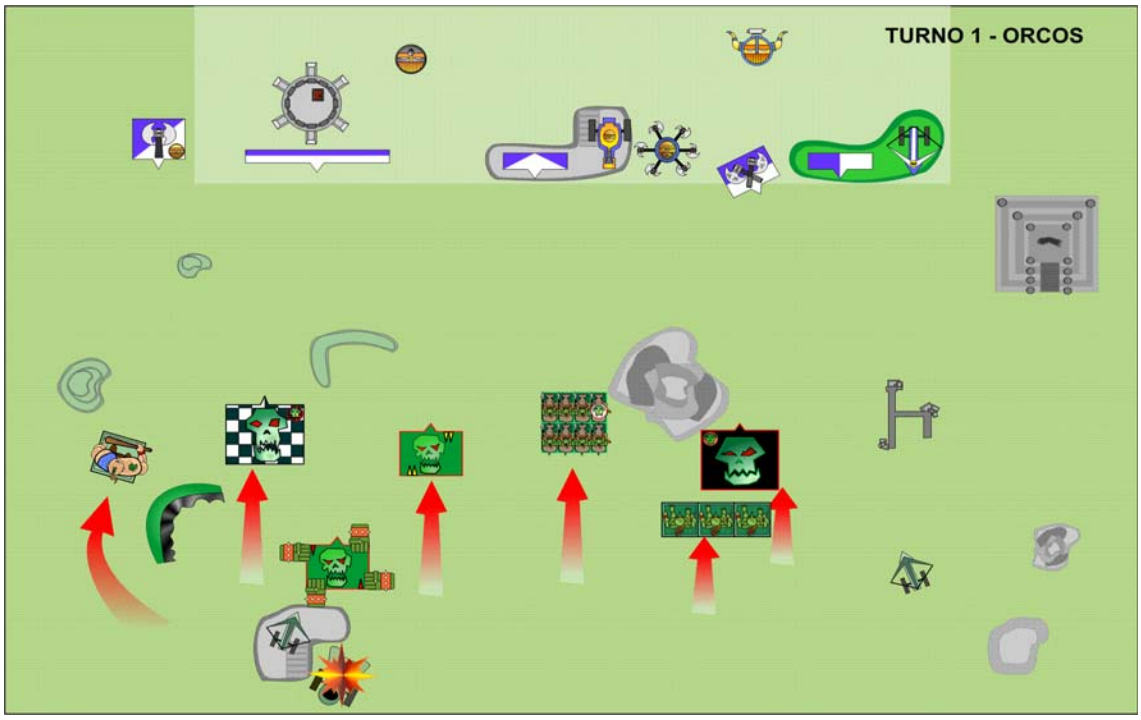
Turno 1 - Orcos

Primero los chequeos de animosidad y ¡como no!, en típico doble 1 en la unidad de guerreros mas lejana, fuera de la influencia de los orcos negros, pero como no tenían a nadie para cargar se dedicaron a luchar entre ellos. Los Trolls si pudieron aprovecharse del liderazgo del Kaudillo y no se vieron afectados por la estupidez.

Después de esto todas las demás tropas se fueron hacia delante de la manera mas coordinada posible, los jaballeros de Uluk cubrieron el hueco dejado por la unidad sujeta a animosidad y apoyaron a los Orcos Grandotes que portaban el Estandarte del Whaaagh y les dada un buen movimiento de 26 cm.

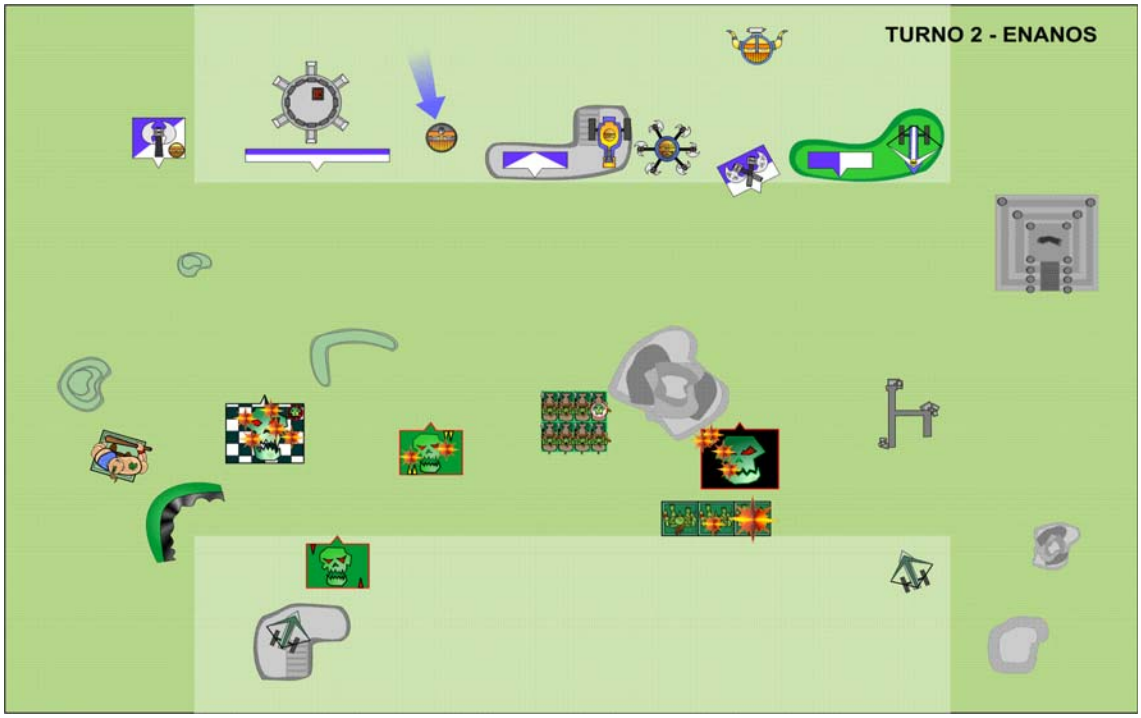
En la fase de disparo calculo con el Lanzapiedroz y logro destruir las pocas neuronas activas que tenia para un increíble 86 cm sobre la cabezota de Malakai, listo, un personaje sin armadura bajo el centro de la plantilla, ja ja ja, lanzo el dado de dispersión y ..... punto de mira !!!!, pero claro el dado de problemas también salió con premio, lanzo a ver que le sucede a la maquina y un espectacular 1, la maquina que tenia que abrirme camino quitando las otras maquinas de guerra fuera en el primer turno. Los Lanzapinchoz casi se clavan ellos mismos con esas tiradas de dado tan malas.

Nada mas, la única baja que cause fue mi propio Lanzapiedroz, claro que ahora si estaban TODAS las unidades dentro del alcance de TODAS las maquinas de guerra y disparo enanas, a ver como salía del siguiente turno.



Turno 2 - Enanos

Los movimientos brillaron por su ausencia, menos el Herrero Rúnico que se desplazo más hacia el frente de batalla.



La fase de magia, 4 dados adicionales para un total de 6, y yo sin ningún chaman para dispersar nada, pero la diosa de la fortuna me favoreció y la Runa de la Piedra obtuvo un doble 1 y se acabo automáticamente esta fase.

En la de disparo las cosas cambiaron un poco, comenzando por el Cercenagoblins que tenía una excelente visión lateral de mi unidad de grandotes y mató a 5, los ballesteros fallaron para mi suerte, los atronadores de la 1 colina acabaron con 2 guerreros de la unidad de apoyo, con lo que ahora quedaban 8 vivos.

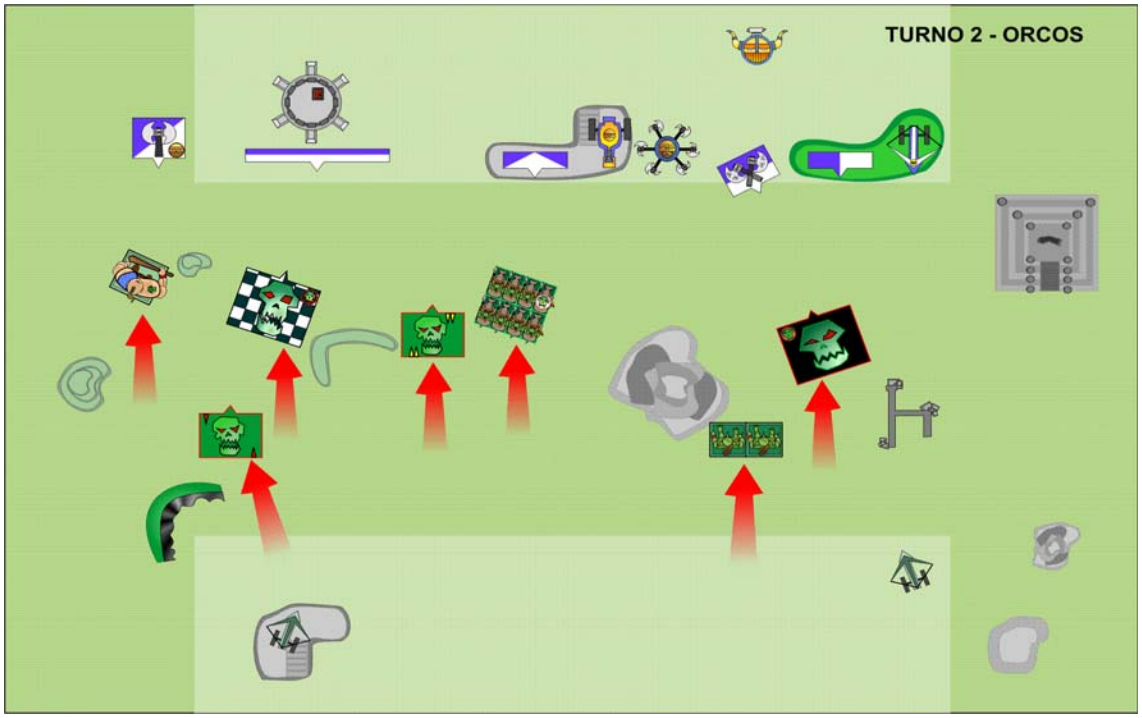
Lo mejor, para el final: el Cañón lanzallamas apunta a mi unidad de orcos Negros justo sobre mi Kaudillo Bulgrum, la plantilla cubre 4 totales y 3 parciales, además de 2 trolls, comienzo con mi kaudillo fallando miserablemente el cuidado señor, 1d3 heridas y Skipy muy gentilmente saca un 6 y me causa 3 heridas, mi salvación queda reducida a 6 y logro salvar 1, pero no me preocupo, tengo una salvación especial de 4+ y.... ¡¡¡fallo las 2!!!! De no ser por la armadura me habría matado al general con ese maldito cañón, no contento con esto, mata a otros 2 orcos negros, 1 troll y le causa 1 herida a otro.

Por lo menos supero los chequeos de pánico causados por el fuego.

Otro turno de estos y me quedo sin escolta para el Kaudillo, peor aún, sin Kaudillo.

Turno 2 - Orcos

Comienzo mis chequeos de animosidad y los supero todos así que comenzamos bien, todo el mundo para adelante y a buscar el cuerpo a cuerpo antes que terminen mi ejercito como un alfiletero.
En mi fase de disparo los Lanzapinchoz fallan una vez más y acabo, pero ya casi a distancia de carga, solo hay que sobrevivir un poco más.



Turno 3 – Enanos

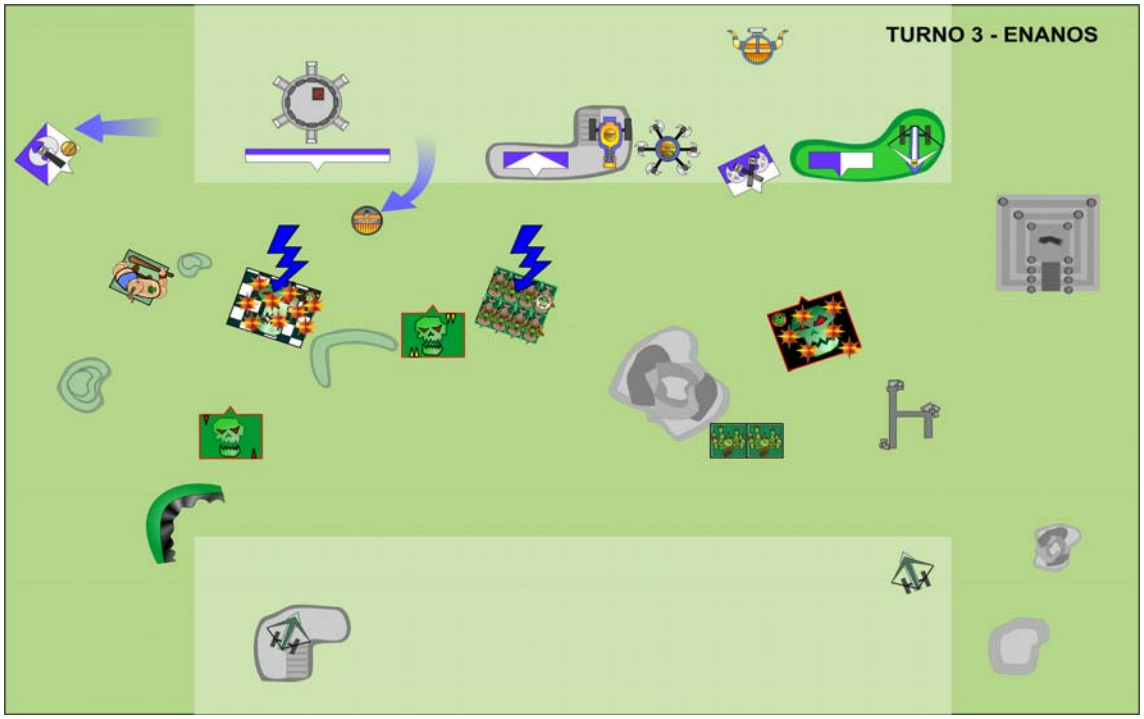
En la fase de movimiento los Guerreros enanos deciden sabiamente salir del ángulo de visión del gigante y el Herrero Rúnico Kramm Ironbeard decidió salir al frente de los ballesteros para hacer frente a la carga de los Orcos Grandotes.

En magia obtuvo un 6, para un total de 8 dados, primero ataco a los grandotes con la runa del fuego y gaste mis dos dados intentando protegerlos pero falle y mato 2 mas, además ahora que yo no tenia dados de dispersión solo pude ver como activaba la runa del

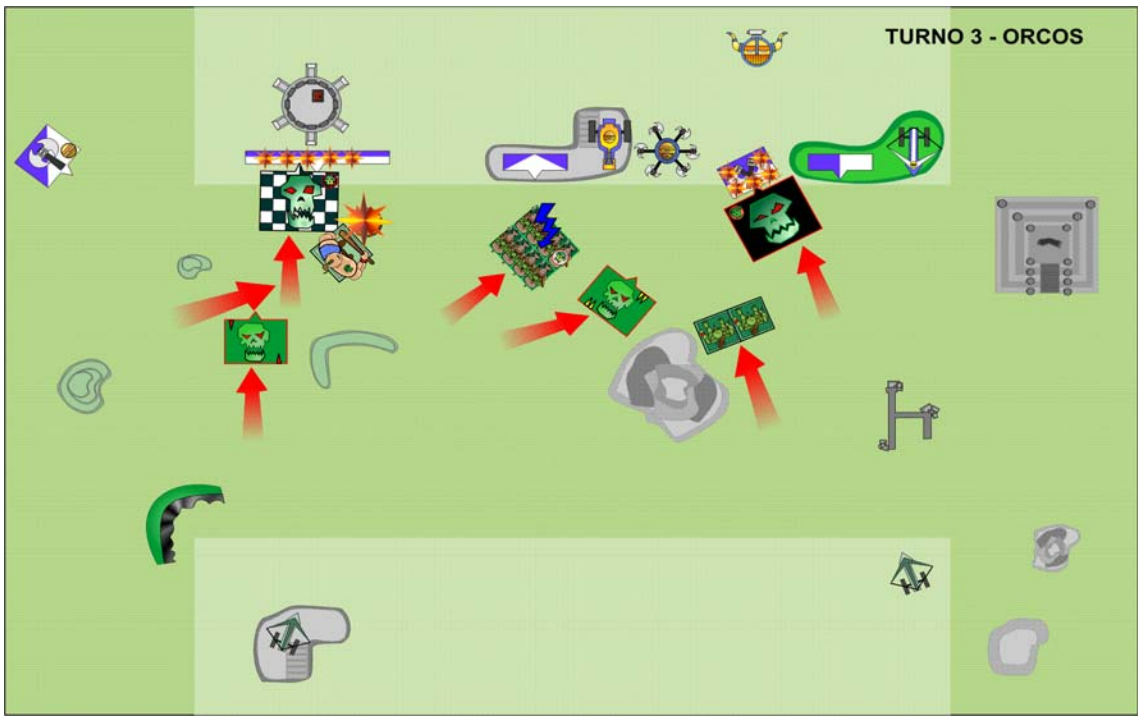
agua sobre los Jaballeros de Uluk y nuevamente la runa de la piedra sobre le Lanzapinchoz de la colina, pero no pudo matar a ninguno.

La fase de disparo fue igual de destructiva a la anterior, el Cercenagoblins y los ballesteros atacaron a los orcos grandotes y dejaron 12 vivos.

El cañón lanzallamas, los atronadores y el lanzavirotes atacaron a los Orcos Negros y lograron sobrevivir 12, los otros atronadores no lograron herir a los jaballeros y con eso termino el turno enano.



Turno 3 – Orcos



Por fin, cargas, primero los Orcos grandotes cargaron a los ballesteros que estaban detrás del Herrero Rúnico, del cual pase, ya que tenía la horrible sospecha de un personaje matatodo y no quería arriesgar innecesariamente a la unidad que incluía mi estandarte de batalla.

Luego el Gigante Ap-Unuthor decidió que aquel herrero era llamativo así que fue por el.

Los Jaballeros decidieron ir por el Cercenagoblins, ya que esa maldita maquina casi había acabado con el 30% de mi unidad de Orcos grandotes, claro que Skipy decidió recordarme DESPUÉS de declarar las cargas que ellos estaban afectados por la runa del agua con lo cual quede a mitad de la carga mirando fijamente el Cercenagoblins, dándole la cara también al lanzavirotes y el flanco a los arcabuceros, muy mala posición realmente.

Los Orcos Negros soltaron sus escudos, tomaron sus armas a 2 manos y cargaron contra los Rompehierros.

Thorek estaba tranquilo, sus tropas y el mismo habían inflingido un gran daño al ejercito Orco y no entendía como es que no estaban huyendo después de tantas bajas, pero si querían morir mas, el estaba dispuesto a complacerlos...

El poder rúnico había sido fuerte y causado daño, pero sin tener el tiempo de preparar adecuadamente el Yunque había fallado en algunos momentos cruciales. El Cercenagoblins de aquel loco matador de Malakai era aun mas destructivo de lo que había imaginado, pero los orcos estaban ya muy cerca, ahora el combate que el deseaba evitar sería inevitable, pero ellos eran Enanos del Clan Battlehammer, la antigua raza, los orcos probarían el acero forjado en las profundas minas y sabrían a quien temer.

"Loz orcoz somos loz mejorez, nunca perdemos, ¡¡Whaaagh!!"

Bulgrum estaba sorprendido por el buen funcionamiento de su ejercito, solamente esos apestosos Kemakosas lokos se habían dedicado a pelearse entre ellos al comenzar la batalla, después de esto todos se dedicaron a lo que mejor sabían hacer, ir por los taponez, hasta los estúpidos Trolls, Tom, Berto y Guille habían seguido muy bien sus ordenes.

Claro que el Lanzapiedroz se destruyo solo, al lanzar la piedra justo hacia arriba para luego caerle encima, fue algo gracioso y nadie le presto mayor atención.

Lo que más le preocupaba ahora era la magia de los enanos, esto era algo para lo cual no estaba preparado, todos sabían que los enanos NUNCA utilizaban magia, sin embargo las piedras que casi destruyeron a los goblins del Lanzapinchoz eran mágicas... Quizás no fue tan buena idea quitarle la cabeza al viejo Chaman Fungluk cuando lo llamo torpe.

Pero eso no importaba, ahora los enanos estaban a la distancia adecuada para probar las rebanadoras orcas...

Las demás unidades se movieron lo que pudieron hacia los enanos para apoyar las cargas en los siguientes turnos.

Los disparos fueron tan desastrosos como siempre y no logre darle a nada, parece que mis maquinas de guerra fueron de paseo.

Pero las grandes satisfacciones las dieron mis tropas en el combate, los Orcos grandotes mataron 5 ballesteros y eso sumado a las filas, potencia, estandarte, etc hizo que los ballesteros huyeran y los pillaran cerca del borde de la mesa. Primera unidad metida dentro del área de despliegue.

El gigante fue una maravilla, ya que logro sacar al herrero rúnico de la partida de un solo bocado, literalmente.

Los Orcos Negros Activaron el poder de su estandarte logrando hacer 9 ataques de HA4 y F6 contra los Rompehierros, además de los 4 ataques de HA7 y F7 del Kaudillo, ningún enano logro devolver y lo mismo, por potencia, estandarte, filas y heridas gane el combate y los Rompehierros huyeron al fallar su chequeo (aquí debo aclarar que mi amigo confundió la regla especial de los Martilladores con los Rompehierros y creyó que eran tozudos, pero otro general enano, Harold Muerdenarices nos lo aclaro finalmente), al perseguirlos, logre quedar trabado con el Cercenagoblins de Malakai y por lo menos en el siguiente turno no podría seguir masacrando a mis tropas.

En general un buen turno para mi, si lograba meter otras 2 unidades mas en el área de despliegue de Skipy tendría buenas posibilidades de ganar.

Turno 4 – Enanos

Los Guerreros Enanos se acercaron a la torre de guardia, ahora que el gigante se había ido, quedando a distancia para cargar por la retaguardia a mi unidad de Orcos Grandotes, buscando vengar a sus hermanos ballesteros.

La fase de magia comenzó con un 4 en los dados adicionales generados por el yunque, con lo cual logro activar la Runa de Tierra y causar 3 heridas mas a los Trolls matando a 1 y dejando al ultimo con 2 heridas, luego activo la Runa de Fuego sobre la unidad de guerreros mas atrasada matando a ¡¡¡ 7 mas !!!.

Los disparos se vieron drásticamente disminuidos ahora que los ballesteros estaban descansando con sus ancestros y el Cercenagoblins estaba en cuerpo a cuerpo con los Orcos Negros, sin embargo los arcabuceros lograron matar 2 Jaballeros, el lanzavirotes le causo 2 heridas al Gigante, el cañón lanzallamas mato a 3 orcos mas del grupo de apoyo con lo cual quedaron 3 y ya no me darían los puntos por estar en la zona de despliegue ¡¡¡MALA COSA!!!

En el Combate entre los Orcos Negros y Malakai y sus matadores dejo a mis Orcos Negros con una baja causada por el aguantar y disparar de Malakai y la dotación mas su líder despedazados y otra unidad orca en el área de despliegue.

Turno 4 – Orcos

En los chequeos de animosidad fueron pasando sin problema hasta que los Orcos Grandotes decidieron disputarse quien debía “guardar” las pertenencias de los ballesteros masacrados, claro que no se dieron cuenta que su retaguardia estaba totalmente desprotegida ante una unidad de unos muy furiosos y peligrosos Guerreros Enanos acompañados por un señor del clan.

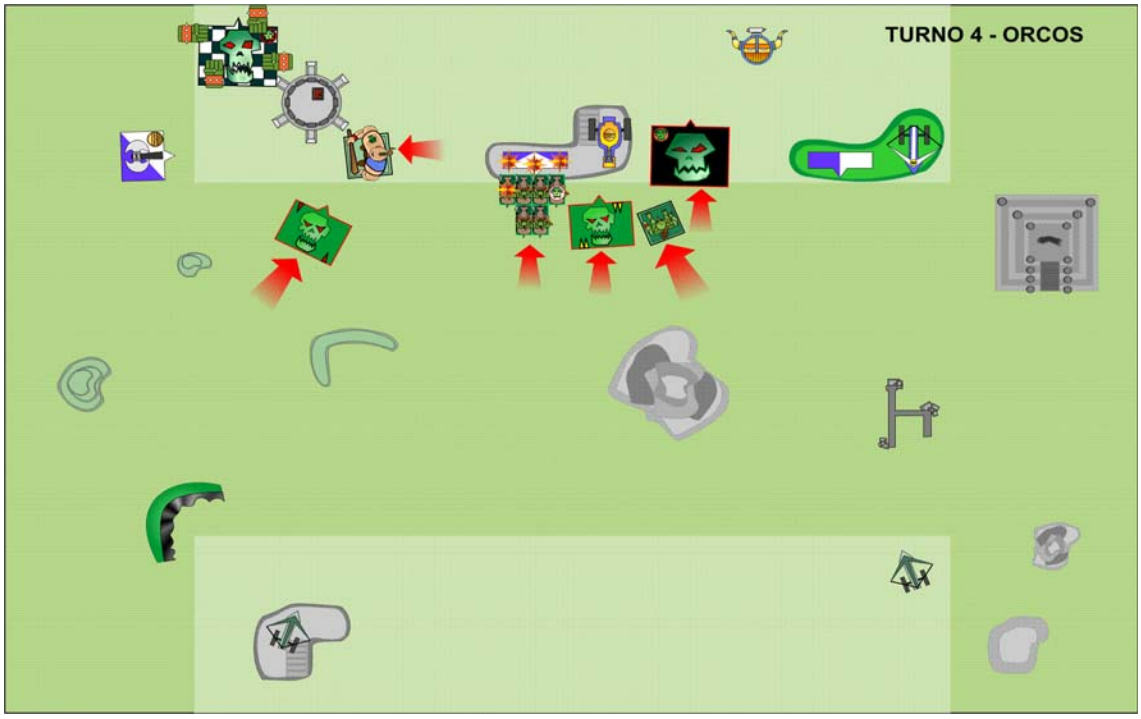
Los Jaballeros de Uluk cargaron contra los arcabuceros de la colina para vengar a sus camaradas muertos el turno anterior.

El gigante decidió dedicar su atención a los Guerreros Enanos, que eran los únicos sobrevivientes del flanco izquierdo y una gran amenaza de la unidad de Orcos Grandotes.

Los Orcos Negros de encararon de mejor manera para poder cargar a Thorek el siguiente turno.

Gracias a que me precipite en mover el Gigante hacia los guerreros, los pobres 3 guerreros de la unidad de apoyo y el Troll no podían ya cargar contra el cañón Lanzallamas así que decidí acercarlos lo mas posible para evitar sus nefastos efectos.

El otro grupo de apoyo que aun tenia 5 miniaturas se desplazo lo mas que pudo hacia el ejercito enano, pensando en lograr infiltrarse en su zona de despliegue.



Mi fase de disparo fue igual de productiva que siempre, ya que por fin impacte a los guerreros del Clan por el flanco y logre obtener un magnifico 1 para herir a la primer miniatura... realmente tendré que “hablar” con la dotación después de la batalla.... una agradable charla entre sus cabezas y mi rebanadora.

Los Jaballeros en su carga lograron acabar solamente con 3 arcabuceros (uno a causa de un Jabalí) y para colmo perdieron 1 de sus miembros, así que los Enanos estando a menos de 30 cm de su general y defendiendo una posición elevada superaron fácilmente su chequeo de desmoralización. No era lo que tenía en mente, pero era otra unidad mas en la zona de despliegue.

Turno 5 – Enanos

Los únicos movimientos de los Enanos fueron cuando los Furiosos Guerreros Enanos cargaron contra la desprotegida retaguardia de los Orcos Grandotes, y los arcabuceros del flanco derecho se giraron para poder disparar.

En la fase de magia los enanos obtuvieron un total de 5 dados, pero la tensión del momento afecto a Kraggi, ya que el dado adicional que genero saco un 1 y con eso se dio por finalizada.

El cañón Lanzallamas intento impactar al Berto, el último Troll que quedaba, pero este estaba demasiado cerca y solamente una pequeñas ampollas se salieron en su duro pellejo, los arcabuceros estuvieron mejor y mataron a 2 de los guerreros del grupo de apoyo y admirablemente el único sobreviviente supero su chequeo de pánico, claro que esto no era nada extraño teniendo la mirada del Kaudillo Orco Negro a pocos metros.

El Lanzavirotes increíblemente le perdono la vida a los orcos negros que estaban ofreciéndole fu flanco, ya que saco un 2 para impactarlos.

Durante el Combate los jaballeros de Uluk lo hicieron mejor matando a 4 sin perder a nadie. Esta vez los arcabuceros ya no contaban con filas adicionales ni el beneficio de proteger un lugar elevado, así que incluso estando tan cerca de Thorek intentaron huir y fueron pisados por los jabalís hasta acabar con todos.

La carga de los Guerreros fue bastante brutal, ya que guardaron sus escudos y decidieron atacar con las hachas de Batalla, ningún Orco Grandote de la ultima fila sobrevivió y ni siquiera la habilidad especial de Grun Colmillorojo por ser estandarte de batalla los convenció de quedarse a dar la cara y huyeron del campo de batalla, pero para mayor vergüenza se quedaron cortos y los Guerreros Enanos los pillaron sin dejar ninguno vivo.

Mala cosa par los Orcos, ya que contaba con los puntos que daba esa unidad para cumplir el objetivo de la misión.

Uluk estaba desconcertado, sus Jaballeros no estaban teniendo un buen día, primero cuando había decidido matar a ese enano de cresta naranja y su maquina tan extraña no sabia en que momento se había metido en mitad de un pantano, podría jurar que antes era terreno seco y sus chicoz solo pudieron hacer un amague de carga antes de quedar pegados al barro y con todo el flanco expuesto a esos taponez armados con arcabuces.
Ahora que Bulgrum en persona se estaba encargando de la maquina esa, sus chicoz no eran capaces de matar a esos miserables enanos.... definitivamente no era su día, mejor que Bulgrum siguiera entretenido con los otros taponez antes que se diera cuenta de su comportamiento hoy y decidiera cortar su liderazgo ..... y quizás algo más.

Durmald estaba frenético, su decisión de evitar el combate con el gigante buscando una mejor posición táctica había sido la causa que los ballesteros fueran masacrados por los Orcos, además Kramm Ironbeard le había dado un claro ejemplo de lo que era el orgullo enano, el solo había salido a intentar defender a los ballesteros y muerto dignamente cuando el gigante lo atrapo y devoro.
Aun escuchaba sus gritos, no de miedo, sino de reto y justa furia...
Pero eso no importaba, el no dejaría que esos malditos Orcos pasaran por el Paso del Dragón de Fuego, ahora mismo la unidad que había masacrado a sus hermanos ballesteros estaba entretenida disputándose sus armas y armaduras dándole la espalda a su unidad, como si no fueran dignos de su atención .... Ahora el les demostraría que un Orco JAMAS debe darle la espalda a un enano.
“Faldo, vamos por esos malditos pieles verdes, la sangre de ellos bañara este paso antes que finalice el día”
“Sí, mi señor.... ¡GUERREROS! ¡POR GRIMNIR!”

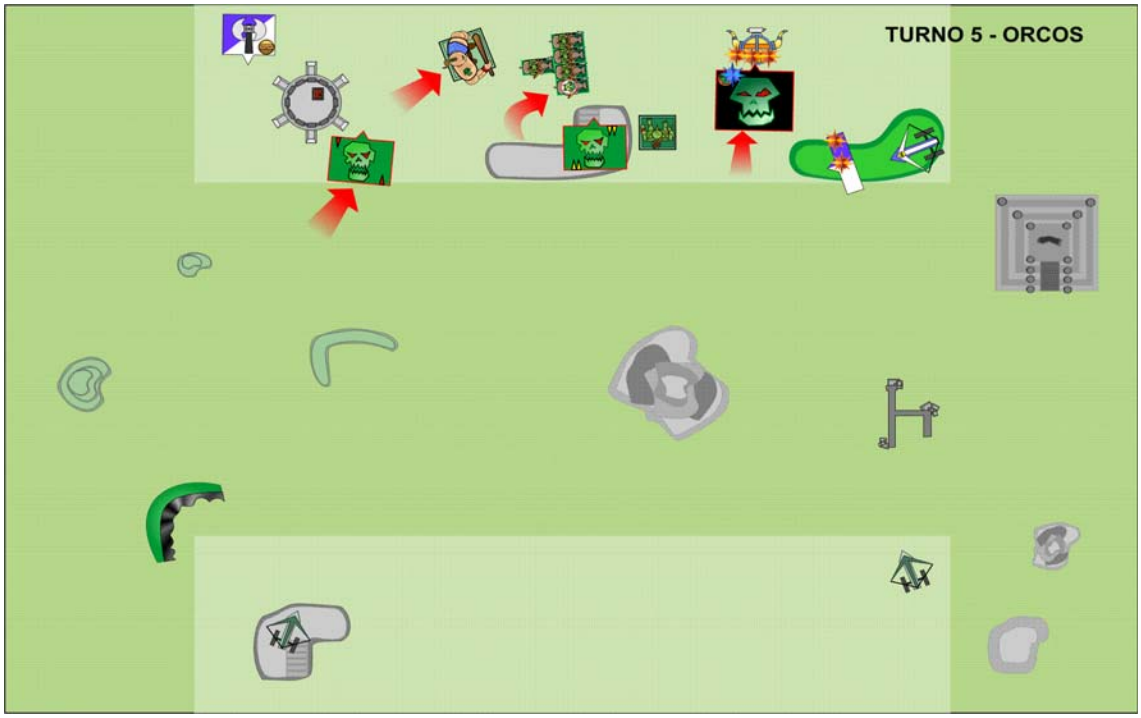
Thorek trataba de idear un plan para salvar sus mermadas fuerzas... quizás si ...
“Kraggi prepárate, vamos a activar mi runa de la perdición”
“pero ... señor ... yo no ....”
“No hay tiempo, si no lo hacemos ahora nuestros hermanos morirán... siempre es un buen día para aprender algo nuevo, ¿no crees?”
Kraggi asintió y se aumento el fuego en el Yunque.

Turno 5 – Orcos

La única carga la realizaron los Orcos Negros contra Thorek y sus Guardianes del Yunque.

El gigante al no tener línea de visión hacia los Guerreros decidió regresar sobre sus pasos y no arriesgarse a perder en el combate contra esos furiosos taponez (quería salvar esos 205 puntos, pero al finalizar la batalla y volver a leer las condiciones de victoria me di cuenta que de todas maneras los monstruos no los daban, así que lo cubrí para nada).

Las demás unidades se diseminaron por toda el área de despliegue enana y evitar mas bajas que podrían llegar a causar chequeos de pánico, que milagrosamente había superado toda la partida.



En la fase de disparo los dos Lanzapinchoz decidieron limpiar su cara y ambos impactaron a sus respectivos objetivos, el más lejano logro matar 2 arcabuceros en la colina, pero el otro no pudo darle a la dotación del lanzavirotes y fallo para dañar la maquina en si.

Durante el combate los Orcos Negros y Bulgrum directamente lograron matar a los 2 Guardianes, a Kraggi y causarle 1 herida al mismo Thorek, pero este a su vez le destruyo tanto la armadura pesada, como el escudo mágico que portaba mi Kaudillo con 2 impactos de su arma rúnica Rompearmaduras, si lograba herirlo ya estaba muerto por que solo me quedaba 1 herida y ni modo de salvar nada, pero gracias a Morko, Gorko y Porko no pudo herirlo.

Aparte de todo, Skipy me aclaro que cuando esta junto a su Yunque, Thorek (bueno, cualquier señor de las runas) se vuelve inmune a desmoralización, así que el combate continuo otro turno mas.

Turno 6 – Enanos

Los guerreros liderados por Durmald se acercaron hacia el Gigante, pero a pesar de sus esfuerzos estaba demasiado lejos.

Los únicos que podían hacer algo fueron el lanzavirotes que impacto al gigante pero solo le causo 1 herida y los arcabuceros que lograron acertar bastante al Pobre Berto, pero

gracias a su habilidad Troll de regeneración salvo 1 de las 2 heridas que le causaron y quedo vivo con 1 sola herida.

En el combate entre Thorek y Bulgrum, el Kaudillo logro causarle 1 herida más, mientras que Thorek fue incapaz de encontrar una brecha en la defensa de su contrincante y no lo pudo acabar.

Turno 6 – Orcos

En el último turno no había mucho que hacer, mas por seguir la secuencia que por otra cosa, encare el gigante frente a los Guerreros, el grupo de apoyo del cual quedaban 5 se

colocaron protegidos por la torre de guardia para cargar por el flanco a los guerreros si estos salían a buscar al gigante.

Los jaballeros se colocaron en posición de carga hacia el Yunque y las demás unidades encararon la colina en la cual estaban los arcabuceros y el lanzavirotes.

En la fase de disparo los Lanzapinchoz volvieron a su general falta de puntería y no le dieron ni a la colina en al que estaban protegidos sus enemigos.

En el combate, Bulgrum por fin logro darle un golpe tan poderoso con la aplaztakraneos a Thorekm, que este cayo al piso con la cabeza sangrando.

Por fin el paso del Dragón de Fuego estaba libre para que sus tropas pasarán por el.

Bulgrum estaba organizando sus tropas para seguir la marcha a través del Paso, quedaban unos pocos guerreros enanos a lo lejos, pero el ya no estaba interesado en seguir luchando, estaba por terminar el día y sus tropas aunque victoriosas, estaban muy maltratadas, su gran unidad de Orcos Grandotes junto con Grun Colmillorojo, su portaestandarte personal habían sido masacrados estúpidamente por estar distraídos disputando el botín.
Su propia unidad había perdido casi la mitad de los efectivos, de los Trolls que lo acompañaban solo quedaba Berto y aun el estaba muy malherido. Ap-Unuthor el gigante estaba intentando sacarse un virote del tamaño de un arbusto del abdomen.
Habían ganado, pero no era esta la batalla que tenía en mente, de seguir así llegaría solo a la ciudad del lobo, no como un Kaudillo, sino como un guerrero mas del montón, ahora debería conseguir mas tropas, pero eso no era demasiado difícil, las montañas del fin del mundo estaban llenas de tribus orcas esperando a ser dirigidas por un astuto Kaudillo como el.

Recordó cuando Krahm, el mejor de su guardia personal se acerco al viejo enano que estaba inconsciente, después de intentar defender el yunque, con la rebandora dispuesta a cortar su cabeza, para colgarla junto a las otras de su estandarte.
No estaba seguro de por que lo había detenido.
"No lo hagas...."
"Pero..... es un tapon ..... y muy poderozo, parecía ser el líder de estoz"
"Lo sé, pero lucho bien y los orcos necesitamos enemigos poderozos para mejorar, si vencemos solamente debiluchoz noz volveremos igual de blandengues.... además él les dirá a otros y aprenderán a temer. Vamonoz Grimgor estará esperandonoz"

Karak Azul tiene una nueva pagina en su libro de agravios

Los fuegos del campamento Enano estaban iluminando pobremente al pequeño grupo de guerreros que dormitaban, mientras que algunos intentaban ayudar a los heridos sobrevivientes de la batalla. Esta noche no habrían cantos de victoria ni cerveza para festejar, Karak-Azul estaría lleno de cantos fúnebres durante mucho tiempo.
Durmald estaba calmado, ya sabia cual era la única solución a los negros pensamientos que le había atormentado toda la noche, por lo menos las ornamentadas armaduras de Gromril habían protegido a algunos de los Rompehierros y salvado la vida de uno de los Guardianes del Yunque. Kraggi también había sobrevivido, pero aun mas importante que eso era que Thorek Cejohierro ya estaba fuera de peligro, y su Yunque Rúnico tampoco había sufrido grandes daños.
Ahora que sabia que el mejor amigo de su padre, a quien admiraba desde que era un joven barbalampiño, estaba a salvo podía seguir el único camino honorable para el .... tomando su cuchillo comenzó calmadamente a cortar su cabello dejando solamente una pequeña cresta en la mitad de su cabeza, mientras pensaba cual sería el itinerario mas corto hacia Karak–Kadrim.

Thorek abrió lentamente los ojos cuando el fulgor del medio día entro en la pequeña tienda donde estaba descansando, lentamente se levanto y fue hacia la puerta con un dolor profundo en su cabeza.
La luz lo hirió como una ráfaga de fuego al salir al claro, de tal manera que se tambaleo pesadamente, pero unas manos amigas lo tomaron rápidamente y evitaron que cayera.
"Kraggi, me alegra que sobrevivieras"
"Gracias señor, todos estábamos preocupados por usted"
"Donde están los demás", dijo mientras miraba el pequeño grupo de guerreros que lo rodeaba.
"Somos todos" dijo Faldo Ironbeer, mientras ocultaba una mirada llena de tristeza, "Malakai también sobrevivió, pero se fue al amanecer"
"Por que"
"Quería alcanzar a Durmald, en su camino" respondió Faldo a media voz.
"Durmald... el para donde partió" dijo Thorek mirando a los guerreros a su alrededor.
Señalando con un dedo hacia el suelo Faldo le hizo tomar conciencia de los mechones de cabello junto a las cenizas de la fogata, mechones del mismo color negro como el cuervo que distinguían a Durmald.
La perdida y triste mirada de Thorek fueron suficiente para que todo el claro quedara en silencio, ahora que todos tenían una nueva pena en el corazón del Clan Battlehammer.

Alguien debería ir a Karak-Azul y contarle a Fundin, sobre el camino que había seguido su único hijo.

Conclusiones

Esta fue una excelente batalla, los enanos demostraron una gran potencia de disparo, además de MUCHA MAGIA, pero al final el hecho que no dispusieran de unidades de choque para el cuerpo a cuerpo me ayudo a cumplir los objetivos

Además, después de contar los puntos obtenidos por un poco y no lo logro.

Casi todas mis unidades estaban en el área de despliegue de Skipy, pero muy mermadas, de no ser por la carga en arrasamiento de los orcos negros en el 4 turno contra Mlakai y su Cercenagoblins, estoy seguro que esa unidad habría desparecido entre los disparos de los arcabuceros y el lanzavirotes de la colina, además del cañón lanzallamas.

Si un solo matador sobrevivía, las maquinas de guerra hubieran machacado a los Jaballeros de Uluk, así que si perdía alguna de estas dos unidades no tendría lo suficiente para reclamar la victoria, mas aun cuando los guerreros cargaron por la retaguardia a mis Orcos Grandotes y la hicieron huir, perder esa unidad fue malo, malísimo, pésimo para mis condiciones de victoria.

Pero si hubiera sido a puntos, tendría una victoria decisiva o incluso una masacre en mi historial, definitivamente la goce mucho y Skipy también.

Cambios que haría en mi ejercito, quizás metería una unidad de jinetes de Lobo y fijo cambiaria a un Gran Jefe por un Chaman, de no ser por el doble 1 y la disfunción generada por Kraggi, no creo que mis tropas hubieran podido llegar con tanta runa en el ambiente.

Además convertiría a mis Trolls no de río sino de piedra, aparte de ser más caros y nunca llegar a utilizar su regla de –1 para ser impactados la resistencia mágica hubiera sido una gran ayuda.

Hablando con Skipy, creo que los únicos cambios que el haría seria cambiar los grupos de mando de las unidades de disparo y sacar unos cuantos ballesteros para poder incluir una unidad mas de guerreros, probablemente de 12 full equipo (armadura pesada + arma a 2 manos y escudo) para guardar mejor la zona de despliegue.

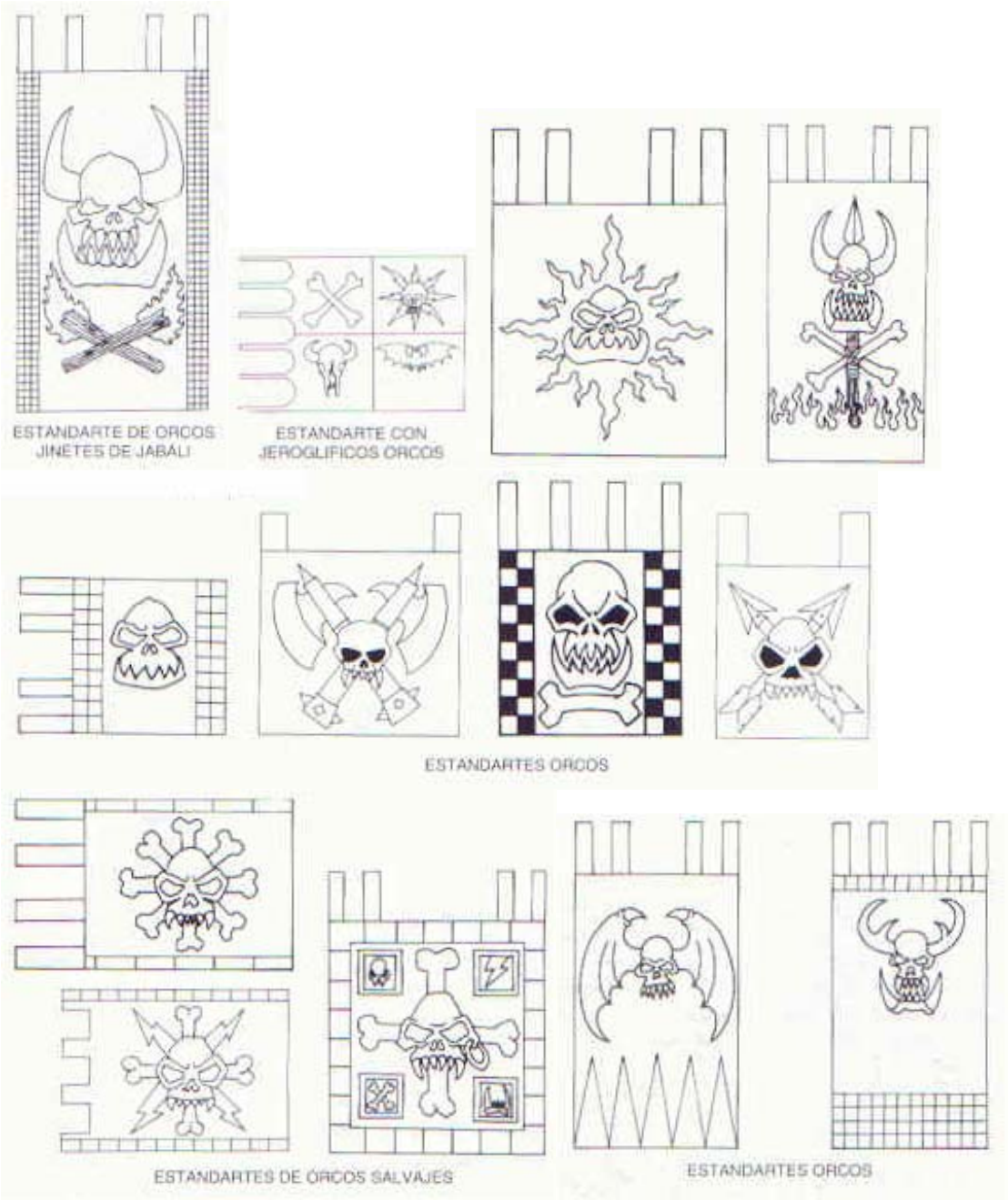
Bueno, eso es todo, espero que hayan disfrutado leyéndolo tanto como nosotros jugándolo.

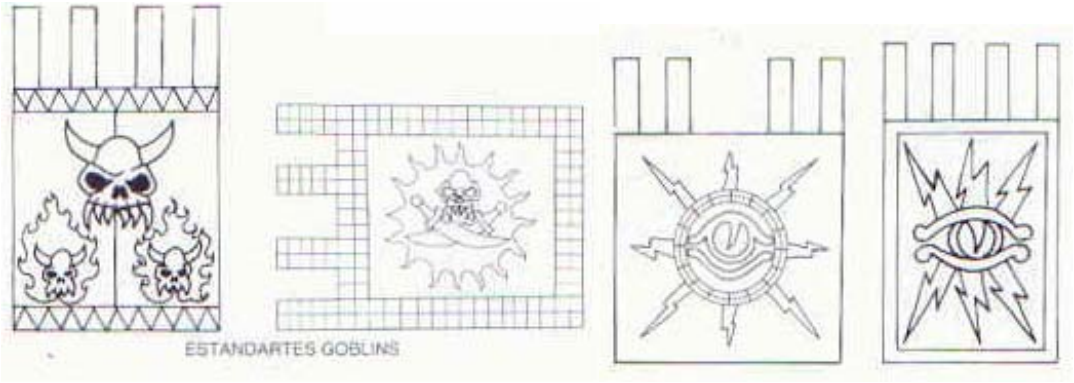
Saludos,

Eduardo Aponte

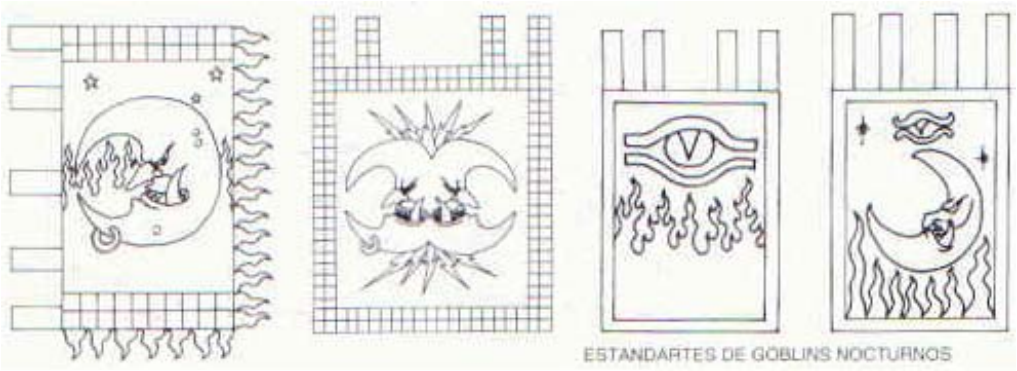
Estandartes

Aquí hay una colección de estandartes, algunos de ellos aparecidos en el antiguo libro de Orcos y Goblins, otros aparecidos por la red.

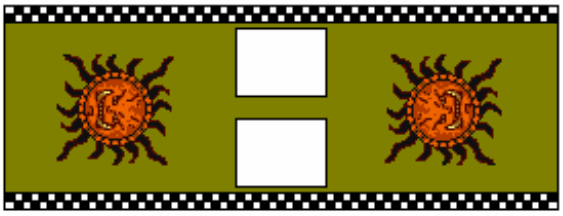


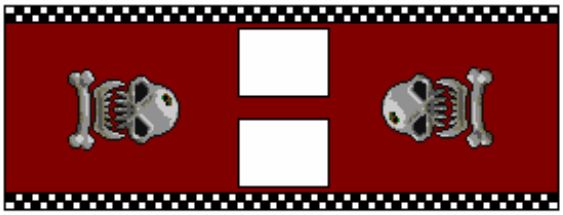


ESTANDARTES GOBLINS



ESTANDARTES DE GOBLINS NOCTURNOS





La Historia de los Orcos y Goblins

By Zuklug

Toda la información utilizada para escribir este artículo proviene de distintos documentos. En principio me he basado en dos PDF's que se pueden encontrar en inglés en www.games-workshop.com y que están al alcance de cualquier internauta. Para completar más la información también he usado varios artículos de la revista White Dwarf. Todas las ilustraciones han sido usadas bajo permiso previo. Espero que esta información sea de utilidad para todos los generales del Viejo Mundo. Un saludo a todos ellos.

La historia de los orcos y goblins, tal como la recuerdan los hombres, enanos y elfos, es una continua aparición, auge y caída de enormes tribus que han luchado contra ellos. Solo las realmente grandes y poderosas han dejado huella en la historia humana o enana. Así pues, se trata de una historia muy fragmentada, pero también espectacularmente sangrienta, llegando a ocasiones en las que incluso todo el Viejo Mundo ha llegado a estar a un paso de la destrucción total.

La batalla del Paso del Fuego Negro

Antes de los tiempos de Sigmar, las tierras al oeste de las Montañas del Fin del Mundo, eran un territorio tan orco como humano. Las tribus humanas estaban divididas entre ellas, con rivalidades irreconciliables y grandes feudos en constante estado de guerra entre ellos. Además, las tribus de orcos y goblins estaban en constante confrontación entre ellas y los humanos lo que convertía ese territorio en una zona realmente peligrosa. En las Montañas del Fin del Mundo, los goblins nocturnos se multiplicaban en la profundidad de sus túneles y la mayoría del reinado subterráneo de los enanos estaba en posesión de los pielesverdes.

De todo este caos emergió Sigmar, un gran líder humano y el fundador del Imperio. Sigmar unió a todas las tribus humanas y creó un poderoso ejército para limpiar esa tierra de orcos y reclamarla para si mismo. Después de muchas batallas, los orcos fueron expulsados hacia el norte llegando a las fronteras del Bosque de las Sombras, e incluso fueron perseguidos en el interior de este gran bosque. En el este muchas fortalezas enanas fueron limpiadas y el poder de los orcos se rompió así durante muchos años. Fue un tiempo terrible para los orcos que sufrieron derrota tras derrota y no consiguieron encontrar un líder de entre los suyos que consiguiera igualar a Sigmar.

En el este, los orcos consiguieron encontrar refuerzos y un gran ejercito de pielesverdes se dirigió al paso del Fuego Negro desde las Tierras Yermas, que en esos días englobaban toda la tierra que seria conocida en el futuro como los Principados Fronterizos. La gran marea verde destruyó una pequeña fuerza de exploradores enanos que fueron lo suficientemente desafortunados como para ser alcanzados en el borde este del paso. Crecidos por haber conseguido una victoria tan fácil, los orcos avanzaron

muy rápidamente a través del paso sin preocuparse de enviar exploradores hacia adelante o cubrir su línea de marcha con una fuerza en la retaguardia.

El conflicto que derivó de esta invasión, es la batalla más famosa en toda la historia de los hombres, la Batalla del Paso del Fuego Negro. El ejército orco fue derrotado y Sigmar resultó finalmente victorioso. Por supuesto, este no fue el fin de los pielesverdes, y en los siguientes años, Sigmar los persiguió por los bosques y las montañas, arrasando las fortalezas goblins y arrastrando a sus enemigos a la profundidad de las tierras más salvajes.

Gorbad Garra'ierro

Gorbad "Garra'ierro" fue uno de los líderes orcos más victoriosos de todos los tiempos: su campaña de destrucción arrasó a través del Imperio y dejó la región de Solland tan devastada que nunca se llegó a recuperar del todo. Su poder creció en las profundidades de las Tierras Yermas donde su tribu, los Garra Hierro, construyó la fortaleza conocida como la "Roca de Acero".

Esta fortaleza es la mezcla de toda la lava y acero que la tierra a vomitado
desde los primeros años de la creación del Viejo Mundo. Descansa en las sombras del lado oeste de la Montaña del Trueno, y fue descubierta por los enanos que cavaron minas en su interior y crearon un sinfín de túneles, cavernas y trabajos inacabados. Los pielesverdes la encontraron cuando cruzaron las Montañas del Fin del Mundo estableciendo su propio dominio más allá de los picos, entre el Paso del Perro Loco y la Montaña de Fuego

Los Garra Hierro vivieron alrededor de la fortaleza durante muchos años y su fortuna creció y creció con la habitual regularidad de las tribus orcas. Su principal rival era la tribu del Diente Roto, cuyo líder era el notoriamente brutal y enorme Zagoth el "machacador". Esta tribu se encontraba en posesión del Crag Negro, la vieja fortaleza enana del sur. En un relámpago, Gorbad movió a su ejército a través de los viejos túneles enanos y aniquiló a los miembros de la tribu del Diente Roto antes de que estos se dieran cuenta de lo que estaba pasando. Zagoth "el machacador" escapó por esos mismos túneles clamando por venganza y Gorbad envió a los garrapatos salvajes de las cavernas tras él. Los brutales gritos de los garrapatos resonaron por los pasadizos del Crag Negro durante varios días y los goblins nocturnos cazadores de garrapatos fueron enviados para que recuperasen a las criaturas. Ni los garrapatos, ni los goblins nocturnos, regresaron jamás.

Los orcos del Diente Roto, rápidamente aceptaron a Gorbad como su jefe, tal como suelen hacer todos los orcos cuando son derrotados y quieren estar en el bando ganador. Con esa gran tribu en su poder, Gorbad pronto conquistó las restantes tribus de goblins y goblins nocturnos. El Whaagh de Gorbad había empezado! De todos los lados de las Tierras Yermas, tribus de orcos y goblins corrían para unirse al gran ejercito mientras éste se movía gradualmente hacia el norte.

Cuando el creciente Whaagh se movió a través del paso del Perro Loco se le unieron las tribus de goblins que vivían en sus pasajes y túneles. A la altura de la fortaleza enana del Pico de la Eternidad, se unieron al ejército gran cantidad de goblins silvanos montados en arañas gigantes y que aullaban sus salvajes gritos de guerra. Al amparo de la noche más oscura y mientras los truenos y rayos rugían y caían sobre los picos de las Montañas Negras, el gran Whaagh atravesó el paso del Fuego Negro. Una pequeña fuerza de contención imperial fue apartada del camino y los pielesverdes descendieron hacia las planicies de Averland. La invasión había empezado.

Gorbad “Garra’ierro” siguió la vieja carretera enana que cruzaba Averland, arrasando y destrozando todas las pequeñas ciudades y grupos de granjas que se cruzaban en su camino. El ejército orco acampó en las Tres Torres”, las viejas ruinas élficas que se encuentran en las fronteras de la tierra de los Halflings. Aquí los orcos festejaron sus victorias peleándose entre ellos durante más de tres etílicos días. Solo los detuvo la excitante idea de conquistar la tierra de los Halflings. Estos, sabedores de la eminente invasión, se prepararon para defenderse, y Conde Elector de Averland mandó tropas en su ayuda. Fue un gesto fútil. Gorbad se dirigió al norte atravesando las colinas de la Torre pillando a los Halflings y a sus aliados en el Bajo Aver, un grupo de colinas bajas al sur de la Asamblea. Estos fueron reducidos a ceniza muy rápidamente y solamente unos pocos Caballeros Pantera escaparon para alertar al emperador Segismundo de la imparable aproximación de la horda orca.

Los orcos dedicaron dos días más al pillaje y a las borracheras y saquearon todas las famosas tabernas de los Halflings. Los pocos refugiados que quedaban vivos, huyeron río abajo en un convoy de barcos y balsas de tofo tipo, mientras unos pocos se refugiaron en Nuln. Mientras tanto, los orcos avanzaron hacia Averheim. Las máquinas de guerra orcas redujeron a escombros las puertas y murallas de la ciudad y pronto todo el Whaagh se encontraba dentro de la urbe, quemándola y destrozándola mientras los desamparados ciudadanos huían hacia las colinas más próximas.

A esas alturas, la reputación de Gorbad “Garra’iierro” se había extendido como la peste entre todas las tribus de orcos y goblins del Gran Bosque. Así muchos más guerreros pielesverdes se desplazaron hacia el sur para unírsele. Saqueaban todo a su paso al más puro estilo orco, pero Gorbad no se conformaba con eso, tenia otros planes. A sus órdenes, los orcos grandotes batieron la ciudad recogiendo a todos los pielesverdes medio borrachos y llevándolos otra vez a las líneas de batalla. Esta acción causó el

enfado de muchos jefes orcos y se tuvieron que rebanar unas cuantas cabezas a la vez solo para recordar a todo el mundo quien era el jefe.

Nuln iba a ser la próxima en sentir el poder del Whaagh. Gorbad avanzó hacia la ciudad por el este, siguiendo rudamente el curso del río Aver. Nuln aún estaba repleta de refugiados Halflings y gente del este de la tierra del Aver que había acudido a buscar refugio de la horda orca. Los orcos fueron tímidamente parados en los muros exteriores de la ciudad, pero al final cayeron sobre ella destrozándolo todo a su paso en una repetición de la matanza de Averheim. Brutus Leitdorf, Conde Elector de Averland, ordenó a sus tropas que se retiraran más allá del gran puente que dividía la ciudad y se hicieron fuertes el la mitad oeste de ésta.

El conde ordenó que la parte central del puente fuera izada justo cuando llegaban los orcos. Pretendía así, frenar su imparable avance. De todas formas, no había solución posible, pues los pielesverdes se lanzaron como una marea a través del río arrasando todo lo que encontraban a su paso. Al principio, su ataque fue repelido y muchos se ahogaron en el río lleno de sangre, pero al final su superioridad numérica prevaleció y los orcos ganaron un firme puesto de tierra en la orilla oeste del río. A la medianoche la ciudad entera estaba ardiendo y los pocos supervivientes que quedaban huían hacia el sur buscando la protección de Altdorf. Brutus Leitdorf estaba entre ellos llevando los restos de su ejército lo más lejos posible del desastre.

La destrucción de Nuln fue un golpe enorme para el Emperador Segismundo y se convirtió en una victoria de leyenda para Gorbad “Garra’ierro”. El ejército imperial estaba tan debilitado por la pérdida de sus fuerzas que Segismundo no pudo hacer nada más que esperar y observar mientras las hordas de orcos devastaban las tierras cercanas. Las provincias de Solland y Wisseland fueron quemadas y arrasadas después de la derrota de otro ejército liderado por el Conde Elector Eldred de Solland, en la que pasó a llamarse en las crónicas del Imperio, la Batalla de la Corona de Eldred. El Conde Elector fue derrotado en un combate singular con Gorbad y la espada de Solland, el colmillo rúnico que los enanos habían entregado a Sigmar, quedó en manos de los orcos. Tal como cuenta la leyenda, Gorbad recogió la corona de Solland de la cabeza del Conde y se la puso en la propia suya y la llevó consigo como señal de su gran victoria. Los orcos pasaron semanas en esa tierra hasta que, con hambre de más batallas, se dirigieron hacia el norte, otra vez con la mirada puesta en Altdorf.

Un gran ejército fue puesto en manos del Conde Elector de Wisseland para interceptar a los orcos antes de que estos alcanzaran la capital del Imperio. Dicho Conde, Eric Adolphus, estaba considerado como el mejor general del Imperio y había derrotado en muchísimas batallas al pretendiente del trono imperial, el Conde Gerhardt Meister de Middenland. El ejército de Adolphus era bastante pequeño pero estaba formado por las mejores unidades de toda la tropa imperial: la Reiksguard, los Caballeros del lobo Blanco, los Caballeros Pantera y los Caballeros del Sol Llameante. Muy pronto, los exploradores jinetes de Lobo informaron del avance imperial a Gorbad, quien envió una gran fuerza de Jinetes de Jabalí Orcos, Jinetes de

Lobo, goblins silvanos Jinetes de Arañas y una multitud de carros para interceptar al enemigo.

El conflicto resultante, la Batalla de Grunberg, se recuerda como algo inusual, ya que se trataba en su mayoría de tropas de caballería en los dos lados, los mejores caballeros del Imperio contra la caballería más móvil de la horda orca. Gorbad lideró sus tropas en persona, llevando la corona de Solland en su cabeza y moviendo en círculos su enorme hacha de batalla. Al principio, los caballeros imperiales parecían intocables cuando en su frenético avance echaron a los jinetes de lobo del campo de batalla, pero pronto los dos bandos quedaron enzarzados en el combate cuerpo a cuerpo donde las lanzas de los caballeros no eran tan útiles como las rebanadoras de sus enemigos.

Con sus tropas trabadas en combate, los dos líderes se lanzaron a añadir su propio peso a la batalla. El más grande general del Imperio y el más mítico Kaudillo orco de todos los tiempos, se lanzaron el uno contra el otro con la furia de viejos enemigos. Gorbad condujo su carro de lobos directamente hacia el Conde, sus tres enormes lobos ansiando, como uno solo, poder alcanzar la garganta de su enemigo. Adolphus hizo danzar su espada, uno de los doce colmillos rúnicos, hermano de la espada de Solland cogida por Gorbad en la Batalla de la Corona de Solland. Los tres lobos cayeron al ser rebanadas sus cabezas de un solo golpe mientras el colmillo rúnico describía un sangriento arco en el aire. El carro de Gorbad quedó hecho añicos debido al impresionante choque que siguió a la muerte de sus lobos, y lo lanzó por los aires dejándolo a los pies del Conde Elector.

El Conde Elector hendió su espada a través del enorme pecho de Gorbad y grandes chorros de sangre verde aparecieron en su armadura. Encendido por la rabia, Gorbad respondió con gran brutalidad y golpeó al conde con un gran hachazo. Los dos líderes se observaban con dolor mientras la batalla seguía a su alrededor. Cuando se preparaban para atacar otra vez, los jinetes de Jabalí y los caballeros cargaron desde los dos lados y los generales de cada ejército se vieron mezclados en una sangrienta melé. Fue una dura batalla para los dos bandos, pero a medida que los orcos conseguían llegar al cuerpo a cuerpo, todos los caballeros fueron cayendo bajo sus garras.

Cuando cayó la noche, la tropa imperial se encontraba en total retirada con los jinetes de Lobo pisándoles los talones. Gorbad estaba demasiado herido como para montar una gran persecución y muchos galantes caballeros consiguieron escapar, incluyendo malherido Conde Elector de Wisseland.

En Altdorf, el emperador Segismundo preparaba la ciudad para una invasión orca. Fortificó todos los muros y la vigilancia era continua. Ya que cada hombre, mujer o niño en 50 millas al alrededor se encontraba a salvo en la ciudad, el emperador ordenó devastar las tierras. Cuando los orcos llegaron, se encontraron los campos ya quemados, los pozos envenenados y todas las tabernas vacías. Así pues, los pielesverdes no perdieron el tiempo en su habitual pillaje y se lanzaron directamente al ataque. El primer asalto

fue repelido por las altas murallas de Altdorf con la pérdida de muchos guerreros orcos y goblins. Los fosos alrededor de la ciudad dificultaban el ataque en grupo de los orcos y muchos de ellos desaparecieron allí para siempre.

Gorbad paró el ataque y se preparó para un largo sitio. Al principio, sus grandes lanzapiedros golpearon los muros de la ciudad y lanzaron rocas al interior de la misma causando un daño considerable. Los cañones de la ciudad respondieron rápidamente y muy pronto las máquinas de guerra orcas fueron silenciadas. Gorbard, aún débil por la herida sufrida en Grunberg, no estaba preparado para un ataque frontal. Entonces empezó a reunir una fuerza aérea para atacar la ciudad. De las montañas del fin del mundo vinieron cuatro serpientes aladas que atacaban la ciudad en círculos causando el terror de casi todos los humanos mientras una lluvia de goblins voladores traía el pánico y la consternación a la capital imperial. Durante la batalla, el emperador Segismundo fue abatido cuando dejó un regimiento de arqueros para defender el palacio imperial del ataque de una serpiente alada. Dos de estos engendros diabólicos perecieron la misma noche y después de la muerte del emperador, los ataques aéreos se redujeron paulatinamente hasta volver a un estado de sitio que parecía no terminar nunca.

A medida que pasaba el tiempo, la herida que Gorbad había sufrido días atrás no mejoró y empezó a preocupar más y más al poderoso señor de la guerra orco. Durante muchos días se retorció debido a un intenso dolor febril, chillando a sus subordinados y maldiciéndose por no poder agarrar a la ciudad de Altdorf entre sus manos. Poco a poco, día a día, su horda se fue disipando, el poder de su Whaagh perdió su ímpetu y las tribus fueron volviendo a los bosques y las montañas. Al final, incluso Gorbad tuvo que rendirse, Altdorf lo había vencido y su Whaagh estaba acabado.

Los Garra'ierro y los Diente Rota eran lo único que quedaba de la gran cantidad de tribus que se habían unido bajo el estandarte de Gorbad. Aún quedaban algunas tribus de goblins leales, o demasiado asustados como para desertar, pero incluso así eran pocos comparados con los grandes días de conquista. Gorbad Garra'ierro se retiró hacia el este, siguiendo el río Reik de vuelva a las Montañas del Fin del Mundo. En su regreso a casa, el ejército fue atacado y perseguido numerosas veces por enanos y hombres, e incluso por tribus orcas que una vez formaron parte del Whaagh. Pero aún le faltaba a Gorbad una gran batalla por librar, la Batalla del Pico Sangriento, que se llevo a cabo a la sombra de la notoria montaña roja al sur del paso del Fuego Negro.

Ahí se enfrentó la horda orco con un vasto ejército enano liderado por el señor de Karaz-a-Karak. Durante la primera marcha hacia el oeste, Gorbad había saqueado numerosas tumbas enanas, robando sus objetos y armas mágicas. Y eso era algo que un enano tardaba en olvidar. Cuando Gorbad se

dirigió al este, los enanos vieron la oportunidad de vengarse y prepararon una trampa para los pielesverdes. Estos estaban cansados y no eran muy numerosos cuando el ejército enano los envolvió en un circulo de muerte y terror. Gorbad pudo sobrevivir, pero su ejército estaba deshecho. Divididos en pequeñas bandas, los orcos huyeron hacia el sur saliendo del viejo mundo y convirtiéndose en historia.

Como los orcos casi nunca guardan recuerdos de nada, es difícil saber lo que le pasó a Gorbad. Quizás adquirió otra vez su viejo poder en las Tierras Yermas y realzó su dominio, o quizás cayó bajo la espada de algún joven y ambicioso señor de la guerra orco antes de alcanzar la Roca de Acero. Es imposible conocer cual fue el destino del más grande Kaudillo orco de todos los tiempos, pero fuera lo que fuera de él, su recuerdo está aún vivo. Para todos los orcos ha sido un gran héroe cuyo espíritu está con los dioses Gorko y Morko en la batalla. Para los hombres, su recuerdo está unido al terrible poder destructivo del Whaagh.

Azhag el Carnicero

Después del particularmente amargo invierno que dio comienzo al año 2512 en el Imperio, una masiva horda de orcos y goblins descendió de las Montañas del Fin del Mundo y arrasó algunas provincias al este del Imperio. El Kaudillo orco que la lideraba era Azhag “el carnicero”, y bajo su liderazgo había muchas tribus de orcos y goblins de las Tierras Altas, alrededor del Pico del Ojo Rojo. En los tiempos antiguos, esa montaña formaba parte del legendario reino enano llamado Karak Ungor. Desde la caída del viejo imperio enano, se había convertido en el asentamiento más poderoso de goblins nocturnos más allá del Paso del Perro Loco.

La carrera de carnicería de Azhag empezó cuando era el jefe de una pequeña tribu orca de la tierra de los Trolls. Sus pies ya estaban firmemente emplazados en el camino del poder cuando descubrió un poderoso artefacto mágico, la Corona de la Hechicería, en las ruinas subterráneas de la endemoniada y maldita ciudad de Todtheim, al límite de las tierras del norte.

Cuando fueron atacados por una banda de guerreros del Caos, Azhag y sus chicos se vieron forzados a retirarse a las laberínticas ruinas de Todtheim. Los orcos se pasaron semanas en la oscuridad, luchando contra las monstruosidades que vivían en la ciudad maldita. Después de luchar contra muchos monstruos y descubrir incontables horrores, Azhag se enfrentó a un enorme troll del Caos. Luchó con él, le derrotó y le persiguió hasta su guarida en la que al final le dio muerte. Buscando entre el tesoro que había en el cubil, encontró una vieja corona. Sin sospechar nada de su verdadero poder, Azhag se puso en círculo de metal en su cabeza y al instante, su magia empezó a trabajar. Pensamientos aterradores y extraños invadieron su mente y la oscuridad le envolvió de golpe.

Azhag y su tribu encontraron con suma facilidad la salida de Todtheim, incluso parecía que Azhag conocía el camino. El Kaudillo había cambiado. A veces, los orcos grandotes de la tribu reconocían a su viejo líder cuando

recorría arriba y abajo el campo de batalla gritándole a sus chicos. Pero en otros momentos, especialmente por la noche, les parecía extrañamente diferente. Su mirada se convertía en oscuro y fija, como si estuviera poseído por un incomprensible secreto.

Al principio, él llevaba la corona que encontró solo ocasionalmente, pero poco después esta se encontraba siempre sobre la verde cabeza de un Azhag que se volvió cada vez más misterioso y silencioso. Desconocido para los orcos, la corona estaba realizando su poderoso efecto sobre el señor de la guerra. Y no se trataba de un objeto cualquiera. Este objeto perteneció en su día al mismísimo Nagash, señor de los no-muertos, y su poder y su espíritu aún anidaban en él. Azhag ya no seria enteramente Azhag nunca más ya que la grandiosa personalidad del nigromante se lo comía poco a poco. De todas formas, los dos seres tenían una cosa en común, un deseo de conquista y poder que el Kaudillo estaba ahora en camino de cumplir.

La tribu de Azhag se movió hacia el este, adentrándose en las Montañas del Fin del Mundo y contra las tribus de orcos y goblins que ahí vivían. Al principio fueron recibidos por varios señores de la guerra rivales y hubo algunas batallas sangrientas, pero luego, los rumores de las victorias de Azhag le dieron una buena reputación entre los de su clase que pensaron que la mejor idea era la de luchar con él y no contra él. Moviéndose hacia el sur a través de cadena de las Montañas del Fin del Mundo “convenció” tribu tras tribu para que se unieran a su creciente Whaagh consiguiendo que incluso se le unieran todos los goblins nocturnos de la Montaña del Ojo Rojo. Este hecho aumentó de una forma muy espectacular el tamaño del ejército de Azhag, pues hay más goblins nocturnos viviendo en esa montaña que en ningún otro sirio del Viejo Mundo.

Después del invierno del año 2512, la horda descendió hacia las provincias más al este del imperio. Al principio, los orcos solo se dedicaban al pillaje del Ostermark, robando el poco ganado que la gente había podido conservar durante le crudo invierno y obligando a los granjeros a emigrar hacia el oeste a través de los pasos nevados. Las ciudades de Kohlizt y el templo de Sigmar de Nachtdorf fueron borrados del mapa. El Conde Elector de Ostermark, lideró un pequeño ejército de tropas locales y caballeros pantera para parar el avance de los orcos, pero sus tropas estaban en una clara inferioridad numérica y pronto fueron obligados a huir del campo de batalla.

El conde acuarteló a sus tropas en Bechafan donde la constante llegada de refugiados obligó a racionar la comida y las ayudas de todo tipo. La nieve persistió hasta el segundo mes del año nuevo, y mucha gente pereció de hambre y frío antes de la primavera. Eso no afectó en demasía a los orcos, pues los pielesverdes son criaturas muy duras y, si es necesario comerán cualquier tipo de sangre, no importa de que criatura se trate.

Además, los orcos fueron aprovisionados con comida y refuerzos por parte de los goblins silvanos que se les unieron desde el Gran Bosque.

Después de arrasar Bechafen, la horda se dirigió al Oeste, hacia las Montañas del Medio y Ostland, atravesando el río Talabhec por el viejo puente de Riin. Las tropas imperiales de Kislev, apostadas ahí para defender el paso del río, huyeron a la carrera nada más ver la enorme marea verde que se dirigía hacia ellos a toda prisa. Ostland fue arrasado y destruido con la habitual eficiencia pielverde. La gente del Ostland lucharon todo lo duro que pudieron (como buenos "fronterizos" que eran) y el mismo Conde Elector de esa tierra reunió a un gran ejército para parar la horda verde. En la batalla de Grim Moor, el Conde Valmir Von Raukov se ganó fama y respeto, haciendo morder el polvo a muchos de los goblins de Azhag antes de que se viera obligado a retirarse.

El gran señor de la guerra voló con su serpiente alada por todo el campo de batalla. Su sola presencia causaba pavor en la mayoría de regimientos enemigos que huían para buscar refugio en Wolfenburg. Terminada la batalla, tribus de orcos salieron del Bosque de las Sombras haciendo aún más grande la horda de Azhag. De todas formas, el Conde Elector realizó una gran defensa en Wolfenburg y la ciudad resistió el empuje pielverde. Frustrado por esta media derrota, Azhag lideró a su ejército hacia el sur, destrozando la ciudad de Forstich antes de girar al este a través del Gran Bosque y hacia Ostmark otra vez más. Pero lo que no sabían los orcos, es que esta vez el ejército del propio emperador se aproximaba desde el sur, liderado por uno de sus mejores generales, Marshal Otto Blucher.

Los dos ejércitos se encontraron cerca de la villa de Osterwald, donde después de una grande batalla cuerpo a cuerpo los orcos fueron derrotados y echados del campo de batalla. Pronto al empezar la batalla, Azhag fue derribado de su montura mientras luchaba contra los caballeros pantera, dejando al ejército orco sin líder y muy desmoralizado delante del feroz ataque imperial. Ese era el final de Azhag y de su Whaagh –con un solo golpe la horda orca había sido derrotada, y después de la batalla se dispersó por las colinas y los bosques más cercanos. La Corona de la Hechicería fue recuperada y llevada de vuelta a Altdorf por el Gran Teogonista de Sigmar que la colocó en la más profunda sala del templo donde estaría guardada para siempre por los más poderosos conjuros y las cerraduras más impecables.

Grom "el Panzudo" de la Montaña Misteriosa

La mayoría de señores de la guerra pielesverdes, las campañas de destrucción de los cuales removieron los cimientos de los reinos de los hombres, han sido casi siempre orcos y no goblins. Estos últimos son más pequeños, menos peligrosos y menos brutalmente ambiciosos que sus hermanos mayores los orcos. Grom fue la excepción a la norma, pues se trataba de un Goblin que no solo era tan brutal y ambicioso como los orcos, sino que además era tan grande como ellos! No es que Grom fuera especialmente alto, al menos no tan alto como un orco, pero era

impresionantemente gordo. Era tan enorme que siempre fue conocido como “el panzudo” de la Montaña Misteriosa, o simplemente como Grom “el Gordo” .

Si tenemos que hacer caso de las historias, el extraordinario tamaño de Grom tiene que ver con el hecho de haber comido carne de troll. Aparte de ser impresionantemente reseca, la carne de troll tiene la propiedad inusual de regenerarse a si misma bastante deprisa. Si un troll sufre una herida, su carne volverá a crecer casi instantáneamente. Este hecho junto a su elevado grado de estupidez y su impresionante musculatura, es lo que hace de los Trolls unas criaturas realmente difíciles de derrotar en combate. Esto también hace que la carne de troll sea virtualmente imposible de comer, a no ser que esté muy pero que muy cocinada.

Completamente decidido a comerse a un rival de batalla, Grom consumió un plato de tiras de carne de troll solo para descubrir la carne regenerándose dentro de su estomago. Cuando el amasijo de carne se revolvía dentro de Grom, su resistente sistema digestivo Goblin tubo que trabajar muy duro delante de esa abundancia de carne. Durante muchos días, Grom estuvo tirado en cualquier parte revolviéndose de dolor y maldiciendo sin parar. Al fin, las habilidades regenerativas de la carne de troll, no pudieron con el sistema digestivo de Grom que poco a poco fue ganado terreno. Así se llegó a un equilibrio y todo y que la carne aún estaba ahí, Grom la iba digiriendo a medida que esta se regeneraba.

Después de varias semanas de indigestión e incluso de sufrir flatulencia terminal, Grom emergió triunfante. Él estaba incluso aún más gordo. Todo y que no comió nada después de eso, continuó ganando peso gracias a la presencia de la carne de troll. Tendría que sufrir grandes ataques de explosiva flatulencia por el resto de sus días.

La tribu de Grom llevaba el nombre de los Hacha Rota. Se trataba de un grupo de goblins que vivían en el extremo este del Paso del Perro Loco. Habían ocupado una de las interminables fortalezas en ruinas que se encuentran en ese paso escabroso y lleno de túneles y pasadizos. Fue más o menos en el año 2400 cuando Grom realizó la infame comida de la que acabamos de hablar. El efecto acababa de empezar pero ya era del todo visible. El tamaño en los pielesverdes significa poder, y para cualquiera que no estuviera ciego era evidente que Grom se estaba volviendo muy poderoso. En menos de diez años ya había conquistado a las otras tribus del Paso del Perro Loco y había hecho lo mismo con los distintos goblins nocturnos que vivían en las cercanías de la Montaña de Trueno. Era el inicio de Whaagh de Grom y el nacimiento de una leyenda para los pielesverdes.

Durante los años siguientes, la tribu del Hacha Rota se movió al oeste ya al norte conquistando a las distintas tribus de pielesverdes del sur de las Montañas del Fin del Mundo y las Tierras Yermas. En algún momento alrededor del año 2410, Grom guió a sus chicos más allá del Paso del Pico Negro y después más al norte a través de las Tierras Altas de los enanos. Destrozando algunas pequeñas fortalezas enanas y saqueando las tumbas de sus ancestros, su ejército permaneció sin oposición alguna mientras los enanos reunían sus fuerzas.

En la batalla de la Puerta de Acero, que era el nombre de una de las viejas entradas al reino de Karad Varn, el Rey de los Enanos y su ejército se encontraron con parte de la horda de Grom liderada por él mismo. Después de una dura y larga lucha, los dos bandos se retiraron del campo de batalla con muchas bajas pero sin ninguno de los bandos como vencedor claro. Esto beneficiaba a Grom que se podía permitir tener un gran número de bajas sin que eso afectase a la fuerza de su horda. Para los enanos esto era un desastre. Muchos de los mejores guerreros del rey estaban tirados muertos en el campo de batalla, y la esperanza de hacer retroceder a la horda parecía perdida. Completamente desesperados, los enanos mandaron mensajeros al imperio pidiendo ayuda.

Desafortunadamente para los enanos y para el imperio el emperador reinante era Dieter IV, Conde Elector de Stirland, quizás el menos efectivo, más individualista y más egoísta monarca que se sentó nunca en el trono imperial. Durante muchísimos años, Dieter desvió los recursos del imperio directamente del ejército a su bolsillo. No reparó en gastos para convertir la ciudad de Nuln en una espectacular metrópolis llena de fuentes de mármol, estatuas de oro y jardines de ensueño. Dieter había ocupado casi la mitad de la ciudad para construir su impresionante palacio de oro con sus enormes templos y jardines públicos.

Cuando el mensajero del rey enano llegó a Dieter, el emperador reaccionó de inmediato. Pero no fue para enviar refuerzos, pues el ejército estaba tan arruinado que no había refuerzos que enviar. Si no que decidió mover su corte entera a Altdorf, en el oeste, con la clara intención de poner la máxima tierra de por medio entre él y la horda de Grom. Muy disgustado, el mensajero enano retornó a Karaz a Karak donde el rey recibió la noticia de la decisión del emperador con el habitual estoiquismo enano. Incapaz de contener las ambiciones del señor de la guerra Goblin, los enanos decidieron cerrar las puertas y defender la fortaleza enana desde dentro. Durante los siguientes años, la horda campó a sus anchas por las montañas saqueando tumbas, atacando a los viajeros... De todas formas, Grom aún era incapaz de tomar las fortalezas enanas o llevar a los “tapones” a la batalla.

A medida que el Whaagh pasaba libremente por encima de las Montañas del Fin del Mundo multitudes de goblins, goblins nocturnos de la Montaña del Ojo Rojo y goblins silvanos del Gran Bosque se unieron a la causa de Grom. A medida que esta fuerza crecía más y más, Grom se aventuró más hacia el oeste devastando casi la totalidad de Stirland, Talabecland e incluso llegó más allá de Hochland a la sombra de las

Montañas del Medio. Los distintos ejércitos imperiales fueron encontrados y derrotados en su camino. La población humana se retiró a las ciudades y la mayoría de granjas fueron abandonadas. El Gran bosque se convirtió en un reino virtual para los goblins donde ningún ejército imperial podía estar seguro. Nuln, la ciudad que había cambiado sus brillantes defensas por fuentes de mármol no menos brillantes, fue atacada y quemada. El maravilloso palacio de oro de Dieter y sus grandiosos edificios fueron reducidos a poco más que escombros.

La horda se siguió moviendo hacia el oeste hasta que llegó el día en que el Imperio entero era una tierra bajo sitio. Comunidades enteras eran conducidas desde el campo hacia la protección de los muros fuertemente vigilados, mientras la marea verde se paseaba a sus anchas por todo el territorio imperial. Viendo el terror que el señor de la guerra Goblin causaba entre los humanos, las tribus de los bosques más profundos y las montañas más altas corrieron a unirse al impresionante Whaagh. El fin del Imperio parecía inevitable, pues tal fue la desesperación de los humanos, que sus reses fueron descuartizadas y el grano de los animales usado para alimentar a miles de hambrientos. El emperador parecía completamente incapaz incluso de crear u ejército, escondido como estaba detrás de los muros de Altdorf soñando en días mejores.

Mientras el emperador no hacia nada, su primo, Wilhelm Príncipe de Altdorf, se iba a convertir en el salvador del Imperio. Organizó la defensa de Altdorf y alzó un nuevo ejército de entre los atemorizados ciudadanos. Todo y que el ejército de Wilhelm no era rival para la totalidad del gran Whaagh de Grom, este fue perseguido y dividido en pequeñas tropas por todo el Imperio. Esquivando en todo momento a la fuerza central de la horda, Wilhelm fue capaz de ganar algunas batallas y recuperar puntos estratégicos evitando así que Grom devastara completamente la Reikland.

Mientras tanto, la mirada de Grom se había fijado en el oeste, en las regiones costeras del Imperio. Después de causar el terror en todo la Middleland y derrotar a un importante ejército liderado por su Conde Elector, Grom alcanzó por fin la costa. Si tenemos que hacer caso de los recuerdos imperiales, la horda acampó en la costa y empezó a construir una enorme flota. Miles de acres fueron taladas de los bosques para conseguir madera, mientras tribus enteras de goblins eran enviadas al interior para rescatar materiales de entre las ruinas imperiales. Durante muchas semanas los pielesverdes estuvieron realizando estas funciones mientras la flota de Grom iba tomando forma. Y era una flota como ninguna. Nunca en el Viejo Mundo se había visto nada igual. Se trataba de enormes barcos hechos de madera y adornados con los motivos más desagradables jamás pintados en un navío, tirados por enormes velas hechas de los materiales más dispares. Mensajeros del Imperio recorrieron Bretonia, Kislev y los reinos del sur, previniéndolos de la inevitable llegada de la armada. Los grandes jefes de todas las razas del Viejo Mundo, temblaban esperando que el camino del Whaagh de Grom no pasara muy cerca de sus casas.

Cuando la flota zarpó, exploradores del imperio la siguieron por toda la costa. En Marienburg, los orcos y goblins lucharon en una sangrienta y masiva batalla marina contra la flota imperial, enviando a la mitad de esta al fondo marino mientras la otra mitad se esparcía a los cuatro vientos. La ciudad quedó a merced de los pielesverdes mientras sus orgullosos ciudadanos se preparaban para defenderla. Para su fortuna, el viento cambió y el tiempo empezó a empeorar de una manera increíble. Durante una devastadora tormenta, la flota de Grom fue salvajemente empujada hacia el oeste y los goblins, poco acostumbrados al mar y sin ninguna tradición marina, no consiguieron controlarla. Semanas después, fueron encontrados en la costa bretoniana, algunos restos de los navíos pielesverdes, pero de Grom y del resto de su Whaagh nada se volvió a saber jamás en el reino de los hombres. Solo muchos años después se conoció la historia del viaje de Grom a la tierra de los elfos de Ulthuan y los hombres conocieron al fin, la derrota y total destrucción del Whaagh en manos de Tor Yvresse

El Whaagh de Skarsnik

Después del colapso del imperio enano hace ya al menos 3500 años, la fortaleza enana de Karak Ocho Picos se convirtió en un grupo de ruinas sin apenas vida. Sus profundas cavernas y sus miles de túneles fueron tomados por los goblins nocturnos y los skavens. Más allá de estas estancias, en la oscuridad más profunda, aún anidan horrendas criaturas y horrores apenas conocidos que vagan por las viejas minas enanas. En unos pocos años, después de la caída de la fortaleza, los goblins nocturnos tomaron permanentemente las ruinas, haciendo de los túneles y los oscuros pasadizos, su casa.

Aunque los enanos intentaron repetidas veces reconquistar Karak Ocho Picos, no lo consiguieron hasta, aproximadamente, el año 2470 del calendario imperial, cuando Belegar estableció una cabeza de puente fortificada en la vieja ciudadela. Aunque los enanos estuvieron obligados a vivir en un virtual estado de sitio, se las apañaron para ir limpiando gradualmente los pisos superiores de goblins y otras criaturas malignas. Hoy en día, Belegar y sus compañeros aún viven entre las ruinas de la vieja fortaleza con la esperanza de reconquistar algún día el reinado de sus ancestros.

Los enanos de Belegar se enfrentan constantemente a las distintas tribus de goblins nocturnas que se encuentran a los alrededores de los Ocho Picos en el antiguo territorio enano. La más poderosa de estas tribus es la que se encuentra bajo el liderazgo de Skarsnik. Se trat de un líder muy observador y meticuloso que ha crecido para entender la mente enana. Cuando Belegar llegó Skarsnik, al contrario que muchos otros jefes pielesverdes, observó como los enanos reconstruían su ciudadela pero no les atacó de principio. En lugar de eso, esperó a que los exploradores enanos se

aventuraran fuera de la fortaleza y los fue cogiendo uno a uno, capturándolos vivos si era posible y torturándolos sin parar justo al oído de los muros de la ciudadela.

A través de los años, Skarsnik ha amasado una gran colección de cabelleras de barba enanas que están expuestas en la vertiente de las montañas en interminables hileras de estacas de madera. Los enanos se ven obligados a observar como el número de cabelleras crece día a día mientras por las noches los tambores de guerra de los pielesverdes mezclados con los gritos de dolor de los prisioneros enanos maldicen su s sueños. La fama de Skarsnik ha crecido tanto entre las otras tribus de goblins nocturnos de Karak Ocho Picos, que hoy en día le consideran el indiscutible líder de todos los de su raza.

Aproximadamente cuarenta años antes de este día, Belegar intentó romper esta cerradura mortal con la ayuda del norte. Envió mensajeros a la capital enana de Karaz a Karak situada en lo alto de las Montañas del Fin del Mundo, explicando que los goblins nocturnos les tenían virtualmente prisioneros encerrados en su propia ciudadela y que sin refuerzos, solo sería cuestión de tiempo antes de que los pielesverdes les derrotaran. Duregar, amo y señor de Karaz a Karak, inmediatamente preparó un ejército enano y marchó hacia el sur por el flanco de las montañas.

En esa época, la horda de Skarsnik había crecido y ya se hablaba del Whaagh de Skarsnik. Las fuerzas del señor de la guerra Goblin nocturno guerreaban contra cualquier enano o orco que se encontrara entre la Montaña del Trueno al norte y la Montaña del Fuego al Sur. En las tierras yermas, varias tribus de orcos se unieron al Whaagh. Incluso Barak Varr, la fortaleza marina de los enanos del Golfo Negro, estaba siendo atacada. A medida que los enanos de Karaz a Karak avanzaban hacia el sur, se multiplicaban las columnas de humo ante ellos. Mensajeros de Barak Varr informaron de que los pasos montañosos que llevaban a Karak Ocho Picos estaban fuertemente defendidos por la tribu de los orcos del Colmillo Rojo liderados por Gorfang Rotgut. Fue en este momento cuando Duregar tomó una importante decisión. En lugar de entrar en Karak Ocho Picos por el oeste, cruzaría las Montañas del Fin del Mundo y se movería hacia el sur por la ladera este, entrando en la fortaleza por la puerta este, donde esperaba que encontraría una resistencia menor. Con el sol cayendo en el cielo y el humo de la Montaña del Trueno perfilándose en el horizonte, el ejército enano acampó en la entrada del Paso del Perro Loco.

Al día siguiente los enanos avanzaron a través del paso. El Paso del Perro Loco es notoriamente peligroso ya que está plagado de fortalezas goblins y en sus oscuros túneles se esconden todo tipo de criaturas malignas. Cuando el ejército se encontraba en la parte central del paso, fueron atacados por una inmensa horda de orcos y goblins que aparentemente habían estado esperando el momento para sorprender a los enanos por la retaguardia una vez estos se hubieran movido hacia el sur. Los enanos fueron presionados con mucha fuerza al principio, pero poco a poco se fueron sacando a los orcos de encima con la ayuda de sus formidables cañones.

Esta batalla fue conocida más tarde como la Batalla de las Garras, un nombre muy apto si tenemos en cuenta como los orcos atacaron a sus rivales en ese paso tan estrecho, una marea verde que se parecía a las mismísimas garras del Perro Loco.

Durante la batalla se distinguieron por su valor cinco Matatrolls que destrozaron a tres de estas peligrosas criaturas que apunto estuvieron de acabar con el mismo Duregar. Solo dos de los Matatrolls sobrevivieron y se pudieron oír sus lamentos al no quedar más Trolls a los que aniquilar.

Todo y que los orcos y goblins fueron derrotados, esta era solo una pequeña parte de la horda de Skarsnik. Cuando el kaudillo se enteró de la derrota de su ejército, proclamó una enorme “fiesta del champiñón” y ordenó a todos sus chamanes que prepararan cantidades ingentes de licor de setas “sombrero loco” para sus fanáticos. Los cazadores de garrapatos fueron enviados a la profundidad de los túneles para atrapar a cuantos más pudieran en el mínimo tiempo posible, mientras que los goblins nocturnos con redes bajaron de las montañas en busaca de los peligrosos Trolls de piedra. A medida que los enanos se movían hacia el sur, los goblins les observaban desde las colinas en un acecho constante, informando de sus movimientos a partir de señales de humo aceitoso y redobles de sus tambores de guerra.

Skarsnik se sentó encima de su trono de acero y esperó. Para pasar el rato se divertía alimentando con enanos esclavos a Gobbla, un enorme, malhumorado y psicológicamente desequilibrado garrapato cavernícola que llevaba ya muchos años encadenado a su pierna izquierda. Cómo esta demente criatura nunca había llegado a morder a Skarsnik era todo un misterio. Y es que realmente mordía cualquier otra cosa.

El ejército de Duregar siguió su avance hacia el sur hasta que llegó a la entrada este del paso de la muerte. La puerta este de Karak Ocho Picos se encontraba a varias millas al interior del paso a través de un valle estrecho pavimentado con viejas piedras y bordeado por gran cantidad de tumbas de los ancestros enanos. Los enanos avanzaron en formación de batalla completamente convencidos de que serían atacados desde los desfiladeros que se alzaban amenazantes a lo largo de toda la vieja carretera enana.

La puerta este de la fortaleza enana se había construido miles de años atrás en un sitio en el que un largo risco bajaba hacia el valle convirtiéndolo en un estrecho paso de apenas cien yardas. Era ahí donde los enanos de la antigüedad habían construido su puerta, una basta y inexpugnable fortaleza antaño, pero nada más que unas pocas piedras donde la carretera llegaba para morir. Delante de la puerta y conectada con ella por un altísimo puente colgante, se encontraba una vieja torre de vigilancia que había sido parcialmente reconstruida y fortificada por los goblins de Skarsnik. Ahora

estaba repleta de arqueros goblins nocturnos y en su cima se podía distinguir un enorme lanzapiedros manejado por unos orcos realmente fieros.

Mientras los enanos avanzaban hacia adelante, muchos orcos y goblins se les lanzaron hacia los dos flancos saliendo de sus escondites en la montaña. Detrás de ellos, una enorme fuerza orca maniobró para cortar su retirada. Los enanos estaban siendo atacados por todos los lados. Las piedras de los lanzapiedros empezaron a caer en medio de sus masificadas filas. Duregar empujó fuerte hacia adelante, poniendo sus esperanzas en llegar a la puerta y romper la resistencia pielverde. A medida que los enanos se acercaban a las primeras filas de goblins nocturnos, un ruido masivo se oyó entre la tropa a medida que salían de dentro de la formación los fanáticos goblins nocturnos haciendo girar sus enormes bolas y cadenas presos de un frenesí espantoso. Muchos fueron derribados con ballestas en su loco avance hacia la tropa enana, mientras otros desaparecían en una dirección cualquiera, incluso contra sus propias tropas. Pero también los hubo que acertaron de pleno en los regimientos enanos causando muerte y destrucción antes de caer exhaustos a un lado.

Los enanos no se amedrentaron y avanzaron. Los goblins nocturnos fueron derrotados con facilidad, pero justo cuando los enanos ya podían percibir la puerta a su alcance, más goblins aparecieron cargándoles de nuevo. Un lluvia de flechas cayó encima de los enanos desde la torre de vigilancia, matando por igual a “tapones” y pielesverdes. Eso no pareció frenar el ímpetu de los arqueros de Skarsnik que siguieron lanzando su lluvia negra sobre el campo de batalla.

Las cosas no pintaban nada bien para Duregar y los suyos. La mitad de su ejército había sido derrotado en su intento inicial de tomar la puerta. Y los goblins no parecían muy diezmados. Con la habitual tozudería enana, Duregar lideró a sus tropas hacia un pequeño monte, los restos de una tumba enana, para realizar ahí su último ataque. Cuando los enanos se preparaban para el inevitable asalto, un enorme estruendo resonó en el campo de batalla al mismo tiempo que la puerta este de la antigua fortaleza enana retumbaba y caía entre nubes de polvo. Duregar pudo distinguir entre los restos a una gran cantidad de enanos que se dirigían hacia ellos enarbolando enormes hachas de batalla. Los confusos goblins nocturnos caían como moscas a su paso. Se trataba de Belegar y los enanos de Karak Ocho Picos. Habían avanzado hacia el este en el otro lado de la puerta y habían destrozado a una confiada retaguardia pielverde antes de derribar las puertas con sus poderosos cañones.

La horda comenzó a desordenarse mientras Skarsnik maldecía este contratiempo desde su privilegiada posición. Para los enanos, esto se convirtió en un respiro muy necesario. Las dos fuerzas enanas se encontraron después de cruzar un mar de sangre y cuerpos verdes. Formando un compacto muro en formación cuadrada, el nuevo ejército enano empezó a retroceder en dirección de la puerta. Antes de que llegaran a la mitad del camino, los orcos y los goblins nocturnos ya se habían agrupado. Y fue al ver que quedaban realmente pocos enanos cuando la confianza volvió

a aparecer. Las piedras y las flechas volvieron a caer sobre la columna enana.

Muchos enanos murieron atravesados por las negras flechas, pero muchos otros consiguieron llegar a las puertas. Los garrapatos salvajes fueron lanzados sobre el enemigo pero fueron rápidamente abatidos por los matatrolls o se abalanzaron sobre sus propias tropas antes de desaparecer montaña abajo. Aniquilando a los pocos goblins nocturnos que quedaban para oponérseles, Belegar y Duregar se encaminaron al oeste. En todo en camino hacia la ciudadela, la columna enana fue atacada una y otra vez, pero gracias a sus grandes armaduras no sufrieron muchas bajas más. Cuando cayó la noche, Skarsnik era el señor del campo de batalla, pero Duregar y Belegar habían podido eludir sus redes.

Pese a que no fue todo lo catastrófica que podía haber sido, la Batalla de la Puerta del Este se convirtió en una dura derrota para los enanos. Más de la mitad del ejército fue aniquilado, y todo y que Skarsnik perdió a muchos guerreros, estas eran bajas que se podía permitir. Los enanos fueron embotellados en la ciudadela. No habían sido destruidos, pero tampoco tenían donde ir. Skarsnik tenía muchos otros enemigos, y lanzaría ataques enormes contra Karak Azul, Barak Varr y en todas las Tierras Yermas causando el caos durante los siguientes tres veranos. El siempre hambriento Gobbla se alimentaría bien durante mucho tiempo.

Aunque es rechazado una y otra vez, el poder de Skarsnik crece día a día y no parece que vaya a disminuir, al menos en breve. Su acecho sobre Karak Ocho Picos sigue siendo tan fuerte como hace medio siglo y nadie sabe cuando va a terminar.

Eventos Importantes en la Historia Orca (calendario imperial)

- -1500: Esta es la época en la que los elfos abandonan el viejo mundo y el imperio enano en declive es destruido por terremotos y erupciones volcánicas. En esa época los orcos y los goblins campan a sus anchas por el viejo mundo saqueando los restos de las ciudades elficas y destruyendo las fortalezas enanas. Karak Ungor es la primera de ellas en caer en manos de los goblins convirtiéndose en la famosa fortaleza de la Montaña del Ojo Rojo. Los enanos se refieren a los siguientes 500 años como las guerras goblin en las que se luchó por la posesión del viejo imperio enano. Karak Varn es arrasada y ocupada por skavens y goblins. Las viejas minas enanas de Ekrund en las Montañas de la Espalda del Dragón caen en manos de los orcos que cambian de nombre por el de los Montes del Colmillo Sangriento. Los goblins toman todas las torres de vigilancia y fuertes a todo lo largo del Paso del Perro Loco, mientras que las minas de oro de Gunbad caen en manos de los goblins nocturnos. Se trata de las más grandes y ricas minas de las Montañas del Fin del Mundo donde se encuentran infinidad de gemas y piedras preciosas como la famosa *Byinduraz* o “piedra brillante” de magnífico cristal azul. Los goblins fortifican sus nuevas fortalezas esperando la respuesta enana.

- -1387: Empiezan las Guerras de la Carretera de la Plata entre los enanos y los goblins. Pasados veinte años los enanos abandonan las minas del Monte de la Lanza Plateada. Son ocupadas por el señor de la guerra Urk Grimfang. Con la pérdida de Gunbad y Lanza Plateada, los enanos pierden sus minas más importantes en el este e incluso llegan a abandonar las Montañas del Fin del Mundo durante cinco años.
- -1250: Las Guerras del Troll. Estas criaturas son atraídas hacia el norte por las frescas erupciones de la Montaña del Trueno, atacando a los asentamientos enanos y destruyendo sus minas. Los “tapones” se retiran al sur dirección Karaz a Karak.
- -1245: a partir de esta fecha, los enanos lanzan una serie de ataques a los territorios goblins. Consiguen echar a los orcos de las montañas y ganan el control del área comprendida entre Karak Kadrin y el Paso del Perro Loco. El Monte Gunbad es recuperado y vuelto a perder en cuestión de semanas. El Monte Grimfang es atacado ero los enanos son derrotados por el Kaudillo orco Nurk Ard’ed. Durante los siguientes 250 años, los enanos retoman el control de las montañas, reabriendo sus viejas minas y reconstruyendo los templos y las tumbas de sus ancestros.

- -1200: Nagash el Oscuro penetra en las montañas. Los pielesverdes escapan al oeste para huir del malvado nigromante que arrasa todo el sur.
- -1185: Kadrin Melenarroja, el valiente líder enano, lidera una expedición en las ruinas de Karak Varn donde descubre un riquísimo filón de Gromril. Los enanos explotan el filón durante años e incluso se llega a hablar de reconstruir la fortaleza entera.
- -1136: Kadrin Melenarroja es asesinado por los orcos cerca del Lago Negro mientras conduce una caravana de Gromril. Los mineros enanos son echados de Karak Varn debido a la renovada presión de los skavens desde las profundidades.
- -975: La Batalla de los Mil Lamentos. Un intento enano por recuperar la Montaña del Ojo Rojo falla cuando el ejército es emboscado en alguna parte al norte de Karak Kadrin. Los enanos olvidan sus intentos de reconquista dedicándose más a la fortificación y consolidación de su actual reino. Poco se sabe, pues, de la actividad orca en los siguientes siglos.
- -750: La tribu goblin de la Nube Roja ataca Karak Azgul y son rechazados. Se desvían entonces hacia Karak Azul, consiguiéndola tomar parcialmente. Pasan diez años de dura lucha hasta que los pielesverdes son por fin expulsados.
- -513: Después de varios siglos de resistencia heroica, la ciudad enana de Karak Ocho Picos cae ante un enorme ejército de orcos, goblins, y

skavens. Los restos en ruinas y las montañas de los alrededores se infestan de goblins y skavens en continúa lucha por lo que queda de la antigua ciudadela.

- -469: El señor de la guerra orco Dork encabeza un enorme ejército de orcos y goblins con la intención de atacar la fortaleza enana de Karak Azgal, la cual es destrozada y abandonada dejando los secretos de sus profundidades sin explorar. Tres años después ataca y ocupa la fortaleza enana de Karak Drazh después de una sangrienta lucha. Se cambia el nombre por el de Crag Negro. En los últimos cincuenta años, los enanos han perdido todas las fortalezas al sur de Karaz a Karak con la excepción de Karak Azul que se encuentra en un estado de sitio constante. Todas las montañas entre el Paso del Perro Loco y Karak Ocho Picos se encuentran bajo el control de los orcos y los goblins.
- -370: De acuerdo con la tradición enana, las andanzas de Urgok el Quema Barbas empiezan en este año. Los orcos y goblins aún conservan varias fortalezas enanas, pero son al fin derrotados en la Batalla del Lago Negro.
- -15 a 50: El tiempo de Sigmar, el más grande de los hombres. Los pielesverdes son expulsados de las tierras al oeste de las Montañas del Fin del Mundo. Los orcos se esconden en la profundidad de los bosques o viajan dirección norte hacia la tierra de los trolls. Los goblins huyen a las montañas. Un masivo ejército orco es derrotado en la Batalla del Paso del Fuego Negro (en el año –1) y esta victoria se convierte en la primera piedra del camino que convertirá a Sigmar en el primer Emperador.
- 977: Gilles el Breton conquista todas las tierras al oeste de las Montañas Grises y funda el reino de Bretonia. Los orcos se retiran a las Montañas Grises y los bosques más al norte bajo la presión de los nuevos ejércitos bretonianos.
- 1142: Guillaume, el tercer rey bretoniano, derrota a un gran ejército orco en la Batalla de Armandur y expulsa a todos los orcos del norte de Bretonia.
- 1705: Aproximadamente durante este año, Gorbad Garra'ierro derrota a Zagoth el Aplastador y une las dos tribus en la fortaleza de la Roca de Hierro.
- 1707-17012: El señor de la guerra más grande de todos los tiempos, Gorbad Garra'ierro, lidera un enorme Whaagh hacia la conquista del Imperio. Averheim y Nuln son tomadas y quemadas. En la Batalla de la Corona de Solland, el Conde Elector de dicha ciudad es derrotado y su arma mágica, el Colmillo Rúnico de Solland, tomada por los orcos. La ciudad es devastada. Gorbad es herido de gravedad en la Batalla de Grunberg, pero esta se gana y el ejército imperial se ve obligado a huir hacia Altdorf. La capital imperial es asediada durante muchas semanas y el emperador Seguismundo muere en la lucha. Las heridas del Kaudillo le hacen cada día más débil hasta que su Whaagh pierde su ímpetu. El ejército orco se descompone dejando toda la mitad este del Imperio en ruinas.
- 2201: Empiezan las Guerras Errantes en las que Louen el Mata Orcos, rey de Bretonia, declara su intención de limpiar el país de orcos.

Durante el próximo siglo, Bretonia es gradualmente liberada de los pielesverdes que toman las montañas y los bosques escapando de los caballeros del rey.

- 2302: La Gran Guerra contra El Caos en el norte obliga a muchas tribus de orcos y goblins a huir hacia el sur al Imperio y las Montañas del Fin del Mundo. Algunos se unen al Caos mientras que otros atacan a este ejército a su paso.
- 2420: El rey bretoniano Charlen anuncia su intención de llevar las Guerras Errantes al este e incluso más allá de los principados fronterizos. Los caballeros consiguen una aplastante victoria en el Río Sangriento empezando su imparable marcha hacia el este.
- 2420-2424: El señor de la guerra Grom lidera una coalición tribus de orcos y goblins por las Montañas del Fin del Mundo. Después de derrotar a los enanos en la Batalla de la Puerta de Hierro, el Whaagh se adentra en el Imperio. La mayoría del norte y el este es devastado y la ciudad de Nuln es reducida a cenizas. Grom dirige a sus ejércitos hacia la costa donde construye una enorme flota que zarpa hacia el oeste y no es vista nunca más en el Viejo Mundo. Años después se descubre que Grom ha alcanzado los reinos élficos de Ulthuan, causando una gran destrucción antes de ser derrotado al fin por los Altos Elfos.
- 2488: La Batalla del Paso de la Muerte. Un ejército bretoniano es derrotado por Morglum Degollacuellos, el jinete de jabalí más famoso de todos los tiempos. El rey de Bretonia declara el fin de las guerras errantes.

- 2498: La Batalla de las Garras. Un ejército de orcos es derrotado en el margen oeste del Paso del Perro Loco por los enanos de Duregar. Posteriormente estos son derrotados en la Batalla de la Puerta Este por el señor de la guerra goblin nocturno Skarsnik. La parcialmente recuperada fortaleza enana de Karak Ocho Picos se encuentra en constante presión por las distintas tribus de goblins que ahí se encuentran.
- 2500-2510: El señor de la guerra orco Gnashrak consigue unir a los orcos y goblins del este de las Montañas del Fin del Mundo, comandando a un enorme ejército a través del Río de la Plata hacia Karaz a Karak. Los pielesverdes causan el terror en las montañas durante años e incluso intentan asaltar la capital. Finalmente, Gnashrak es derrotado y capturado en la Batalla de la Pierna Rota por un ejército enano al mando del Señor Ungrim Puño de Acero de Karak Kadrim.
- 2503-2507: El ejército orco de Gorfang Rotgut pone en estado de sitio Barak Varr para unirse después a las tribus de pielesverdes lideradas por Morglum Degollacuellos para atacar Karaz Azul. Los orcos

consiguen tomar partes de la fortaleza tras una dura lucha y Gorfang consigue capturar a muchos compañeros del mismísimo Lord Kazador.

- 2512-2515: El Kaudillo orco Azhag el Carnicero conduce a un enorme Whaagh de orcos y goblins hacia el norte del Imperio. Después de causar mucha destrucción, es encontrado y derrotado en la Batalla de Osterwald.

La Batalla del condado de Pepilhaus

(by Zuklug)

El día primero del 4º mes del año 2001 del calendario imperial (utilizado en todo el viejo mundo), se llevó a cabo en los conocidos campos del condado de Pepilhauss una sangrienta batalla. Se enfrentaban dos alianzas largamente enemistadas a lo largo de la historia. Por un lado, una gran horda de pielesverdes formada por una unidad de 30 goblins nocturnos liderados por un gran chamán, 18 arqueros orcos, un temible carro de Jabalíes orco, un lanzapiedros Goblin y 19 orcos negros al mando del caudillo orco negro Zuklug el Pulgozo, se habían aliado con un pequeño pero poderoso grupo de skavens formado por 20 guerreros alimaña, un lanzallamas de disformidad y tres hordas de ratas al mando de un mago skaven conocido como Mathy Cloakha.

Al otro lado del campo de batalla nos encontrábamos el ejercito formado por la alianza bretoniana / alto elfo. Los humanos aportábamos una unidad de doce arqueros, otra de doce lanceros y cinco caballeros del grial lideradas por nuestro gran mago Armand "el barbudo". Nuestros aliados Altos Elfos aportaban un poderoso lanzavirotes, un carro de Tiranoc, una unidad de 20 arqueros y un cuerpo central de 18 lanceros. Ambas unidades estaban liderados por sus dos magos.

Nuestros mandos sabían que justo cuando los orcos estuvieran preparados, lanzarían junto con los skavens un ataque sin piedad hacia nuestras posiciones, así que decidimos asentarnos en una actitud defensiva. Lo que no sabíamos, es que con esta decisión ya empezábamos a perder la batalla... Todas las unidades del enemigo avanzaron sin parar e inesperadamente ordenadas (supongo que los orcos negros tuvieron algo que ver con eso) mientras las rocas del lanzapiedros buscaban insistentemente nuestro lanzavirotes Alto Elfo y terminaban por chafar nuestra unidad de arqueros que huyeron despavoridos de la colina en la que estaban apostados. Eso era increíble. La fase de magia del enemigo no fue muy productiva y así, empezaron nuestros movimientos. Lanzamos nuestro carro directamente hacia el lanzapiedros sin tener demasiado en cuenta las tres hordas de ratas que nos barraban el paso, manteniendo el resto de unidades en posición defensiva. La unidad de arqueros elfos y el lanzavirotes lanzaron 26 flechas contra los 20 orcos negros causando cinco bajas y consiguiendo que esa unidad huyera rápidamente. Nuestros magos consiguieron terminar con un miembro de la dotación del lanzapiedros Goblin. Parecía que el aspecto de la batalla mejoraba, pero poco nos podíamos imaginar lo que se nos estaba echando encima...

El enemigo siguió avanzando y gracias a la magia pielverde, los goblins consiguieron "volar" a través del terreno de juego y avanzar taponando la línea de visión de nuestros caballeros. Zuklug consiguió reagrupar a sus orcos negros y empezó a avanzar esperando una oportunidad para entrar en acción mientras que por el flanco derecho avanzaban impunemente los guerreros alimaña, el carro orco y el lanzallamas skaven, todos a las ordenes del mago Mathy Cloakha. Mientras esto pasaba, en el flanco izquierdo las hordas de ratas combatían a nuestro carro de Tiranoc que se había quedado atascado muy lejos de su objetivo principal. Nuestra respuesta al movimiento del enemigo consistió en acribillar a flechazos a la unidad de goblins esperando que huyeran y conseguir así, liberar a los caballeros de los fanáticos que a buen seguro saldrían durante ese turno. Conseguimos llevarnos por delante a un tercio de la unidad pero incomprensiblemente estos permanecieron en su puesto aguantando el chaparrón de flechas y magia sin quejarse lo más mínimo. Nuestro carro seguía atascado con las ratas y el resto de unidades se prepararon para la inminente carga enemiga.

De repente, vimos que la unidad de goblins se paraba del todo y empezaba una pelea entre la tropa mientras el gran chamán intentaba poner orden desesperadamente. Los arqueros orcos dispararon sus flechas pero solo hirieron a dos de los arqueros elfos. La unidad de guerreros alimaña embistió a los lanceros Bretonianos, que abrumados por la fuerza del ataque y completamente superados por el número del enemigo, huyeron, aunque fueron ellos los que causaron más bajas. Lo peor de todo, es que en su fuga, arrastraron al único superviviente de la dotación del lanzavirotes, que lo abandonó y huyó colina abajo.

Sabíamos que el fin se acercaba, pero debíamos luchar sin piedad. Mientras el Alto Elfo del lanzavirotes volvía a su puesto después de controlar su miedo, nuestros magos se prepararon para un ataque mortal usando toda su energía. Fue en ese momento, en el que perdimos la batalla del todo. Armand el barbudo sufrió una grave disfunción mágica que dejó a todos nuestros hechiceros sin poderes durante varios minutos. Así pues, nuestro general no tubo más remedio que atacar a la unidad de guerreros alimaña por el flanco, pero aún y matar varias criaturas, estuvo a punto de huir del campo de batalla... Los arqueros altos elfos se centraron en el carro orco, pero aun que éste sufrió varios impactos, aguantó bien su posición y siguió avanzando. Mientras tanto, en el lado opuesto del campo de batalla, el carro de Tiranoc conseguía terminar con otra horda de ratas (parecía imposible que nunca se terminaran esos bichos inmundos...). Lo que aún nos preguntábamos todos, era por qué esos cinco caballeros del Grial estaban quietos esperando toda la batalla mientras un puñado de goblins que se encontraban a apenas unos metros de ellos se reían y hacían signos obscenos referidos a la dama...

Eran precisamente esos goblins los que se peleaban sin parar completamente ajenos a la batalla. El carro orco cargó sin piedad sobre el general enemigo que estaba atacando a los Skaven, y lo arrolló a su paso como si fuera un castillo de arena. Tal era el frenesí de los pielesverdes, que éstos no se pararon y terminaron estrellándose contra la unidad de arqueros altos elfos que poco antes había sufrido las bondades del lanzallamas skaven. Entre las bajas que habían sufrido y viendo el destino que corrió su comandante, las tropas Elfas no se lo pensaron ni una sola vez y se retiraron a la carrera del campo de batalla. Eso sí que era el fin... Sólo al final, los caballeros decidieron cargar hartos de los insultos de los goblins que no se dieron cuenta de que habían sido atacados hasta que fue demasiado tarde. También los lanceros altos elfos decidieron cargar, pero ahora ya no había tiempo para nada y nuestra suerte estaba echada.

Zuklug sonreía desde el puesto imperial en ruinas. No quería ni imaginar que hubiera pasado si sus chicos, los orcos negros, hubieran llegado a entrar en acción...

Esa noche muchos sonrosados y orejotas sirvieron de cena para unos pielesverdes y humanoratoides que no podían recordar haber tenido nunca un combate más fácil.

Goblins

By Gerwin Broers <broers.westwoud@worldonline.nl>

La invasión de Groknar

By Potti <auroncillo@teleline.es> aparecido en C-Warhammer

Tiempo atrás, esta fortaleza enana inexpugnable fue la obsesión de muchos jefes goblins pero, por fin, en el 2002 después de Zigmar 'el jipi' ,los goblins consiguieron ocuparla, y éste es el relato que cuenta tan épica historia.

Las tribus de goblins bajo el mando de Grokgnar "el resacoso" estaban bebiendo y cantando bajo la luz de una luna llena impresionante. Todos estaban preparándose para la mañana siguiente, cuando volverían a atacar las puertas de Karak-A-Krog. El Chamán de la tribu, Durug "Bolsas de Olor" se dedicaba a repartir ungüentos y otras substancias a todo aquel que las pidiese y los cuidadores de los garrapatos empezaron a pinchar a sus bichos para que se empezaran a cabrear. Poco a poco, fue pasando la noche y los cánticos fueron apagándose paulatinamente hasta que todo quedó en silencio.

Como cada mañana, la tribu empezó a avanzar como lo hacia siempre, garrapatos delante para tumbar las primeras puertas y ataque en masa en los jardines enanos (que ya estaban bastante destrozados por años de interminables luchas). Una vez abiertas las puertas, los goblins entraron como una exhalación en el patio y rápidamente los lobos se avanzaron al resto.

Grokgnar, con sus gafas de sol, no se dio cuenta de este pequeño detalle y hasta un par de turnos después no se dio cuenta de que los jinetes habían hecho lo que hacían siempre, demostrar que eran los más rápidos de los goblins. Realmente, una vez empezada la batalla, ser general en un ejercito goblin no influía demasiado, ya que cada grupo hacia lo que le venía en gana, y realmente fue eso lo que paso. No habían pasado ni 5 minutos de la entrada en el Jardín de la fortaleza para que empezaran las trifulcas, menos mal que los garrapatos seguían el plan previsto y estaban bien protegidos por un carro y una unidad de goblins nocturnos que por primera vez habían decidido que el plan era muy bueno. A lo lejos, los snotlings con sus cámaras de fotos iban bombardeando la zona con fogonazos de luz.

Los pastores de garrapatos estaban muy intranquilos, no sabían porque pero les parecía que algo iba mal, no había tantos enanos como de costumbre... y pensado y hecho, aparecieron del suelo entre temblores y cascotes unos mineros enanos que gritaron con furia mientras se dedicaban a correr hacia sus tan odiados enemigos. Los nocturnos que acompañaban a los garrapatos saltarines se pusieron nerviosos y unos goblins armados con una bola y cadena salieron despedidos de la unidad dando vueltas creando un circulo mortal alrededor suyo.

Uno de los mineros más viejos saltó sobre uno de los goblins haciendo que cambiara de dirección, y mientras se dedicaba a recibir bolazos, los enanos rezaron en silencio por él. Mientras, el otro fanático goblin paso por en medio de la unidad de mineros causando muy pocas bajas. Valaya los debía tener en su seno en estos momentos... y los goblins esperaban que entre tanta abundancia se ahogaran a sí mismos. Y eso mismo pasó cuando el Nazi, uno de los goblins fanáticos que habían salido, decidió que había repartido pocos porrazos sobre los manifestantes mineros en huelga, y volvió con ansias renovados... y vaya si repartió, tanto a los mineros, como a los suyos que estaban a pocos pasos de los enanos. matando a un buen par. El carro no sabia donde ir exactamente y daba vueltas arriba y abajo, perdido. Por el otro flanco, los goblins avanzaban como podían entre peleas y quejas de que hacia demasiado sol para estar luchando. Cuanto más avanzaba la batalla, más nerviosos se ponían los nocturnos, y dos fanáticos más saltaron al trapo causando más destrozos en los enanos que en las tropas propias. Todo iba mejor de lo que Groknar "el resacoso" podía creer. El terreno de batalla casi era un paseo, y lo mejor es que no se había creado el caos típico que solía crearse cuando sus tropas atacaban! Groknar estaba muy contento y empezó a silbar tonadas típicas de su tierra mientras repartía mamporros a diestro y siniestro.

Mientras el Nazi seguía dando mamporros arriba y abajo eliminando a los mineros, los Jinetes de Garrapatos salieron en ese momento despedidos hacia los matadores enanos que se habían quedado a muy poca distancia. Los matadores empezaron a caer bajo los mordiscos de estas pequeñas bolas de músculos, los garrapatos caían a decenas y no se lo podían creer; poco después, vieron como los garrapatos saltarines, después de salir despedidos con un salto de encima de una victima, caían sobre los snotlings que hacían la función de salsa rosa. Y así, entre una cosa y la otra, se pegaron la gran comilona digna de muchos jefes goblins: Carne de Enano a la Salsa Rosa (deliciosa). Pero como todo lo bueno se acaba, de los enanos matadores sólo quedaron los pelos...

Poco a poco, los goblins fueron eliminando a los enanos que quedaron dispersos y un gran grito de victoria retumbo en el valle cuando, después de años y años de luchas consiguieron sacar a los enanos de una fortaleza que era suya por derecho propio, la fortaleza de Karak-a-Krog.

Varias horas después, los goblins ya habían saqueado los primeros niveles de la fortaleza y consiguieron encontrar uno de los conocidos "Libros de los Agravios" enanos. Arrancaron todas las páginas que estaban escritas y las pusieron al lado de las letrinas, y llevaron el libro en blanco al gran jefe goblin. Este pidió ayuda a Lapiz-erum, un escriba goblin que había en la tribu, y empezó a escribir los nombres (o eso decía el) de todos los ejércitos que les habían vencido alguna vez y de todas las fortalezas que tendrían que ser suya y no de los tapones sinrodillas (empezando por la fortaleza de Karak-A-Fox-a 32, gran batalla perdida por culpa de los aliados).

Mientras estaban haciendo dibujitos y escribiendo en el libro, llegó una mala noticia: los goblins de EnrikErght habían perdido una batalla contra unos esclavistas, y buena parte de la tribu estaba camino de las minas de carbón de los Enanos del Caos. La tribu clamaba venganza, y no tardaron en salir en pos de los enanos que habían expulsado de la fortaleza para darles lo que se merecían, por dejar que gente de los suyos se pasara al caos... y, de paso, ¡¡¡vengar la muerte de cada uno de los goblins que murieron en la batalla!!!

[Parte 2: El Valle de la Muerte]

Grokgnar "el resacoso" se sentó en el bienlabrado trono enano y se ventoseo alegremente. - Ezto ez vida - pensó felizmente mientras todos sus goblins corrían contentos arriba y abajo. A su derecha, un gran tomo rojo parecía contener dentro todo el odio del mundo y a su derecha, su querida destripadora triple-o-nada pedía sangre para seguir iluminándose como lo hacia siempre.

Grokgnar se levanto del trono poco a poco y cogió las cosas, siguió la alfombra roja, bajo un par de escalones y salió al balcón. Las primeras luces del día lo cegaron durante unos minutos que se le hicieron eternos y después empezó a otear el horizonte. La belleza de esos parajes era perfecta, lo que necesitaban sus chicos para hacer Las Vacaciones. De repente, los vio allí abajo. Su mirada Goblin no le mentía nunca y vio cómo unas decenas de barbas de colorines corrían montaña abajo.

Su mente empezó a mandar impulsos. ¡¡Había supervivientes enanos y estaban intentando buscar ayuda para echarlos de SU fortaleza!! Se le subieron los colores a la cara y durante breves instantes pareció un orco negro, pero, gracias a los cursos de autocontrol consiguió calmarse a tiempo. Silbo fuerte y varios goblins llegaron de todos los lados para ver que pasaba. Eligió a dedo a sus tropas y dejó otras en la retaguardia, por si venían los enanos a tocar lo que los goblins no tienen y echó a correr escaleras abajo.

Todo hubiera ido bien si no fuera porque no había escaleras abajo y el morrazo que se pego fue de escándalo, cogió el libro de los Agravios y escribió con la sangre que le salía de la nariz : "ajuztiziar a la fortaleza por no tener ezcaleraz abajo donde yo creía que eztaban". Giró sobre el mismo y empezó a correr hacia otro lado mientras con un trapo viejo hecho de barbas de enano se limpiaba la sangre que le brotaba de la nariz.

Sus tropas le esperaban abajo más o menos organizadas; algo pasaba, todas estaban muy tranquilas... resaca tal vez... Miró al chamán inquisitivamente, y éste le retiró la mirada y empezó a silbar canciones de paz y tranquilidad. Gruñó con ganas y después de ponerse su gabardina empezó a caminar hacia las puertas de la fortaleza. Todas las tropas empezaron a seguirlo, y, cómo no, los lobos salieron disparados cual lobo con ganas de correr. Pararlos no fue difícil, sólo tuvo que hablar con el chamán. El chamán llamo a Gorko, y éste los cogió con una mano y los colocó detrás del ejercito. Los lobos se pusieron tristes mientras que los goblins ya tenían algo que contar a sus nietos.

Y llegaron al valle de la Muerte. Nunca habían visto tantas miniaturas juntas sin que estuvieran en blisters, y daba miedo... algo iba mal... estaban demasiado cerca de unos bretonianos y unos imperiales que no tenían que estar allí! Ellos sólo querían acabar de machacar a los enanos y acabar de ocupar todos los terrenos de la fortaleza!!! Un par de goblins se subieron unos encima de otros para poder otear a distancia, y vieron que en ese valle había de todo: unos caóticos con olor a cabrales, unos enanos del caos con bichos verdes esclavizados, los goblins de Enrik-Erght rodeados de gente mala, muchos esqueletos bailando danzas macabras... ¡¡¡y más enanos de los que tocaban!!!

Alguien les había mentido... Abrieron el libro de los agravios y apuntaron: “ajuzticiar al que noz mintió y noz dijo que zería un camino de rozaz”. Los goblins empezaron a golpear con las lanzas sobre sus escudos, haciendo retumbar el sonido metálico por el valle, y sin que nadie se diera cuenta, salieron corriendo hacia delante. No todos, algunos se quedaron escupiéndose e insultándose. Ya empezaba mal. pensaba Grokgnar.

Las tropas de todos los ejércitos, menos los enanos (que ya se sabe que no tienen rodillas y por eso no se mueven de los sitios) empezaron a correr hacia el centro de la mesa. Y, de pronto, pasó lo que tenia que pasar. Los imperiales se dieron la vuelta y.. y... los lobos hambrientos cargaron contra ellos. Los garrapatos saltarines ya habían avistado la autopista norte y la autopista sur, pero los fusileros imperiales se imaginaron la treta y los derribaron a tiros. Mientras, los enanos que habían huido de la fortaleza hicieron el corazón fuerte y se prepararon para aguantar la carga de los pequeñines verdes. La sangre brotó a raudales cuando los lobos se comieron a los fusileros imperiales y los hicieron huir. Los demás goblins corrieron hacia delante, menos el carro, que creía que lo mejor era esperar en la fortaleza... ¡y empezó a correr después de realizar una carga contra unos enanitos!

Los goblins avanzaron como pudieron, dejando libre la mesa por donde pasaban. Gritaban enfervorizados e idos. Los imperiales, ahora bajo dos frentes, se giraron hacia los goblins pensando que era lo más fácil de matar... pero vieron que eran más duros de lo que en un principio parecían. Mientras, unas pocas tropas seguían escupiéndose en la retaguardia. Al fondo, explosiones, piedras volando, demonios y engendros corriendo, enanos muriendo a cachos y bichos rosas volando, ¡¡como si ir con Iberia fuese gratis!!

Después de horas y horas de pegarse palos, los goblins consiguieron sacar fuera de los dominios de la fortaleza a los enanos que tantos dolores de cabeza les habían dado, y, contentos, se plantaron allí mientras veían como los otros ejércitos se mataban los unos a los otros.

Tranquilamente, el jefe Grokgnar dejó un par de tropas preparadas para la defensa de los páramos exteriores de la fortaleza, y fue a hacer honor a su nombre e intentó pasar la resaca durmiendo todo lo posible. Los demás goblins guardaron las medidas y se quedaron por allí.

Al día siguiente, los páramos cercanos a la fortaleza hacían olor de sangre fresca, cientos de aves carroñeras se apilaban sobre el campo de batalla y un par de tipos raros vestidos de negro decían cosas extrañas mientras las tropas muertas les saludaban.... algo raro pasaba por allí, pero tardarían mucho en darse cuenta.

Los estrategas goblins comentaron la batalla, solo habían conseguido expulsar a los enanos, pero no los habían exterminado lo suficiente, y les dio una reprimenda a todos; los goblins más pequeños lloraron y otros escupieron de rabia. Era un cuadro, la escena. Pero como en todas las buenas batallas, empezó una gran fiesta con alto contenido en alcohol y setas del chamán... otra noche para dejar de recordar...

Loz Chikoz de Halkonozkuro

Por Ferdrok Halkonozkuro

1 - kon la jaula hemoz topado

Una caravana de esclavos caminaba torpemente a lo largo de su camino hacia la costa. Los gélidos tiraban de los carromatos y las jaulas a un ritmo realmente lento, demasiado lento para el gusto de Klameth, el noble elfo oscuro encomendado en esta región.

- ¡Estupidos, avanzad más rápido! Tenemos que llevar esta escoria hacia el campamento, y ya sabéis lo que nos pasará si nos retrasamos

No hubo que decir más, los guerreros élficos azotaron a las criaturas para que avanzaran mas rápido, más valía perder un brazo por el mordisco de un gélido que no ser sacrificado por la hechicera Mallieth

Los gritos de los gélidos despertaron a Ferdrok, un enorme guerrero orco con una enorme resaca

-Hmmm… Ezta eztupida zerveza de hongoz me haze maz fuerte, no noto el pezo de la rebanadora ni de la armadura (¿?) MI ARMADURA, MI REBANADORA, COMO COJA AL EZTUPIDO KE....

En ese momento se dio cuenta de que estaba encarcelado en una jaula de hierro que apenas podía contener el enorme cuerpo de nuestro héroe. El orco medía cerca de los dos metros y antes era el jefe de los orcos grandotez de la horda de Grasfak, el Pizapiez. Intentaba, en vano, derruir la jaula. Hubo un momento en el que los elfos oscuros dudaron de la resistencia del recinto pero pronto volvieron a sus queaceres. Una risa a carcajadas venía de otra jaula

- Estúpido orco, ¿no ves que son jaulas de hierro negro? ni un vampiro podría romperla solo
- Kállate, eztupido zonrozao.
- Habla lo que quieras, verde, en un par de días seremos el baño de alguna elfa bruja o comida de gélidos o aun peor, esclavos de por vida
- ¿Kién erez?
- Mi nombre no te incumbe pero puedes llamarme Cervecilla, por ejemplo. Soy un Tileano, he combatido miles de veces con estas criaturas, los altos elfos, un tipo de orejotaz como les llamáis vosotros… pagan muy bien cada una de sus cabezas.
- ¡¡SILENCIO EN LAS JAULAS!!-gritó klameth, a quien la mención de aquellos a los que antes llamaba hermanos le revolvía el estomago-. Pronto estaremos en el campamento y empezareis a desear no haber nacido

2- Un zonrozao mu raro

La caravana seguía a su ritmo, subiendo las verdes colinas lenta pero inexorablemente. Klameth, desde los lomos de su horrible criatura oteaba el horizonte. Sus ojos élficos podían ver ya el campamento, pero aún quedaban unas cuantas leguas para llegar hasta allí. Maldiciendo espoleó a su gélido para volver con la caravana. El resto del ejército intentaba acelerar los carros pero los gélidos no estaban muy por la labor, a menudo se quedaban mirando las florecitas del camino o se enzarzaban entre ellos en una refriega de mordiscos. El noble estaba muy disgustado, a ese paso nunca llegarían a tiempo...

- Está bien, imbéciles, me adelantaré yo mismo hasta el campamento para avisar de que ya estamos aquí, ¡ay de vosotros si cuando vuelvo no está todo en su sitio!

El jinete se fue hacia la colina dejando a un grupo de ballesteros y corsarios con la caravana.

- Bien, podremos por fin descansar- dijo uno de ellos.
- Ni lo sueñes, tú por listillo harás la guardia- indicó el jefe de los corsarios-vosotros dos lo ayudareis, a ver cuándo demonios podremos volver al arca.

Atardeció, y aun no había señales de Klameth ni de ningún otro ser. Los guerreros elfos se impacientaron. "Cervecilla" estaba sonriente, parecía que algo sabía y les dijo a los otros:

- Ha llegado vuestra hora, vuestro capitán ya debe estar criando malvas, y vosotros no tardareis mucho… sólo tenéis una escapatoria… y es huir ahora.

El jefe corsario rió burlonamente, pero los demás estaban pensativos

- Es cierto que el jefe se retrasa, pero solo es eso, un retraso.
- Piensa lo que quieras, estúpido, pero tu jefe no volverá y vosotros caeréis como él, contra un enemigo o devorado por los lobos hambrientos de los alrededores.
-Hmmm, orejotaz krudoz- dijo Ferdrok pasandose la gran lengua entre sus enormes colmillos.
- Jefe -preguntó uno de los guerreros-, ¿y si vamos al campamento nosotros y luego volvemos? Los prisioneros no pueden escapar.
- Eres un cobarde, como los inmundos hombres rata. Pero tienes razón, no sería bueno esperar tanto-. El elfo sonrió- Pero tampoco dejar la caravana a la intemperie, alguien podría quedarse a estos payasos, así que tú, por hablar, te quedaras aquí solo a vigilar, los demás en marcha

- ¿Kienez noz van a rezkatar?- preguntó el orco en voz baja.
- Nadie. Pero estas tierras están llenas de criaturas hambrientas de los bosques, bestias-hombre u hombres-Bestias, los llaman algunos. Criaturas mitad humanos mitad...
-Zí, mitad kabra u oveja, da igual, zon buenoz azverzarioz, no lo zufiziente para loz orkoz pero por lo menoz zaben bien.
-Je, parece que he conocido a un orco mas aficionado a la comida que a la batalla, amigo...
-No te ekivokez, zuzio zonrozao, nada guzta máz a un orko ke una batalla, y a ti no te guztaria tenerme a mi en el otro bando, debilucho, akabaría Kontigo en lo ke tarda un gigante comerze un gobo.

El humano sonrió. Tal vez podría usar al orco para su propio beneficio y escapar de allí, solo tal vez...

3-Ruidoz

Era medianoche y el contingente de elfos no regresaba. El pobre infeliz del vigilante estaba nervioso, solo, junto a dos enormes jaulas que se podían ver desde muy lejos y sin ningún tipo de protección más que su ballesta de repeticion, su cota de malla y su largo cuchillo de caza.

Se movía inquieto de un lado para otro, mas no tenía miedo, solo inquietud. El orco lo seguía con la mirada, de un lado a otro, mientras el tileano emitia unos ronquidos terribles. El elfito despertó al humano, no quería atraer a las criaturas hambrientas de los alrededores, se subió a una de las jaulas vacías y allí se sentó, esperando nuevas noticias.

- Taz dormido, tonto.
- Sólo me lo hacía, estúpido orco, cuanto más ruido hagamos más nervioso le pondremos
- Ezo no ez problema

Ferdrok tomo aire y soltó el enorme grito de guerra que los monstruos de piel verde sueltan cuando van a la guerra, un sonido que encoge el corazón de muchos y animan a los verdes a la batalla. El tremendo Whaaagh hizo que el elfo y el humano se taparon los oídos, tal era el vozarrón de la criatura, los gélidos despertaron y empezaron a moverse nerviosos.

- Felicidades, pielverde, solo quería ponerle nervioso, no alertar a todo el viejo mundo de nuestra posicion, imbécil.
- Bah, tu ke erez un kanijo zonrozao no zabez apreziar el verdadero grito de guerra orko.

El vigilante intentaba tranquilizar a los gélidos cuando oyó unos ruidos, tanto a su izquierda como a su derecha. Levantó la ballesta y sacó su cuchillo de la vaina mirando a todos lados

”No, aun están lejos”, pensó.

Así que ni corto ni perezoso salió corriendo hacia el campamento, perderían la caravana pero podría advertir a sus compañeros del peligro.

Ferdrok y Cervecilla estaban solos, encerrados en sendas jaulas de hierro negro y desprotegidos ante lo que se avecinaba. Tenían que escapar de allí inmediatamente

- ¿Ahora komo huimoz?
- ¿que como huimos?, estúpido orco, estamos atrapados.¿No oyes los gritos y las pisadas?
- Zi y no pienzo kedarme a ver de kien ze trata-El orco empezó a golpear la jaula con sus brazos y su espalda
- te he dicho que no los puedes romper, esos barrotes están hechos de hierro negro, una aleación mágica muy resistente y pesada
- Oh, vaya.

Se sentaron a esperar mientras los ruidos se acercaban cada vez más

4- Kamorra zerkana

Cada vez se oían más ruidos, miles de criaturas se acercaban tanto del norte como del sur, ¿que eran? ninguno de los dos podía asegurarlo pero ambos intentaron moverse lo menos posible para evitar ser descubierto por dios sabe que criaturas.

Aun no había amanecido, pero el cielo estaba cada vez más claro. Poco a poco unas sombras se fueron acercando y los dos prisioneros pudieron ver las siluetas de los dos ejércitos, no eran muy grandes, pero cualquier pequeño grupo podría fácilmente quedarse con los cautivos.

- Hombres bestia-susurró cervecilla
- Zí, pero no todoz-dijo el orco señalando en la otra dirección, donde había un ejército de altos elfos presentando batalla.

Parecía que ningún ejercito se percató de las jaulas, ambos grupos se miraban fijamente mientras nuestros dos héroes intentaban pasar lo más desapercibido posible, cosa que no les impedía observar el curso de la batalla. Los elfos pronto descargaron sus mortíferas flechas sobre las criaturas del caos, los Asur dispararon sobre los gors, criaturas poderosas, pero ninguna de ellas cayó. Los gors usaban a sus hermanos pequeños, los ungors, más débiles, como escudos vivientes así que cayeron muchas de estas infelices criaturas, pero ningún gor.

Los lanzavirotes pronto destruyeron uno de los carros, tirados por los tuksgors, los carros avanzaban a gran velocidad pero eran destruidos por los enormes virotes de los elfos.

El chaman hombre bestia estaba disgustado, no podía lanzar ninguno de sus hechizos. Un mago se lo impedía, al mismo tiempo que el se los anulaba a el. Su ejército era presa de los proyectiles pero escondía un as bajo la manga, sacó un pequeño cuerno de caza y lo hizo sonar.

En unos pocos segundos un contingente de hombres bestia salió de entre la maleza destruyendo los lanzavirotes y a su dotación. Los sorprendidos arqueros se dieron la vuelta para paliar esta nueva amenaza, pero sus flechas no consiguieron mermar lo suficiente a su enemigo. Los arqueros fueron destruidos, pero vengados por sus hermanos.

La batalla fue una espiral de golpes, minotauros caían ante la furia de los maestros de la espada, los bestigor luchaban con los yelmos plateados pero ningún bando parecía dominar al otro. De repente el mago Asur se percató de la presencia de los dos enjaulados, un despiste que le costo la vida, pues el chamán le destruyó con uno de sus potentes hechizos.

Con los elfos retirándose las bestias del caos volvieron hacia los bosques solo quedó en el campo un minotauro devorando los cadáveres.

- Hmm, eze toro ez mu fuerte.
- Es minotauro.
- Lo ke zea. ¡¡¡¡EH EZTUPIDO BICHO VEN AQUI ZI QUIEREZ PELEA DE VERDAD!!!!

La criatura se giró, miró fijamente al orco a los ojos. El minotauro en plena embriaguez de sangre y de instinto animal cargó sin más armas que su poderosísima cornamenta. El pielverde se preparó para la embestida.

5-Pacto aciago

El minotauro se lanzó a la carrera, con la cabeza gacha, para clavar sus enormes cuernos al orco. Ferdrok se agarraba a los barrotes que tenía sobre su cabeza, que hacían las veces de techo. El monstruo cargó con todas sus fuerzas, pero no consiguió más que volcar la carreta, puesto que el pielverde salto y quedó amarrado al techo de la jaula. El carromato cayó de un lado y el yugo de los gélidos que tiraban de el se partió en dos. Los dos reptiles salieron corriendo para no ser vistos nunca más. El minotauro estaba confuso, antes delante de el se erigía una jaula negra con un almuerzo verde dentro; pero ahora solo veía una gran plataforma de madera (el suelo de la jaula), así que volvió al campo de batalla para tomar el "postre".

Ferdrok estaba aturdido, el golpe había sido brutal, pero los barrotes estaban intactos. Con el impacto algunos barrotes se soltaron de la plataforma y el orco pudo, esforzándose (y escondiendo tripa) salir de la jaula.

- Eh, tu, sácame de aquí.
- Jejeje ¿no deziaz ke eran irrompiblez? poz ahi te quedaz, apañatelaz tu mizmo.

El minotauro ya lleno, miró de nuevo hacia las jaulas y vio al orco libre. Volvió al ataque.
- ¡Eh, detrás de ti, idiota!
- ¿Ke?
- ¡¡¡¡¡El minotauro!!!!!
- Oh, demonioz…

La bestia cargó de nuevo con la cabeza gacha. El pielverde salto sobre el minotauro, y en un rápido movimiento salto sobre su espalda. La criatura intento deshacerse de su inesperado jinete mas no lo conseguía, el orco se aferraba esta vez a su cuello con ambos brazos.

Como el antílope que ve su cuello en la mandíbula del guepardo, el minotauro luchó inútilmente ante la asfixia provocada por su rival, moviendo los brazos hacia todos lados, pero no lo conseguía, el orco aguantaba y al final la criatura cayó desplomada. El cazador se convirtió en presa y la cena en comensal.
Tras devorar el cadáver asfixiado, Ferdrok miró hacia todos lados. No sabia donde estaba.

- Ey… orco… yo conozco estos lares. Te podría guiar, si me sacaras de aquí.
- Zeriaz mi ezklavo.
- Sí- dijo con aire apatico el humano.
- Bien.
Despues de sacar a Cervecilla de su prisión, los dos guerreros se acercaron a los restos de la batalla. El humano tomó un arco largo, una cota de malla y un escudo Asur mientras que el orco tomo lo que pudo de los caídos bestigors. Se encontró con muchos pedazos de armaduras y armas, pero se las ingenió para fabricarse una enorme hacha y una coraza

Tras "equiparse" el humano tomó rumbo este, hacia las montañas, con el objetivo de llegar a algún campamento minero enano, cuyos inquilinos no tendrían muchos reparos ni problemas en acabar con la criatura. Ferdrok lo seguía alegre, acababa de tragarse un enorme minotauro y no tendría hambre en bastante tiempo, además su nuevo esclavo, pese a estar bien equipado, no era rival para él y lo dirigía hacia las montañas, morada de los goblins nocturnos. Ninguno confiaba en el otro, pero se necesitaban mutuamente, tanto para defenderse y cazar por una parte, como guía por la otra.

6 - El pazo

Los dos seres caminaban despacio, evitando ser descubiertos. El orco cada vez estaba más impaciente, no le gustaba ir a hurtadillas, así que "animo" a su esclavo a ir deprisa.

Pasaron las llanuras sin novedad y llegaron a unos pequeños montes, Ferdrok subió primero y divisó lo que era un campamento enano, en un paso entre montañas.

- No nos queda más remedio que pasar por allí jefe. No hay otro camino hasta la montaña del ojo rojo- dijo Cervecilla. Mentía, había uno más largo pero plagado de pielesverdes
- Eztá bien, noz azerkaremoz, lez aplaztaremoz y zeguiremos.
- Será mejor ir ocultos, observa las trincheras de la derecha.

En efecto, en el lado derecho del paso había un campamento que los enanos habían construido para que los enanos que sacaban oro pudiesen subir a protegerse de los ataques.

Debajo del paso corría un río donde algunos enanos filtraban el agua en busca de pepitas de oro, era un trabajo no usual entre los enanos, pero por el oro harían cualquier cosa.

- Mmmh… ezta bien, noz meteremoz en el río y cuando noz vean zerá demaziado tarde.
- Espero que funcione…

Los dos se sumergieron en el agua, se escondieron tras un tronco que bajaba con la corriente y poco a poco se iban acercando a los enanos.

- Así nos verán, iré buceando, puedo aguantar mucho tiempo bajo el agua.
- Vale zonrozao, ezpero ke dezpuez atakez a loz taponez por detraz.
- Claro.

Cervecilla se hundió y fue buceando hasta llegar cerca de los enanos. Avanzaba deprisa, puesto que la cota era muy ligera y el escudo lo llevaba a la espalda.

Habían cinco enanos trabajando y otros tres los protegían con sus respectivas ballestas. No podía averiguar cuantos habría allá arriba, pero estaba seguro de que a esa distancia era inalcanzable. Entonces preparó la traición, delataría al orco, que sería abatido y recobraría su libertad. Era perfecto.

Miró atrás, el orco estaba aun muy lejos, así que el verde no podría vengarse cuando lo traicionara.

Llego hasta estar a unos diez pasos de los trabajadores, entonces el humano se levantó del agua gritando

- ¡Ey, amigos, allí hay un o.....

No dijo más.

7 - el kampamento

Cervecilla cayó al agua boca arriba, con una saeta clavada en la garganta. Los enanos, al ver la alta figura vestida con cota elfica y un escudo asur, no dudaron ni un momento en abatirlo.

Los trabajadores y sus protectores salieron corriendo hacia la protección de las trincheras,pensando que más elfos vendrían.

El río quedó despejado, y el pielverde bajaba aferrado a la madera. Ferdrok estaba alegre, no tendría que vigilar al esclavo y además, los enanos que estaban vigilando el río se habían ido lejos. Sin duda los dioses le sonreían
Cuando Ferdrok hubo pasado ya el valle, abandonó el río en busca de alguna horda a la que unirse o incluso a crear la suya propia si encontraba a algunos desgraciados por la zona.

Avanzó unos cuantos metros y encontró un campamento orco. No había ni un alma en el. Avanzó hacia el centro del fuerte y encontró miles de flechas, tanto de manufactura goblin como de otra especie. No había ni un solo cadáver, aunque esto no era extraño puesto que los pielesverdes se devoraban unos a otros si había un poco de hambre. Lo que resultaba extraño era que el campamento estaba desierto, los pielesverdes nómadas o lo recogen o lo queman y los no-tan-nómadas solían dejar vigilancia

Avanzó hasta el centro del poblado, allí es donde se solían situar las tiendas de los grandes jefes y la gente más importante (chamanes, escolta de los jefes, etc). Para su sorpresa encontró la bandera del ejército en la choza del jefe.

- Ké raro- pensó.

Le dio la vuelta, para ver los emblemas e intentar averiguar de quienes se trataban. Para su sorpresa encontró el dibujo azul de un puño orco aplastando una torre.

Era el emblema de su antigua tribu.

- ¿Pero dónde eztaran Grasfak y loz demaz?

8 - Gruñidoz

Ferdrok caminó durante varias horas. Daba vueltas y vueltas al campamento, pero sin encontrar a nadie.

Decidió entonces bajar a las kuevaz, esos lugares, excavados en la tierra en donde los goblins nocturnos intentan esconderse de la luz solar.

Bajo por lo que parecía una rampa escalonada y se interno en la galería gritando

- ¡Eh, eztupidoz goblinz, zalid de ahi zi no kereiz rezibir una buena paliza!

Nadie respondió.

El orco salió del nicho subterráneo y empezó a caminar sin rumbo fijo. Oyó ruidos a su espalda, una especie de pequeños gruñidos. Ferdrok ya los había oído antes. Pero no recordaba de qué criatura provendrían. Siguió caminando y el ruido se fue intensificando, Ferdrok se dio la vuelta y corrió a gran velocidad hacia el origen del sonido. Con su hacha levantada y su feroz grito de batalla se abalanzó sobre su enemigo, pero no vio nada.

-Ke raro-pensó

Miró hacia todos lados y no vio nada anormal. Ferdrok imploró a sus dioses y al mirar al cielo para rezar vio a su enemigo, esa criatura que le seguía desde hace tiempo y que ahora se le echaba encima sin que el pielverde pudiera hacer nada para evitar su ataque.

9 - La tribu de loz kabezaz wekaz

El orco miró al cielo, y vio cayendo hacia a el una enorme masa de colmillos y dientes. Instintivamente rodó hacia un lado, pero no lo suficientemente rápido, en seguida notó como los dientes de la enorme criatura de color azul oscuro le atravesaban el hombro.

Aullando de dolor, el pielverde agarró su hacha y formó con ella un arco en el aire. Demasiado lento, el garrapato ya estaba otra vez en el aire. Ferdrok no dejaba de sorprenderse de los tremendos saltos que podían llegar a dar dichos especimenes. El garrapato ya daba ágiles saltos de varios metros de altura.
El orco corrió hacia el monstruo, pero nunca conseguía alcanzarlo. Finalmente decidió que lo mejor sería esperar a que cayera cerca para partirle en dos con el arma, pero no, el animal volvió a la cueva de donde había salido.

Encogiéndose de hombros (el izquierdo le dolía de veras, pero los orcos son tipos muy duros) caminó hacia la montaña del ojo rojo.

Pasaron dos días, y aparte de varias liebres y algún que otro ciervo, nuestro héroe no encontró nada más que comer o machacar.

Fue en el tercer día de la partida cuando escuchó alborotos pielesverdes. Se trataba de un grupo reducido de orcos (probablemente desertores de algún que otro Whaaagh) que "discutían" quien sería el jefe del grupo. Se sentó tras unos arbustos para ver que tramaban

- ¡Eztúpidoz, yo zoy el maz lizto!- gritaba uno.
- Pero yo zer máz fuerte- decía el otro, a lo que añadía un puñetazo en la cara del "listo".
- Yo zeré el jefe- gritó otro, uno descomunal-. Y kien no kiera ke lo zea ke me rete, yo llevare a loz kabezaz wekaz a la viztoria.

Todos los demás orcos callaron a la vez, como si un fantasma hubiera pasado entre ellos .El pielverde en cuestión era enorme, sus colmillos eran el doble de grandes que los de los cualquiera presentes. Sus brazos eran auténticas mazas y sus garras portaban dos rebanadoras muy afiladas.

Para colmo, el sujeto portaba una fina armadura, de una pieza, lo que ya hacía sospechar de su naturaleza mágica (normalmente los orcos se atan al cuerpo todos los cachos de metal que pueden, haciendo las veces de escandalosa armadura)

- Bien entonzez, ezta klaro ke yo zere el nuevo jefe.
- ¡No zi yo puedo evitarlo!

Ferdrok salió de su escondite, agarrándose con la garra el hombro izquierdo, cuyas heridas ya habían empezado a cicatrizar

10 El Mote y el Kombate

Una enorme ave de presa presenciaba el reto entre los dos seres. El cielo estaba claro y la corta hierba de primavera empezaba a brotar de entre la nieve descongelada. Las aves piaban y los osos despertaban de su hibernación. Una hermosa mañana que se vería teñida de sangre pielverde y del ruido de metales entrechocando.

- ¿Kien erez tu?-pregunto el orco
- Tu verdugo- respondió nuestro héroe.
- Jajaja, no me hagaz reír… Di kómo te llaman.
- Puez,.. ezto... Pajarrako negro, komo eze de allí- dijo señalando al enorme halcón peregrino de negro plumaje que los miraba con indiferencia. A Ferdrok no se le ocurrió mejor mote que ese.
- Puez veraz, zeñor Halkonozkuro- en gesto de burla de su mote-, yo zuelo cazar laz avez de un solo golpe y komermelaz de un zolo mordizko.
- Hhmm, puez la verdaz ez ke halkonozkuro keda mejor.... eztoooo... zere yo, Ferdroz halkonozkuro, kien te dezplume a ti, gallináceo.
- ¿gallinazeo?
- Zí, zon loz polloz ezoz ke zaben bien y zon maz kobardez ke loz goboz.
- Ah, bueno, vaz a morir igual, puez yo zoy Kazkapiñonez, el ke aun no ha zido venzido.
- Bueno, poz yo zere el ke te venza.

El orco se lanzo sobre Ferdrok lanzando dos fieros golpes con sus rebanadoras, una dirigida hacia su herido hombro y otro hacia su brazo derecho. Ambos golpes fueron detenidos con el hacha y ferdrok respondió con un cabezazo (golpe de cabeza, no el famoso hechizo) que hizo retroceder a su adversario. Halkonozkuro se aprovechó y con su hacha destrozó una de las rebanadoras de Kazkapiñonez, en seguida lanzó más golpes sobre el cuello y piernas de su enemigo, que, gracias a su armadura, evito la mayoría. Pero un golpe atravesó el caso del adversario, hiriéndole en la frente. No era un golpe mortal, al menos para un orco, pero le hizo sangrar e hincar la rodilla. Ferdrok se preparó para el golpe final, pero el orco se rehizo y atacó con el arma que le quedaba, de nuevo al hombro izquierdo. La rebanadora atravesó armadura y carne y Ferdrok cayó al suelo, inconsciente.

Cuando el pielverde despertó estaba en un carro, en medio de un campamento recién levantado.

- ¿Dónde eztoy? Vaya mi hombro ezta bien…
- En un karro de jabaliez, jefe y zi, ze lo hemoz kurado. Lleva variaz zemanaz inkokziente, de no zer por el zeñor de la guerra, noz lo habriamoz komido haze tiempo-le respondió una aguda voz
- ¿Kien erez y ke ha pazado?
- Zoy Erbizko,ezplorador de la horda del kaudillo Kazkapiñonez y uno de loz mejorez jinetez de lobo de la región (zegundo en la ultima karrera de loboz).El kaudillo ha dicho ke en kuanto te dezpertaraz fueraz a verle.
- Ezta bien, ¿donde eztá el kaudillo, pekeño gobbo?
- Sígueme.

11- La Horda de Kazkapiñonez

Ferdrok caminaba tras el pequeño goblin, mientras observaba el campamento recién levantado. El fuerte estaba rodeado de una empalizada y, como es natural, el kaudillo de la horda y sus lugartenientes estarían en la zona central. Dos torres de madera se levantaban a ambos lados de la entrada, sobre cuyas estructuras se hallaban dos Lanzapinchoz y unos pocos goblins durmientes.

El orco pudo distinguir entre la multitud de cabañas, los establos de jabalíes y lobos, las grutas en el suelo abiertas por los goblin nocturnos y, por supuesto, "Loz dezperdizioz", lugar donde residían tanto los grandes trolls como los diminutos snotlings.

Halkonozkuro se rascaba la cabeza, o había estado KO demasiado tiempo, o estos pielesverdes se organizaban demasiado rápido y bien.

Al fin llegaron a la choza central, hecha de barro y paja (y madera y piedra y metal y cuerpos de goblins...). En la puerta estaba el estandarte apoyado, un estandarte marrón con multitudes manchas sangrientas distribuidas aleatoriamente.

- Er... jefe, ¿ze puede?-dijo Erbizko
- ¿Ke kierez, imbezil?-El pequeño goblin bajo la cabeza al mismo tiempo que intentaba no mirar directamente al kaudillo-
- Ezto, ziento moleztarle, pero el grandullón ya a dezpertado-dijo señalando al orco que tenia detrás
- De akuerdo, vete a ezplorar por ahí, a ver zi enkuentraz maz taponez ,largo!!!
- Zi jefe- enseguida puso tierra de por medio
- En kuanto a ti, HalkonNegro…
- Halkonozkuro.
- Lo ke zea. En kuanto a ti, te voy a nombrar uno de miz grandez jefez.
- Ezta bien, pero...,¿por ke no me matazte kuando pudizte hazerlo?

Kazkapiñonez sonrió, mostrando sus enormes colmillos amarillentos

- Veraz, erez el uniko ke me ha dado un buen kombate, kazi me ganaz, pero zoy demaziado bueno para ti, muchacho. En fin, nezezitaba un gran jefe ke valiera la pena, entonzez penze en ti. Zabez ke no te puedez rebelar, porke te puedo y ademaz no konozez a miz chikoz tanto komo yo.
- Aja
- Pero tambien ze ke erez un guerrero komo Gorko manda, azi ke te pondre al mando de loz orkoz ke han llegado haze poko
- Novatoz, puaj- dijo escupiendo en medio de la choza
- Jejeje, no te queda otra, pekeño, azi ke vete y pon orden en tu tropa
- Zi, jefe....

Nuestro héroe llevaba tal cara de enfado que ya no solo los goblins se apartaban de el (cosa bastante normal), sino que incluso los grandotez intentaban mantenerse lo mas alejado posible. Sus ojos echaban fuego, y sus dientes rechinaban oyéndose a varios metros a la redonda, o por lo menos eso dijeron los gobos...

Ferdrok vio en seguida a su tropa, todos durmiendo, salvo el músico que tocaba el timbal para no oír a otro orco que estaba dándole la charla

-A VER PANDA DE INUTILEZ VENID PA´KA!!!!!!

La gran peña de orcos formó filas ipso-facto frente al nuevo jefe

- Maldita zea, zoiz loz maz torpe ke he vizto dezde haze...-empezó a contar con los dedos,pero se perdía (los orcos y las matemáticas no suelen hacer buenas migas...) -...dezde haze mucho tiempo.Lo primero ez lo primero, ¿Donde diabloz ezta mi armadura y mi hacha?

- Ezto zeñor... laz tiene en zu tienda,zeñor...- salio una voz de entre las filas
- ¿Mi tienda?
- Zi, zu choza, zu kaza, zu kabaña, zu....-dijo la misma voz
- Zi,ya ze, no me kuentez tu vida zarnozo, ¿donde ezta mi kabaña?
- Junto a la del Zeñor de la guerra, jefe, al lado de la de Ezkupitajoz, zeñor
- ¿Ezkupitajoz?
- zi uno de loz chamanez, el menoz poderozo, kreo, es.....-dijo el "pesado"
- KALLATEEEEE, que tio maz plazta

Ferdrok dio media vuelta para ir hacia su nueva "casa". En cuanto se giro se empezaron a oír insultos varios, poco después entrechocar de las lanzas con los escudos y luego ya los gritos de una gran pelea. Se volvió otra vez, eran sus chikoz, que discutían de quien era mas poderoso de los chamanes, a puñetazos, como no.

- Buff, ezto no va a zer nada fazil- se dijo a si mismo nuestro héroe gruñendo, al mismo que avanzaba para poner las cosas en su sitio. Por lo menos parecía que a sus chikoz les gustaban bastante las peleas, al menos no eran cobardes goblins...

12-La reunion de loz jefez

- ¡¡¡KEREIZ EZTAROZ KIETOZ, PANDA DE IDIOTAZ???

Todos los orcos quedaron paralizados, mirándose y señalándose unos a otros

- Ha empezao el, jefe…
- Mentira, ha zido el…
- ¡ME DA IGUAL! ¡TODOZ ZOIZ UNA PANDA DE INUTILEZ! ¡Y ZI NO ME HAZEIZ KAZO OZ PONDRE LIDERANDO A LOZ ZNOTLINGZ!

Hubo un largo silencio, Ferdrok estaba contento, ya sabían quien mandaba. Hubo el sonido de un cuerno, Ferdrok preguntó que qué pasaba al orco parlanchín

- Ez la reunión de loz jefez, jefe, debez ir a la choza del kaudillo.
- Ezta bien, me voy, pero komo oz pille otra vez deztrozando kozaz oz rebanaré vueztraz inutilez kabezaz

El orco se dirigió primero a su propia tienda. Estaba echa de paja, barro, pieles y madera. Dentro no había mas que un montón de paja donde dormía y sus pertenencias (la coraza y el hacha). Agarró su equipo y se dirigió al lugar de reunión.

- Zientate, Halkonozkuro- dijo Kazkapiñonez- Eztoz zon loz otroz jefez, grandez jefez y chamanez.

El Kaudillo los presentó uno a uno.

- Ezte de mi derecha ez Ezkupitajoz, gran chaman y jefe de los goblins nocturnos

- Hola, Halkonozkuro- estaba claro porque le llamaban ezkupitajoz, dejó la cara de nuestro héroe llena de saliva mientras habló. El goblin llevaba su traje negro (como corresponde a un nocturno) y un báculo lleno de arañazos, similares a runas, y manchas de sangre. También portaba un saquito a su cintura,"zetaz o polvoz magikoz" pensó que habría dentro.

El kaudillo volvió a hablar:
- Ezte de mi izkierda ez Komemokoz, el otro chaman

Dicho chaman goblin estaba ocupado hurgándose en el apéndice nasal. El goblin, muy pequeño,(incluso para un goblin) estaba distraído y ni siquiera saludo. Llevaba al cuello un montón de collares de escaso valor, su báculo de chaman y un par de anillos de oro y plata.

-El ke ezta a tu izkierda ez rompekozaz, el jefe de loz orkoz negroz de la tribu

El orco inclinó la cabeza mientras afilaba su hacha, sin decir nada

- El de tu izkierda ez Matón, lider de loz grandotez y portaestandarte -el orco le mostró su bandera, un orco comiendo a un tapón, y levantó su garra- y el pekeño gobo a zu lado ya lo konozez, ez erbizko, jefe de ezploradorez y jinetez de lobo.

- Hola de nuevo, grandullón- dijo el pequeño, agachando la cabeza
- Hola.
- Y ezte ez el otro gran jefe, aparte de ti y mi portabanderaz, de la horda. Punzante ze llama, ez mi garra derecha (la izkierda zon loz chamanez), y ez el líder de loz jinetez de jabaliez- El otro orko levantó su garra, no tenia porque agachar la cabeza puesto que tenia el "mismo" rango que nuestro heroe. Ferdrok devolvió el saludo.
- Bien, oz he reunido por ke hemoz vizto fiambrez andantez, taponez, rataz, orejotaz y zonrozaoz por loz alrededorez, erbizko noz ezplikara
- zi jefe, hemoz vizto a loz fiambrez dirigidoz por chupazangrez al oezte de aki, eztaban luchando kon loz orejotaz. Loz taponez eztan tambien al oezte pero maz cerka, en una

kolina. Loz zonrozaoz y laz rataz luchan al norte de aki. Aun no zabemoz ke ze proponen ninguno y de kuanto podremoz zakarlez kuando loz deztruyamoz
- Un momento, ¿orejotaz y taponez al oezte?, yo vine de alli-dijo Ferdrok- ze eztaban organizando y luchar unoz kontra otroz y tambien hay beztiaz kaotikaz
- hum, entonzez, ez zerio, ¿a kien atakamoz primero, jefe?- preguntó el portaestandarte

Todos se quedaron silenciosos,esperando la respuesta del kaudillo

13 - La Partida

El negro silencio despedazaba a los orcos mientras esperaban la respuesta de su kaudillo.Al fin habló.

- ¿Tu ke me rekomiendaz Ezkupitajoz? Podemoz ir hazia el norte y akabar rápidamente kon loz zonrozaoz y laz rataz ke keden, o podemoz ir y pelear maz tiempo en el oezte.
- Me dizguzta eztar entre tantaz peleaz y lo zabez, zoy un goblin, no un fornido orco, aunke pueda akabar kon zientoz de elloz con una zola palabra. Aun azi el gran verde dize ke ke demonioz, kuantoz maz golpez mejor. No lo ze, no lo tengo klaro.
- Yo oz puedo akonzejar gran kaudillo - dijo Halkonozkuro - Podemoz ir hazia el oezte hazta el kampamento tapon, zera divertido, zon pokoz pero duroz (komo deben zer loz taponez). Y kedarnoz alli un tiempo ezperando a maz gente.
- Mmm, no ezta mal eze plan-dijo Rompekozaz, el orko negro- podemoz levantar una baze en laz kolinaz, mucho mejor ke aki y reklutar maz goblinz nozturnoz. Ademaz, zi loz taponez han akabado zu trabajo nozotroz no tendremoz maz ke echarloz de alli y kedarnoz kon zu fortaleza.
- El eztandarte de la horda ondeara en un fuerte tapon - Rugio Maton
- Mmmmm, ke moko maz riko...- concluyó el pequeño chaman, que como siempre, estaba a lo suyo.
- Iremoz, y morderemoz zuz kañonez - gritó Erbizko
- Bien, todoz de akuerdo, ezkzepto Punzante, ¿tu ke opinaz?
- Donde haya una pelea alli eztaremoz miz orkoz, mi kochino y yo- fue la respuesta
- Muy bien entonzez, dezid a todoz ke rekojan todo y ze preparen, noz vamoz hazia el oezte

Todo el kampamento estaba en movimiento. Innumerables goblins recogían un montón de trastos inútiles, mientras que los orcos tomaban solo lo "indispensable"(las armas y poco más). Los karpinteroz desmontaban las maquinas de guerra par después ser transportadas, los kriadorez enganchaban los jabalíes y los lobos a los karros mientras que los trolls transportaban tantas maderas como podían entre sus poderosos brazos. Los snotlings jugueteaban entre la multitud, siendo muchos aplastados, pisoteados o mordidos. Los garrapatos kavernikolaz fueron guiados por una inmensa multitud de pastores nocturnos, mientras que los demás eran transportados por los goblins comunes. Todo lo que no tenia uso, o no era importante llevar fue incinerado (algunos desafortunados goblins también).

El kaudillo, a lomos de su jabalí miraba a la horda. Los orcos, aburridos de tanto esperar empezaban a darse mamporros unos a otros, los grandes jefes "hablaban" entre ellos y Erbizko y sus jinetez habían salido ya hace tiempo a explorar.

Al fin llegaron los dos chamanes en una carreta tirada por un lobo. El pobre cánido tenía que arrastrar a la karreta y toda su mercancía de pociones, hongos, objetos raros y otras baratijas.

Por fin la horda estaba lista

-Bien kompañeroz, vamoz alla

14 - La marcha

La horda estaba ya en marcha, con Kazkapiñonez y su compañia de jabalíes al frente; junto a estos, estaban los otros jinetes de jabalí, al mando de Punzante. Tras ellos estaban los orkoz grandotes con el portaestandarte y los chikoz de Halkonozkuro.

Al parecer, los orcos eran los únicos medianamente organizados. Atrás estaban los goblins y los trolls. Ambos estaban controlados por los negros de Rompekozaz y los dos chamanes (bueno, a decir verdad, por ezkupitajoz ya que komemokoz seguia a lo suyo).

Siempre se oían estridentes chillidos y grandes rugidos. Loz orkoz Negroz estaban de los nervios intentando poner un poco de orden entre los millares de diminutos pielesverdes o cuando los trolls se paraban en seco mirándose los unos a los otros con cara bobalicona. Rompekozaz se quejó al kaudillo varias veces pero al zeñor de la guerra le daba igual, quería llegar con el máximo numero de efectivos posibles.

De vez en cuando se aproximaba Erbizko para informar del trabajo de los jinetez de lobo, para después marcharse rápidamente en busca de nueva información. Tantas idas y venidas le disgustaban, pero prefería eso a estar tan lejos de la protección del clan como muchos de sus subordinados.

Después de unos cuantos viajes, el jinete volvió con nuevas noticias.

- Eztamoz a poko del fuerte tapòn, ezta en el lado de un valle de un río.
- Ekzaztamente komo dijo Halkonozkuro...
- Zi,jefe.Pero no hay ninguna zeñal de taponez por loz alrededorez, zolo zu fortaleza y pareze ademaz ke ezta vazia
- Tal vez, ya noz eztan ezperando -sugirio Punzante- zeguro ke habran vizto a uno de tuz inutilez jinetez y ya ze habran preparado
- Miz jinetez zon loz mejorez de la zona - respondio el goblin, enfadado- kazi inviziblez al enemigo, rapidoz y mortalez, a la vez ke dikziplinadoz y enzima kon un jefe de loz de verdad. koza ke tu no podriaz dezir de tuz tropaz
- ¿KE KIEREZ DEZIR INMUNDO GOBO DE PAKOTILLA?-Rugio el orko
- ya eztamoz otra vez...- Suspiro el Kaudillo
- PARAD YA LOZ DOZ -gritó Matón- tu Erbizko, sigue explorando y Punzante cállate de una vez, ziempre igual kon eztoz....
- Ezta bien me iré a ver ke dizen miz jinetez- y sacando la lengua al jinete de jabalí se fue al galope con dirección al campamento enano. El propio kaudillo tuvo que sujetar a Punzante para ke no saliera tras el goblin.

Al cabo de media hora volvió

- El fuerte tapon ezta ahi mizmo, pero zigue zin oirze nada...

- Ezta bien, dormiremoz ahora aki, laz monturaz nezezitan dezkanzar y kreo ke a loz demaz tampoko noz vendrá mal. Prepara a loz tuyoz, Halkonozkuro, elloz harán la guardia hazta ke ze vaya el zol. Dezpuez lez atakaremoz por la noche con ayuda de nueztroz goblinz nozturnoz

- De akuerdo Jefe.

15 - Guardia Diurna

Ferdrok agrupo a sus subordinados. Los orcos protestaban y protestaban ya que no querían hacer la guardia mientras otros dormían. Halkonozkuro tuvo que rebanar un par de cabezas para recordar a todos los de su regimiento quien mandaba.

- A ver eztupidoz, vamoz a vigilar porke lo ha dicho el jefe. El ke dezobedezka laz ordenez...- mostró una gran sonrisa orca- ze laz vera conmigo.

Los orcos refunfuñaban y maldecían en voz baja mientras hacían la guardia. No hay nada más aburrido para un orco que hacer la guardia. No pueden dormir, ni comer (hacen mucho ruido al masticar) ni pelearse. Solo mantenerse en silencio y avisar al superior de los avistamientos.

Ferdrok ya cabezeaba, miro a sus chikoz, los cuales estaban bastante atentos, pese a estar sentados y enfadados.

- Bah, no habrá nada ke obzervar, me echare un rato mientraz loz otroz vigilan.

Cerró los ojos, pero al minuto los tuvo que abrir de nuevo, dos de sus guerreros estaban "discutiendo"

- Ke ezo no ez una nube normal, te lo digo yo- gritó uno asestando una patada en la espinilla al otro
- Arrggg, ke zí, eza ez negra, de laz ke tiran agua mojada- respondió dando un puñetazo en el estomago al otro

Nuestro héroe cogió las dos cabezas de los sorprendidos orcos y las chocó, lo que produjo un sonido hueco.

- Kereiz dezidme ke paza, vaiz a dezpertar a la horda, idiotaz.
- Eztooo, veraz jefe.... Grull y yo dizkutiamoz zobre eza nube.- el orco levanto su dedo indicando detrás del gran jefe.

Ferdrok asestó un puñetazo en la cara del orco

- Mira ke dezpertarme por una eztupida nube...- murmuro
Levanto la vista al cielo y vio la "nube". El cielo oscurecía por momentos y una niebla negra avanzaba hacia las montañas.
- ¡¡¡¡¡maldita zea, ezo no ez una nube!!!!- exclamo Halkonozkuro
- Vez, te lo dije- dijo en voz baja Grull al otro orco
- Tu liztillo, aviza al kaudillo, RAPIDO. Y tu dezpierta a loz demaz, kreo ke hoy habrá juerga-
Dicho esto Ferdrok corrió raudo por sus "enseres personales"

16 - Atake eztraño

- ¿Por Gorko, por ke me dezpiertaz ?
- Mi jefe me dijo ke lo hiziera gran kaudillo
- Ezta bien, ezta bien. Maldito Halkonozkuro. ¿Ke kerra ahora? komo no zea importante....

Kazkapiñonez atravesó los cuerpos soñolientos de su horda, dando patadas a unos cuantos y pisando a otros tantos. Estaba muy cabreado

- ¿ke keriaz Ferdrok?
- Mire eza niebla jefe, no ez normal, pa'mi ke ez magika
- Mmm, no ze, yo no entiendo, ¡¡EZKUPITAJOZ, KOMEMOKOZ, VENID PA'KA!!

Toda la horda se sobresalto ante el rugido de su señor, los dos chamanes se apresuraban a ir ante el kaudillo

- ¿Zi jefe?-dijeron al unísono.

- Podeiz dezidme, diminutoz goblinz lanzarrayoz, ¡¡¡¿¿KIEN DEMONIOZ HA PUEZTO EZO AHI???!!!!!

- Yo no, jefe…
- Ni yo…
- Ya lo zé, imbezilez, ezo no ez magia pielverd.....

A lo lejos, proveniente de la niebla de la montaña, sonó un gutural grito

- ¡¡¡¡Whaaagh!!!!

Y tras ellos el rugir de los cañones enanos y el entrechocar de las armas.

Los chamanes y los jefes estaban muy confusos. Los enanos no podían levantar nieblas mágicas, y los pielesverdes tampoco pero... ¿por que entonces ese Whaaagh tan extraño, de una sola voz, pero orca, sin duda alguna?

- Habrá algun pielverde en peligro, zeguro ke eztara en medio de la batalla de taponez y loz ke hayan hecho la niebla- sugirio Maton.
- ¿No zugeriraz ir a rezkatar a alguien? Ezo ez de idiotaz- dijo Punzante
- No, zugiero atakar ahora ke hay una batalla en la zima y machakar a todoz por zorpreza
- Atakemoz puez
- EZO LO DEZIDO YO MALDITOZ MATAEZNOTLINGZ- gritó el kaudillo, muy enfadado- Vamoz a guerrear, pero no como vozotroz deziz, zino ahora y por zorpreza
- Pero zi ezo ez lo ke he .....
- KALLATE O ZENTIRAZ EL MORDIZKO DE MIZ RABANADORAZ
- …zi, jefe...
- BIEN TODOZ ARRIBA, VAMOZ A MATAR

17 - El enkuentro

Los pielesverdes subieron la colina. Todos estaban entusiasmados, cogerían a los taponez y a sus adversarios y los destriparían en un gran festín.

Era una carrera de masas, todos intentaban llegar antes que ninguno para poder descargar los primeros golpes.

La horda orca ataco a los indefensos enanos por la espalda, sin que pudieran oponer ninguna resistencia.

El kaudillo decapitaba cabezas a pares mientras que Ferdrok partía en dos a todo tapón que osara enfrentarse a el. Punzante atravesaba a los pequeños, pero robustos seres, con su lanza mágica, empalando uno detrás de otro. El kaudillo emitió un potente grito de satisfacción:
- ¡¡¡Whaaagh!!!

A lo que secundo el grito de todo su ejército:
- ¡¡¡Whaaagh!!!

Pero una voz extraña emitió el mismo sonido. Toda la horda calló de pronto. Cada par de ojos pielesverdes estaba desorbitado, excepto las del kaudillo y las de los orkos negroz.

Al fin, Matón pudo balbucear un pequeño grito en la oscuridad

- ¡¡¡¡ORKOZ FIAMBREZ ANDANTEZ!!!!!

El pánico se apodero de la horda. Casi todos los goblins salieron corriendo y los que, como Erbizko, presentaron batalla, acabaron destrozados por las hordas no muertas

- ¡¡¡¡¡¡IMBEZILEZ VOLVED AKI!!!!!!-Grito el kaudillo, mas ningún goblin regresó, solo sus dos chamanes se mantuvieron "firmes"

Ferdrok miraba a diestra y siniestra, buscando un objetivo que mereciera la pena (es decir, la que se pusiera a tiro) y fijó su mirada en los caballeros negros de su derecha

- ¡¡¡¡¡¡Vamoz chikoz a la carga!!!!!!-Grito nuestro héroe ante la asustadiza mirada de sus orcos
- DE EZO NADA HALKON OZKURO, EZOZ ZON MIOZ- Grito el kaudillo, quien junto a sus jinetez de jabalí cargaron contra los caballeros.

Ferdrok estaba decepcionado, solo podía atacar a los pocos esqueletos que un nigromante le levantaba delante suyo, pero no duraban nada. Siguió con la vista el combate entre su líder y el capitán de los "caballeros", unos jinetez de jabalí reanimados de nuevo dirigidos por un vampiro orko.

El líder no muerto asesto un espadazo en el pectoral de Kazkapiñonez, pero este reboto en la armadura del orco. El pielverde respondió con un remolino de ataques que el oscuro ser desviaba con aparente facilidad hasta que uno de ellos le corto el brazo.

Con absoluta indiferencia el orco vampiro dibujo un arco en el aire, y la cabeza del orco cayo rodando y su cuerpo desplomado.

Ante la visión de su jefe destrozado todos huyeron, todos excepto los chamanes, ocupados en lanzar rayos a los esqueletos y zombis, Punzante y sus jinetez, que destrozaban necrófagos por doquier, los orkoz negroz, que ya habían encontrado en los guerreros tumularios unos contrincantes adecuados, y los Chikoz de Halkonozkuro que se abalanzaron sobre los asesinos de su Señor de la guerra.

-Whaaagh-Grito Ferdrok, mientras corría hacia su oponente.

Cuando llegó paró ante el.

Era un enorme orco con largos colmillos superiores y una mirada vacía. Su armadura reflejaba la luz de las dos lunas y su espada brillaba azul en el silencio de la noche.

Pero Ferdrok solo tenia ojos para el casco del inmundo ser, una corona de hierro con forma de serpiente alada de ojos esmeralda. Tan solo pudo tartamudear un palabra

-Gra...Gra...¡¡¡¡¡GRASFAK!!!!!

18 - La fundazion de una tribu nueva

Ferdrok había reconocido la corona de su antiguo jefe. Ese casco que llevaba a todas partes y le protegía de todo mal. Así mismo se fijo en muchas de las cicatrices de Pizapiez, como era llamado entonces y eran las mismas, excepto alguna que otra nueva. Nuestro héroe estaba perplejo, pero comprendió entonces el porqué de la ausencia de cadáveres en el campamento.

-¿Te konozko, mortal?-susurró la voz del orco maldito
-Zoy Ferdrok, y antez era el líder de tuz grandotez, Pizapiez
-Ferdrok... Ferdrok... zi me zuena.... Bah total te matare ahora y azi no tendré ke rekordar- dijo sonriendo Grasfak
-¿Pero ke te ha pazado?
-¿por ke habria de dezirtelo orkito?
-Porke tu eraz mi jefe, y te guztaba kontar hiztoriaz de guerra
-Bah, dezpuez de la gran fiezta en la ke noz emborrachamoz todoz, noz atakaron unoz orejotaz, kapturaron a unoz kuantoz (zupongo ke a ti también) pero konzeguimoz echarloz. Dezpuez emigramoz hazia ezta zona en buzka de pelea y noz enkontramoz kon un chupazangrez ke me reto, a mi, al gran Grasfak el Pizapiez, a un kombate zingular. Dijo ke ze llamaba Lord Zota de Kopaz o algo azi y ke pertenezia al klan zerpiente zangrienta ¿o era dragon zangrante? Total, me gano (haziendo trampaz, por zupuezto) pero dijo ke me ofrezia no matarme zi bebia un poko de zu zangre.Komo ya zabraz me enkantaba komer y beber kualkier koza y nada me hazia nada, azi ke por un poko de zangre ya vez tu. Dezpuez de beber me eche la ziezta y me dezperte azi. Eze tipo – dijo moviendo su espada a su derecha, señalando a un ser aparentemente viejo y decrepito que estaba siendo aplastado por las pezuñas del jabalí de Punzante- ez un levantakadaverez y me ha enzeñado zu magia, ahora zoy el mejor, zoy el orko maz fuerte y maz lizto de la hiztoria, kizaz maz ke Gorbad
-¿no te eztaz pazando?
-No, y ahora lo veraz

Con un salto increíblemente ágil desmontó a su esquelético jabalí. Pese a que solo tenía un brazo, el vampiro atacaba con gran velocidad y habilidad.

Halkonozkuro recibió una tormenta de ataques que apenas pudo repeler. Muchos le hicieron sangrar, pero eso no le importaba.

Mientras, los novatoz, los chikoz de Halkonozkuro, peleaban con sus lanzas y rebanadoras contra los “caballeros”, aunque ningún bando podía evitar echar de vez en cuando un vistazo al desafío entre los dos héroes.

Ferdrok sabia donde debía dirigir sus ataques, al muñón de su adversario, pero este se defendía de tal forma que le era imposible acercarse a su objetivo, y cuando alguno de los ataques de Halkonozkuro conseguía zafarse de la defensa de su enemigo, los ojos del casco de serpiente brillaban creando una barrera mágica.

Cada vez, nuestro héroe daba mas pasos hacia atrás, incapaz de parar a su enemigo. El no muerto sonreía y pronuncio una serie de palabras en voz baja. Del muñón del orco surgió un brazo completamente nuevo. Ferdrok tenía la boca abierta

-¿Lo vez? Zoy invencible, aunke me mutilez puedo volver kon plenaz fakultadez a la batalla kon unaz palabrejaz y... ¿ke ez ezo?

Komemokoz estaba levitando, uno de sus collares brillaba y de sus ojos volaban rayos en todas direcciones, cayendo sobre los guerreros esqueléticos. Los seres vieron sus cráneos explotar en medio de una tormenta verde cuyo centro era el pequeño chaman goblin. El vampiro orco pronunció un contrahechizo, pero no tenia poder suficiente para apagar el terrible poder desatado por el chamancito. Al fin cayó al suelo, mareado, medio borracho, yendo de un lado para otro con la mirada estúpida y chocando a menudo con los árboles cercanos. Ezkupitajoz observaba sorprendido a su compañero, cuando no destruía a los

zombis con sus hechizos, la magia es tan peligrosa para el enemigo como para los propios chamanes.
-Mmm, komo te dezia zoy muy poderozo, ezoz huezoz animadoz ke tu chaman ha deztruido, loz puedo volver a animar. Mi ejerzito ez invenzible por ke yo lo zoy también y mientraz yo ezte en pie el mundo eztara a miz piez y zere el....
-Ezo mientraz tu eztez en pie, eztupido chupazangrez- En un descuido del vampiro, Ferdrok Golpeo con su hacha, en un arco horizontal que acabo con la cabeza de su antiguo jefe en el suelo.

En seguida el ejército no muerto se derrumbo dejando solos a los orcos en las colinas

Todos gritaron y vociferaron el nombre de su nuevo líder. En unos pocos días se reclutaron muchos nuevos pielesverdes y muchos de los antiguos integrantes de la horda de Kazkapiñonez que habían huido se adhirieron de nuevo a Halkonozkuro. El estandarte de Matón fue repintado con una calavera orca con grandes colmillos superiores, como señal del matador del vampiro orco, y su cadáver, presa del grito de una doncella fantasma, fue devorado.

Un kampamento nuevo fue levantado y llamado Karaz-uzia como burla a los enanos, los novatoz pronto se convirtieron en unos buenos veteranoz, orgullo de su nuevo kaudillo. La tribu tomo su nombre, Loz chikoz de Halkonozkuro, mientras que ellos pasaron a ser los grandotez, como los de cualquier otro clan.

La tribu recién creada ataca de forma indiscriminada a aquellos que se les oponen. Algunos piensan que es la semilla de un terrible Whaaagh, mientras que otros piensan que solo es una de las muchas nuevas tribus que surgen entre los pielesverdes. Sea como fuere, todos coinciden en que no es una amenaza a tomar a la ligera

¿FIN?

LA KAOTICA ORDA VERDE

La horda verde comandada por Grimgor se ve enfrentada a las fuerzas del Caos que amenazan al mundo poniendo a prueba el liderazgo del Kaudillo ante Wurzzag, el eterno catador de la valía orca.

Por Fernando Alfonso Casas de la Torre

Basado en una historia real... La batalla tuvo lugar en el Centro Cultural José R. Mijares de la ciudad de Torreón, Coahuila, México durante un pequeño torneo Warhammer organizado por el club de Modelismo de la Laguna el 15 de marzo del 2003. Se han cambiado los nombres de los participantes a fin de no afectar su vida pública. Cualquier nombre que parezca o tenga similitud es pura coincidencia o voluntad malévola del escritor.

Parte I

Bajo las túnicas rituales el calor del desierto era insoportable. El sudor se pegaba a la tela que le cubría, pero nada de eso importaba, el sacerdote-sirviente estaba en trance en ese momento. Su cuerpo intentaba compensar la diferencia de calor sudando, pero la carencia de líquido era algo que no parecía importarle al hombre. Y es que las compensaciones térmicas de los cuerpos humanos solo eran eso: imperfecciones humanas. Cuatro hombres más acompañaban al sacerdote-sirviente. El y sus acólitos estaban en esa llanura sentados en cuclillas en los vértices del pentagrama en cuyo centro se habían trazado con sal inscripciones de gran poder. Por meses, desde que encontró ese antiguo pergamino que alguien quiso ocultar en lo alto de aquella montaña el sacerdote-sirviente solo había pensado en una sola cosa. Realizar el ritual. Traerlos. Ser su sirviente y su amo. Ser uno con las fuerzas que estaba por invocar con los himnos por eones prohibidos.

Una figura solitaria y musculosa montada en una desagradable y peluda criatura les veía desde una colina rocosa. Sus ojos voltearon a los cielos y entendieron que había una maléfica relación entre ese ritual y la posición de las estrellas. El momento era favorable.

El sol se ponía en la desértica llanura pintando de matices dorados las pocas plantas que crecían en el pequeño Valle de los Ogros dándoles a sus marchitas hojas por un momento una belleza etérea, como si quisiese compensar los abrasadores calores a los que las sometía día a día con sus rayos en los territorios centrales de Las Tierras Yermas del Norte. Bajo un montón de pequeñas rocas marrones el escorpión se disponía a salir a cazar su comida en unos instantes una vez que bajase la temperatura al caer la noche. La noche anterior había dado buena cuenta de varias cucarachas pequeñas y escarabajos descuidados entre las dunas de arena. Había crecido bastante a base de algo de suerte y gracias también a la herencia genética propia de su especie que les daba algo más de fuerza y rapidez para capturar a sus presas. Sus pinzas grandes eran certeras y veloces al igual que sus reflejos. Sus ocho ojos estaban atentos a cualquier cambio en su entorno. Era un cazador eficiente. De pronto un ruido en el fondo comenzó a inquietar al animal. Un golpeteo constante que indicaba que era mejor quedarse donde estaba y eso hizo. A la entrada de su cueva se veía a un escarabajo gordo que había comenzado su rondín nocturno antes. Su instinto le recordó que tenía hambre y que ese insecto podría cubrir sus necesidades. Pero estaba el golpeteo. El insecto vacilaba entre entrar al agujero e irse y opto por lo segundo. El golpeteo se acercaba. El instinto del escorpión pudo más que su cautela y se abalanzo sobre el escarabajo picándolo con su aguijón entre las uniones de la coraza. El animal se retorció bajo sus pinzas y murió. Ávidamente clavo sus mandíbulas en el vientre de la victima para comenzar a chupar sus jugos una vez que el veneno hiciese efecto, y en ese instante se percato de que el golpeteo era atronador. Era fuertísimo, estaba próximo. Sus ojos alcanzaron a divisar unas sombras enormes que se aproximaban velozmente. Fue destruida su madriguera antes de que pudiese entrar corriendo a ella, busco otro refugio y se desato el infierno en un instante. Una pisada cerca y otra y otra lo hicieron desorientarse mientras el suelo se sacudía bajo sus patas. Escucho un ruido distinto entre el golpeteo y volteo con sus pinzas en alto y el aguijón listo, pero fue pisado violentamente. El escorpión había muerto. Una procesión interminable de guerreros marchaba cruzando las dunas y las rocas a paso rápido oscureciendo con sus sombras el paisaje a medida que el sol se ocultaba. Miles de

orcos, goblins y demás miembros de un gran ejercito pielverde avanzaban a grandes zancadas y el sonido de sus botas y equipo se escuchaba en todo el valle.

- ¡Jefe! ¡Jefe! ¿A'onde vamoz jefe?-pregunto un sudoroso goblin.
- No ze Memushken, el Jefe nomáz dijo ke jueramoz pa' lla, a invadir el territorio de los zonrozao's y pus pa'lla amoz.
- ¿Otra vez? De haber zabido ke era pa' eso ni me levanto de la kama. La ultima vez noz perdimoz todoz en este kondenado dezierto imbezil.
- Zon Ordenez de El Jefe.
- No importa, ya me harté de este tonto kalor.- contesto el goblin.
- Pregúntele zi vamos vien, jefe- inquirió otro goblin que marchaba a lado de su jefecillo- Ze me haze que ya tamoz perdidoz de nuevo. Esa kolina con kara de cerdo ya la he vizto trez vecez y tengo hambre. Tamoz korriendo como lokoz desde la mañana, jefe. Ni agua hemoz tomao'.
- ¡Zi, zi jefe!, pregúntele a El Jefe, ke le pare a zu mitote, keremos komer-corearon varios goblins que iban en la columna. Un orco volteo con desprecio meneando la cabeza al ver la inquietud de los pequeños pieles verdes.

A regañadientes y bajo el alboroto que traían sus subordinados y también debido a su misma hambre, el Kabecilla mando a el goblin mas atontado que encontró en las filas esperando que lograse volver con una respuesta, aunque si no volvía, el ya sabría el mensaje. El pequeño goblin se adelanto corriendo lo mas que sus pequeñas piernas podían dar por un extremo de la marea de pielverde hasta llegar al frente de la columna, este goblin ni tan tonto a su vez mando a un snotling a ver que oía mientras el se encaramaba al borde de una carreta de provisiones y comía unas frutas que ahí encontró (no es bueno interrogar a un orco). El snotling corrió hasta llegar al frente de la columna: "¡ke gran honor, voy a preguntarle kozaz al Jefe!", pensó el enano. Se escabullo entre las piernas fuertes de los orcos cuidándose de sus botas miro a los que iban al frente, miro y volvió a mirar para todos lados, vio verdes rostros surcados por cicatrices, vio caras curtidas por las batallas y rostros horrorosos y fieros... pero no encontró a ningún Jefe.

Grimgor Piel'ierro corría a todo lo que sus poderosas piernas podían junto a su Guardia Personal de Orkoz Negroz -¡Vola de estupidoz, detenganze!-grito Grimgor mientras iba muy detrás de todo el ejercito que pródigamente había logrado acumular por medio de brutales "negociaciones" con otros kaudillos. Si Oskarito, el gordo y despistado kaudillo orko de las Colinas Grises, que deseaba quedar bien con el no hubiese salido como loco de su tienda con toda su tribu cuando el dijo que "irían pa'lla, a invadir a los zonrozaoz" lo mas probable es que el resto del ejercito no hubiese salido en pos de el pensando que su Jefe iba con ellos.

La lealtad tiene un precio y ya le dolían las piernas, los pies, los callos y los juanetes ya que la condenada carrera se había iniciado en la mañana gracias a la lealtad orca. Estaban lejos de su base y con rumbo a quien sabe donde pero tarde que temprano deberían de llegar a algún lado ¿o no? Grimgor se paro exhausto, adolorido, sin aire y furioso mientras su horda corría como avalancha por el campo y se alejaba de el cada vez mas a gran velocidad.

- ¡ALTO, IMBECILEZ!- Grito. Su grito se vio aumentado y magnificado por el eco del valle.

La tropa se detuvo y volteo hacia atrás a ver quien gritaba, incrédula.

- ¿Ke ta ziendo ai Jefe?¿Komo le hizo el Jefe para rodearnoz tan rapido? ¿Tu lo vizte pazar?, No, ¿Y tu?, tampoko- se dijeron los orcos en medio de una multitud de voces. ¡Ke rapido es el Jefe!
- Ez que ez Grimgor, por ezo...Ez Nueztro Jefe- dijo orgulloso un goblin nocturno. Un grito de júbilo salio de sus gargantas. Grimgor únicamente meneó la cabeza, resignado con gran fastidio y suspiro. De seguro los elfos y los humanos no tenían ese tipo de problemas.

Mientras el orco negro y sus compinches caminaban hacia la desordenada multitud, un jinete enmascarado y estrafalario observaba desde lejos a la horda verde y a su líder en una colina mientras sostenía con una mano un bastón en cuyo extremo mas alto estaba encaramada una criatura y de ojos rojos, brillantes e inquisitivos.

- Eze orko podria zer....el ke vuskamoz....Y la zitazion ez wena.
- Grrr, Zffft, Grrrrrrrr, zzt, Fsst, fsstssttgggrrrr-murmuraba una extraña y pequeña criatura.
- Ya ze ke “esta muy verde”, pero loz orkos ze zuponen ke zon verdez ¿no?
- ¡ Grrrrr, Zffff, wgggurrr, grrrr, fssst, fsst, wrrruum, grrrrr!- le contesto la malhumorada alimaña.
- ¡Kayate!, no te preguntamoz tu opinión.-respondio el jinete.
- ¡ Grrrrr, Zffff, wrgggguurrr,rrrooorrm !
- ¿Ya vamoz a empezar kon eze estupido azunto otra vez?
- ¡ Grrrrrgggguurrr,rrruurm !
- ¿Y ezo ke diabloz tiene ke ver ?-respondió impaciente.
- ¡GRRRRRRR!
- ¡Mira, no ze si ez el wueno ni ze zi será, ni me importa zi me he ekivoka’o antez, pero aki yo zoy El Jefe! ¿entiendez zotako?-acto seguido sacudió fuertemente el bastón provocando que el pequeño cayera, pero antes de llegar este al piso, el jinete tomo el bastón con ambas manos, hizo un hábil movimiento de lado a lado y con un golpe fuerte y seco lo mando lejos en las dunas.
- ¡Pa’ ke te edukes!-le grito por ultimo.

LA KAOTICA ORDA VERDE

Parte II

Las fogatas de los guías iluminaban el largo camino de la tropa de regreso al campamento orco en medio de la noche. Las noches del desierto eran algo heladas en esa época del año, pero nada que la piel verde no pudiese soportar. Los goblins nocturnos andaban de lo mas excitados debido a que había luna llena y sus chamanes bajo el influjo de un montón de brebajes humeantes de setas, raíces y otras porquerías fermentadas con esputos de ellos mismos, mediante aullidos entonaban lo que al parecer era una canción en honor a La Luna Malvada y demás idioteces que los goblins tenían por deidades. Los orcos no sabían que era peor, si caminar sin descanso o escuchar a esos lunáticos.

No contaban con que los enormes y medio beodos gigantes que iban en la multitud decidieron darles a los goblins, una lección...de cómo cantar, y se pusieron desafinada y espantosamente a cantar viejas canciones infantiles de gigantes con sus ebrios vozarrones (también los gigantes alguna vez fueron niños). La horrorosa cacofonía inquieto a un rebaño de trolls los cuales amenazaron con romper sus cadenas y soltarse por ahí, pero sus cuidadores orcos lograron contenerlos no sin antes de que estos diesen cuenta de algunos desafortunados pielesverdes arrojándolos con gran fuerza hacia la oscuridad. Un orco andaba como loco cazando a una pequeña sabandija goblin a la que había sorprendido esculcándole sus pantalones en busca de algo de valor y él tenia la férrea determinación de que no viviese para contarlo, aparte, aun no había cenado.

Un ato de goblins recibía latigazo tras latigazo de su orco ezpabilagoblinz a fin de que no dejasen caer los valiosos maderos que componían sus maquinas de guerra. En otro lugar de la desordenada horda, un trío de orcos había improvisado con las partes de una catapulta una especie de pescante del que colgaba una joven mujer desnuda sobre una jaula de excitados y hambrientos garrapatos cavernícolas. La pobre infeliz gritaba como desesperada –tal vez porque iba a ser cena de las mascotas orcas- al ver las enormes mandíbulas que estaban bajo ella. La habían capturado desde hacia varias noches al masacrar a una caravana que iba camino a Marienburg, y esta por demás decir -por la razón que fuese- que fue la única sobreviviente. Los brutos llevaban un buen rato divirtiéndose con la humana subiéndola y bajándola a las hambrientas fauces cuando de pronto un par de goblins que corrían por ahí empujaron al orco que soportaba el extremo del pescante provocando que cayese la mujer entre los garrapatos. Los tres orcos se enojaron debido a

que se les había echado a perder la diversión y salieron en pos de los goblins para reemplazar al juguete perdido mientras los garrapatos se disputaban salvajemente piel, carne, y extremidades sangrantes entre gritos de la mujer y las carcajadas de los orcos que cerca de la jaula se reían de su desgracia.

Grimgor, mas calmado y repuesto a bordo de un carretón grande que era tirado por veinte jabalíes negros y que hacia en veces de puesto de mando móvil cuando dirigía una batalla, se comía con agrado un trozo de carne de...de... de algo que habían pescado descuidado por ahí y que había sido preparado como su cena. Su guardia personal departía con el los alimentos que habían preparado los Sheriff de la tribu (los humanos les llaman chef a aquellos individuos que cocinan especialmente bien, los orcos les llaman Sheriff a los que simplemente calientan comida), carnes y licores raros estaban en el centro de la pequeña mesa y eran consumidos con avidez, cuando de pronto en el horizonte un resplandor que iba del rojo al ámbar llamo su atención. Otros orcos se percataron de tal fenómeno y se lo hicieron saber a los demás.

El sacerdote-sirviente empezó a tener otra perspectiva de las cosas en ese momento, sus sentidos se agudizaron y empezó a sentir energías no percibidas antes por sus sentidos. El y su grupo de seguidores siguieron repitiendo al unísono los cánticos ensayados individualmente tantas veces y nunca pronunciados juntos. La luz que se formaba en el centro de su oscura concentración iba saliendo poco a poco de su mente hasta que casi podía verla y sentirla. Era cuestión de fe y debía esforzarse más. Faltaba poco, muy poco. A través de sus parpados creyó ver una luz que iluminaba tenuemente sus... De pronto no de sus acólitos perdió la concentración, abrió los ojos y grito de sorpresa ante lo que aparecía arriba de ellos.

El resplandor aumentaba de intensidad y magnitud. Las pobres mentes supersticiosas de los pieles verdes se llenaron de temor al pensar en que diablos era aquello invocando a Morko y Gorko. Intrigado por los efectos luminosos Grimgor dejo su comida, se puso de pie, bajo del carretón y ordeno al grueso de sus tropas que se dirigiesen a donde provenía la luz. Los enormes regimientos de goblins vacilaron, pero la idea de estar solos en el desierto se les hizo insoportable y les hizo correr a lado de sus hermanos más grandes. Se fueron acercando poco a poco y al llegar a la cima de una colina lo que vieron les dejo atónitos. La luz era mas intensa y tenía movimiento, de algún modo esta avanzaba y crecía, mientras flotaba en el aire de la noche. En medio de ella se veía una especie de grieta o abertura por la que se alcanzaban a ver siluetas y contornos indefinidos.

...Era una grieta del Universo del Caos hacia el mundo.

Las grietas del Caos se forman sin previo aviso en cualquier parte y permiten a las Hordas de Demonios del Caos llegar al mundo. Pero esta vez la grieta había sido creada por el sacerdote-vidente. Varias veces se han abierto grietas y las invasiones infernales han sido conjuradas y derrotadas a lo largo de los siglos, pero el Caos no se rinde y sigue intentando, cada vez con más fuerza. El sacerdote-vidente al ver el portal se autocomplació por su esfuerzo “lo logre”. En la meseta los orcos estaban expectantes, analizando el evento bajo la perspectiva orca, Grimgor solo había escuchado acerca de tales grietas dimensionales y estaba asombrado con lo que sus ojos veían. “Ze ve vonito” pensó. Los demás orcos empezaron a inquietarse al escuchar que provenían voces y gritos desde el otro lado de la grieta y entre los gritos y aullidos se oía una voz grave que decía junto a otras una especie de himno...

> “....No habrá fuerza que nos detenga, puesto que es destino de las hebras de todo lo que existe sucumbir ante el Caos. Del Caos salio todo y a el regresara...”

La luz comenzó a descender lentamente y la grieta se abrió poco a poco. De su interior salieron siete lenguas de fuego que iluminaron el terreno, un temblor sacudió la tierra cuando la luz toco el suelo y en ese instante un rió de sangre salio de la grieta y su caudal arraso con lo que existía debajo de la luz empantanándolo todo. La luz cambio de un color naranja a un rojo intenso y cambio también de forma, de una grieta angosta a un túnel... ¿de almas? Las paredes del túnel se agrandaron hasta tener una distancia por la cual podría

pasar muy bien el ejercito orco. El túnel entre relámpagos y truenos se seguía ensanchando hacia el cielo y a su alrededor la luz no cesaba de brillar, las paredes se movían como si de un remolino vivo se tratase, provocaban vértigos a quien lo viese pero era un espectáculo demasiado aterrador como para no verlo.

Después de media hora de ensanchamiento continuo de la apertura, el himno subió de tono y se sumaron a las voces mas gritos, y a través del túnel se veía el horizonte de un mundo en el que dos soles se ponían bajo un cielo tormentoso acompañado de un mar de sangre con llamas del que emergían brazos y seres vivientes. Dragones y engendros demoníacos cruzaban el cielo tormentoso. El mar de sangre separo sus aguas y desde el horizonte se irguió un camino formado por cuerpos descarnados y aullantes hacia la salida del túnel. Un ejercito enorme de demonios, dragones, guerreros infernales y criaturas para las que no existía nombre se aproximaba caminando sobre el golpeando tambores y entonando cantos de guerra entre aullidos y gritos. El ejercito salio del túnel por el camino de carne roja que se extendió desde el túnel mismo hasta el suelo.

- Orale ezo ta wueno, pero ¿Ezoz ke ze traen?-dijo en voz baja el goblin Jektorzalaz.
- Zepa. Pero ze ven vonitaz laz luzezitaz-dijo Gilin, otro loco goblin nocturno.
- A mi me guzta el rojo, komvina vien kon el verde ¿no?-respondió el primero
- Y con kolor blanko ta' komo pa' una vandera-contesto otro.
- ¿Ke rayos kerran esoz Jefe?-le pregunto el orco negro Vetoshaz a Grimgor.
- Kieren peleaz-le contesto Grimgor a su fiel escolta sin quitar la vista del suceso.

La hueste infernal callo de pronto mientras los elementos que la componían se acomodaban dentro de sus respectivas unidades. Un silencio se extendió por toda la llanura solamente interrumpido por los murmullos de los asombrados e incrédulos pielesverdes que veían con una mezcla de asombro y terror lo que tenían enfrente. Era un ejército conformado por cientos y cientos de Hordas del Caos compuestas por demonios, guerreros, hechiceros, monstruos, engendros, dragones, criaturas que escupían sangre y abominaciones de múltiples brazos y rostros. De hecho eran feos hasta para los estándares de belleza de los orcos, que ya es decir mucho.

Algunos goblins querían huir despavoridos, pero los orcos los tenían tan amenazados de muerte que no se atrevían a dar un paso atrás. Los segundos a su vez tenían que dar cuenta a sus kaudillos los que eran implacables a la hora de hacer castigos. Cuando un orco castigaba a otro pielverde, lo hacia sin piedad por la falta (de hecho no importaba la gravedad de la falta, sino simplemente cometer una). Ahora, de hecho ellos no castigaban, los orcos llevaban el dolor a un nivel mas allá del castigo, llevaban el castigo hasta el nivel de "Kaztygo". Y por otro lado los kaudillos estaban siempre atemorizados de tener que dirimir sus puntos de vista, justificaciones y opiniones (que por lo general terminaban con la muerte del que opina) con los Grandes Kaudillos los cuales por lo general nunca discutían ni daban pie a molestias con Grimgor, ya que El ez el Jefe. Así que estando todos de acuerdo de que el que se "rajara" le iba a ir peor, la horda verde se mantuvo en su puesto aguardando lo que pasara.

El ejército enemigo se mantuvo en pie, en silencio sin tomar en cuenta, al parecer, a la multitud verde que tenia de espectadora. Todos los ojos demoníacos voltearon su vista al vórtice para dar mediante un reverencial asentimiento la bienvenida a alguien que venia por el camino a alcanzarlos. Grimgor, inquieto, le ordeno en voz queda a su escolta Vetochaz que avisara a los jefes de los regimientos de Bachitaz y Oskaritoz que pusieran en guardia a sus chicoz por lo que pudiese pasar. En la lejanía se podía ver a un personaje que montaba en una especie de reptil-corcel enorme y cargaba al parecer un arma. Según se fue acercando su aspecto era formidable (a ojos humanos, ya que los orcos en ese aspecto son poco impresionables) y aterrador. El guerrero era fornido y tenía una armadura impresionante, el bronce y el metal del que estaba hecha reluciría mucho de no ser por la cantidad de sangre seca que oscurecía su fulgor. El enorme y oscuro animal bufaba o relinchaba, tenia unos ojos fulgurantes, rojos, parecía que despedían chispas, su musculatura se notaba a través de su piel escamada la cual estaba cubierta de sangre seca y negra. Cada paso que daban sus patas dejaba una impresión humeante en el piso y avanzaba con un paso seguro. El jinete sostenía en alto una enorme espada a la que parecía

rodear un aura luminosa y si alguien fuese tan estúpido como para acercarse a ella se podría oír una voz que surgía de ella. El jinete la tomaba como si se tratase de una extensión de su brazo. La capa de pieles que arrastraba estaba hecha jirones y caían hasta el piso y su dorado yelmo estaba coronado por un par de cuernos de algún tipo de animal y no dejaba ver su rostro aunque al parecer el si podía ver bien lo que ocurría a su alrededor.

Vargee'ker, el Señor del Caos Absoluto se apresto a tomar lista a sus tropas. Tomo las riendas de su animal y este bufo mientras pateaba el piso con una de sus patas. Vargee'ker le espoleo e hizo que se encabritara el negro animal sobre sus patas traseras levantando a su jinete, el cual a su vez alzo su espada y la blandió cortando el aire con dos mandobles. En ese instante las legiones demoníacas gritaron al unísono el nombre de Su Señor que poseía las marcas y regalos de los dioses oscuros.

Tal acto provoco una fuerte rechifla y abucheos por parte de los orcos y goblins: "ya jue mucha zangronada","vajale la velozidad a tu karro", "uy, uy ya jue mucho","aaay, no mam..." y mas comentarios que aparejados con insultos y chiflidos terminaron en un montón de carcajadas. Vargee'ker se dio cuenta de que tenia testigos de Su Venida. El ejército infernal se puso furioso por la ofensa de que había sido objeto Su Líder y las huestes demoníacas se aprestaron para lanzarse hacia los burlones pielesverdes que no dejaban de reír, pero el Señor del Caos con un ademán los detuvo. Las risas de los orcos y goblinz se apagaron al ver el extraodinario control que tenia ese guerrero sobre su ejercito.

- Soy Vargee'ker , sirviente, adorador y portador de los cuatro sellos de los Señores del Caos, discipulo fiel de Khrone, catador de los placeres de Slaanesh, adorador del fuego de Tzeentch, portador de las pestes de Nurgle, el Profanador de Mil Mundos, Heraldo de la Muerte y el Destructor-de-todo-lo-que-vive. He venido a reclamar este mundo para mis Amos. He venido a reclamar lo que esta destinado al Caos. He venido a destruir este mundo.

En ese instante Vargee'ker bajo su mano enguantada y las hordas demoníacas se abalanzaron rápidamente desde la entrada del vórtice hacia la cima de la colina en donde se encontraba el ejercito orco. Los doscientos metros de distancia de la pendiente del promontorio que había entre ambas multitudes no parecían ser tantos y más aun a medida que comenzaban los demonios y guerreros a cortar terreno. Los orcos se quedaron asombrados de la rapidez con que se acercaban.

Un grupo de cincuenta orcos zalvajes grandotez se abalanzo desde la colina hacia el ejercito que se acercaba pero fueron aniquilados por uno grupo de demonios devoradores de almas que volaron hacia ellos y los hicieron trizas con sus garras. No tuvieron ninguna oportunidad.

-¡Noz van a matar a to'oz!-grito un cobarde goblin...y ahí empezó el caos.

Cinco de los veintiséis regimientos de goblins salieron corriendo despavoridos de ahí contagiando con sus gritos y correrías su pánico a los demás.

El pánico se convirtió en terror y se empezó a apoderar de los pielesverdes a medida que el ejecito caótico se acercaba. Muchos orcos trastabillaban vacilantes inquietando a los que se encontraban detrás de ellos, otros trataron de sacar sus armas pero la mayoría las tenia guardadas en los carretones de trasporte o envueltas en pieles y trapos, los jabalíes se encabritaron y mas de una karretiya salio en desbandada, los goblins se pusieron tan tensos que mas de uno mojo sus túnicas. El miedo se empezó a apoderar de la horda verde y la enorme masa de pielesverdes comenzó a dispersarse rápidamente en medio de un desorden. A base de gritos Grimgor ordeno a los jefes y kaudillos que se impidiera una estampida general y que aguantasen en donde se encontraban aunque de poco parecía servir ya que toda el ejercito empezaba a correr como loco hacia el desierto, el enemigo se encontraba a menos de noventa metros y avanzaba rápidamente hacia ellos subiendo la pendiente. Los guerreros del caos se deleitaban con el temor que su presencia generaba, el miedo impregnaba el aire y así era como les gustaba combatir. El jefe verde Ozkarito arengó a sus doscientos orcos arqueros para que preparasen sus armas y disparasen los que

estuviesen listos, los guerreros, nerviosos, prepararon rápidamente sus arcos a pesar de que sus compañeros huían de ahí y les dejaban solos. A su señal una andanada desordenada de flechas cruzo el cielo nocturno, los orcos de Ozkarito salieron corriendo en dirección contraria a sus proyectiles los cuales hirieron a uno de los demonios que segundos antes había dado cuenta de los orcos zalvajes y cayo al suelo herido de muerte, el resto de las flechas siguió su curso y cayo sobre los guerreros que estaban mas adelantados siendo muertos alrededor de cuarenta.

El goblin Jektorzalaz, haciendo a un lado su temor y con una increíble curiosidad goblin bajo corriendo la colina a gran velocidad hasta llegar a donde habían caído los misteriosos guerreros. Los estudio todo lo detenidamente que se puede en esas circunstancias y vio que eran humanos, algo alterados de facciones y un poco mas musculosos pero humanos al fin... Y estaban muertos. Regreso corriendo con el ejercito caótico tras el y llego a donde el kaudillo Bachitaz trataba de controlar a sus chicoz.

- Je...je...jefe,... ¡Jefe! jefe, zonroza's, zonroza's-dijo el goblin sin aire y visiblemente emocionado.
- ¿Ke? ¿Ke? ¿De ke diabloz taz havlando idiota?-le grito el kaudillo mientras le daba un golpe en el estomago, tres cachetadas y un coscorrón…
- ¡Ay, ay, ya no me pegue jefe!...ay, ufff...zonrozao's... Ezoz zon humanoz, zon zonrozao's, zangran, ¡no zon demonioz!
- ¿Zi? ¿Y ke me dizez de loz feoz ke vuelan? ¡Ezoz zi zon!
- Zi, pero... a loz otroz zi lez podemoz dar por el kulo, lez podemoz matar ¿o no jefe?

Mientras el orko pensaba en lo que era una eternidad (el pensar no es una virtud orca) otro demonio alado cayo sobre los chicoz que iban huyendo y mato a seis de ellos con los espolones de su cola y su fuertes brazos espantando a los orcos del regimiento que aun quedaban.

- ...¿O zea ke si...? ...mmm... ¿y...si?....entonces...mmmm....urk...-la idea empezaba a germinar en la mente del kaudillo pielverde lentamente (de hecho muuuuuuuuuy lentamente).

La horda verde se iba alejando cada vez más y el enemigo se acercaba rápidamente.

- ...Zi zon humanoz, zangran...zi sangran...mmmm...podrían...no, no…
- ¡Jefe! ¡Jefe ke ezos mendigoz vienen pa'ka!-le grito un orco desesperado
- ...Zi zangran...mi rebanadora, la vonita no la vieja,...mmm...
- ¡Jefe! ¡Jefe! ¡Jeeeefe, ke ya loz tenemoz encima!-le espeto el goblin mientras unos demonios de ojos amarillos brincaban como locos hacia ellos.
- ¡Lo tengo Jektorsalaz!,-dijo exaltado el kaudillo y apretándole el cuello al goblin-korre kon el jefe Grimgor, Jektorzalaz, y dile ke yo he deskuvierto ke loz podemos herir, ke algunoz de elloz zon como medio zonroza'os, ¡ korre, korre, pero no te kedez parao' tonto'!-el goblin solo meneo la cabeza resignadamente y salio de ahí, dejando al orco regodeándose de su descubrimiento y arengando a su tribu al combate.

Jektorsalaz corrió hasta llegar adonde Grimgor y vio que demonios alados atacaban sin piedad desde el aire a un grupo de orcos negros acorazados y en el centro del cual estaba el líder orco negro, el cual a base de gritos y amenazas mantenía a los orcos cercanos a el formando un conglomerado de guerreros que debían de protegerle en lo que preparaba una decorosa y rápida huida, le tenían que proteger, ya que Era el Jefe.

- ¡Jefazo! ¡Jefazo! ¡Jefazo! ¡Le tengo un zúper-notizion!-exclamo el goblin al llegar hasta él.
- ¡Ke wueno! ¿Ya te dijeron por 'onde noz pelamoz de aki?
- ¡NOOO! ¡Pero ke vergüenza Jefe! ¡Ke koyon noz zalio! ¡Le traigo el pollo pa' zu kaldo! ¡Ezoz lokos zon zonroza'os, los podemoz matar!...al menoz a los que azi parecen.

- ¿Taz zeguro, goblin hablador? ¡porke ya ze me pelo medio mundo! ¡A ver todoz!- Grimgor se irguio en medio de su gente y les dio a conocer la información que le había dado el goblin.-¡Ezoz zon medio zonroza'oz, zon humanoz les podemos herir! ¡No huyan kovardez !- Toda la horda verde que iba a toda velocidad a medio camino de quiensabedonde volteo a ver a su líder.
- ¡Escúchenme todoz, ezoz zon humanoz!- una aire de expectación que fue transformando poco a poco en coraje al ver y oír a su líder - ¡Ezoz zon humanoz, maz muzkulozoz, pero humanoz! ¡Ningún zonrozao por raro que ze vea y por maz demonioz ke traiga noz debe hazer correr komo garrapatos! ¡Uztedez zon el Waaagh de Grimgor Piel'd'hierro! ¡Zon la horda verde!-gritos de aprobación surgieron de todas las gargantas y la masa pielverde se fue uniendo mas y mas.
- ¡Escúchenme vien chicoz! ¡Ezoz imbecilez noz han metio' un zuzto de mierda! ¡Por mucho menos ke ezo hemoz matao' a muchoz! ¡Ezoz no zaven kon kien ze han metio'! ¡Lez vamoz a golpear, lez vamoz a machacar, lez vamoz a zakar las tripaz, vamoz a herirlez hasta ke ya no zangren, loz pizotearemoz hazta kanzarnoz y kuando ezo paze loz vamoz a matar!
- ...¿Zolo ezo, Jefe? –le interpelo kaudillo panzón Oskarito-¿no lez vamoz a dar de patadaz por el kulo antez de matarloz?
- No. Lo ke paza ez ke tenemoz muncha priza, tenemos otro pendiente, ¿ta' vien?-se disculpo el Jefe con la horda.
- Weno, ta vien, uste' ez El Jefe... ¡A matar zonrozao's, chikoz!-grito el kaudillo levantando su hacha y su entusiasmo se contagio a los demás.
- ¡Zi a machacar kraneoz!","¡Ze van a enterar!","¡La muerte es verde!", "¡Waaagh!", los ánimos y gritos guerreros de los pielesverdes fueron subiendo de nivel, la expectación creció al igual que el coraje y las ganas de pelear y al disiparse sus temores la horda se estaba convirtiendo poco a poco en La horda.
- ¡A mi señal! ¡a partir kavezaz!-grito Grimgor.
- ¿Kual es el plan Jefe?-le inquirió el orko negro Vetochaz.
- ¿El plan? ¡oh, zi! Vajamos, loz matamos y noz largamoz.
- ¡Aaaaah! Ya entendi. ¡Waaagh!

En ese momento los regimientos del caos estaban a solo treinta metros de la cima de la colina y el ejercito orko aun no terminaba de acomodarse dentro de sus unidades y cientos de orcos y goblins aun no regresaban de su huida del desierto, cuando Grimgor dio la señal a las unidades de orcos negros que estaban casi listas.

El resto de los regimientos aun no terminaban de agruparse cuando se dio la señal de prepararse para el ataque. Los silenciosos orcos negros desenfundaron sus armas, sacaron hachas y lanzas y se aproximaron hacia el borde de la colina para recibir a los enemigos. Las armas chocaron con fuerza y solo el sonido de metales, las espadas, hachas y escudos se escucho en el valle. El ascenso del ejercito del caos se estaba produciendo de manera informe y dispareja debido a lo accidentado del terreno de la pendiente de la colina que en algunos puntos tenia largas dunas de fina y escurridiza arena y en otros había grandes áreas rocosas por las cuales era posible subir y apoyarse, y debido a esto pasaba que en algunos puntos el ejercito había logrado llegar hasta donde se encontraban los orcos y en otros lugares aun iban las tropas en trabajoso ascenso . Los guerreros de bárbaros del caos que enfrentaban a los regimientos de orcos negros que se encontraban en la parte sur del ejercito se dieron cuenta de pronto de que estaban en una situación incomoda, se estaban aglomerando en la pendiente y solo estaban combatiendo los bárbaros que estaban al frente ya que estos orcos negros no habían huido como los demás y estaban en una posición mas ventajosa. Los bárbaros atacaban con fiereza pero descubrieron que no les podían herir ya que los pielesverdes estaban fuertemente protegidos por pesadas armaduras, las cuales a pesar de lo pesadas debido al enorme tamaño y fuerza orca parecían no estorbarles en lo absoluto haciendo destrozos en los ataques que hacían a las filas caóticas. Ya había caído la primer y segunda fila de atacantes cuando ya comenzaban a diezmar a la tercera la que se vio obligada a retroceder ya que los compañeros muertos les impedían moverse libremente para atacar a los orcos. Un guerrero bárbaro envuelto en pieles y que tenia un cráneo de animal cubriéndole la cabeza ordeno a los hombres que estaban atrás de los primeros grupos de ataque que rodearan al resto de las atascadas tropas para llegar al flanco norte de los orcos negros, se obedecieron inmediatamente sus

ordenes pero la pendiente les obstaculizaba el avance dando tiempo a que los orcos tomando nota de tal acción se prepararan para el combate movilizando gente hacia ese lugar. El guerrero, que al parecer era el capitán de esos regimientos volteo preocupado atrás y vio que se dirigían muchísimas tropas hacia arriba, si no se hacia algo pronto se iba a tener un embotellamiento que podía terminar mal. Treinta enormes demonios pasaron por sobre las tropas de orcos negros y descendieron en su retaguardia comenzando a atacar a los guerreros blindados. Un numeroso grupo de orcos de la tribu de Bad'Ruk se lanzaron en desordenado tropel con sus armas en ristre para ayudar a sus compañeros atacando a su vez por la retaguardia a los demonios alados. Un batallón de guerreros del caos montados en reptil-corceles lograron escalar hasta la colina por la parte norte arrollando en línea recta a las líneas orcas causando bajas al herir de muerte a cuanta criatura verde encontraron sus espadas no sin perder algunos de sus elementos que habían sido separados de sus monturas a base de fuerza bruta.. Los orcos que se encontraban en el centro de la colina se prepararon con sus escudos para la embestida de los invasores mientras el otro extremo se mantenían las posiciones, había que impedir que subiesen a toda costa a fin de mantener la ventaja. La carnicería había comenzado.

El grupo de hechiceros que había provocado la grieta se mantenía concentrada detrás del ejército en la base de la colina y delante del túnel. Comenzaron a invocar mediante conjuros dichos en voz alta a las energías demoníacas del caos necesarias para vencer y destruir a ese ejército que les impedía el paso. Más y más bolas luminosas se aparecieron flotando frente a ellos y cuando hubieron juntado un grupo de siete de ellas el sacerdote-sirviente hizo un rápido ademán con el brazo y lanzo las bolas hacia la parte central de la colina destruyendo todo a su paso. Medio centenar de orcos murieron carbonizados y muchos más quedaron heridos al impactar las bolas en una explosión brillante y ensordecedora. Siguió otro ataque mágico y más orcos fueron eliminados. Este contratiempo no les seria de agrado a sus señores. Grimgor, desde su lugar observo perplejo como había sucedido tal masacre cuando los hechiceros lanzaron otras siete bolas luminosas obteniendo los mismos mortíferos resultados y volteo rápidamente hacia abajo viendo como los hechiceros se preparaban para lanzar otro ataque. Siete bolas de fuego salieron disparadas hacia el centro de su ejército de nuevo pero fueron repelidas al impactar en lo que parecía ser una pared invisible. Los hechiceros se miraron entre si confusos. ¡La magia goblin estaba haciendo su trabajo! Los pequeños chamanes goblin le daban setas encantadas al hechicero mayor el cual estaba comenzando a marearse por la cantidad de energía Waaagh! que estaba acumulando, sus acólitos goblins se apresuraron a tomarle las manos que comenzaban a brillar con un aura verde sobrenatural, terminaron recitando rápidamente un conjuro especialmente mortífero y apuntaron hacia donde fuera que no fuera su ejercito, entonces, una bola de energía verde salio despedida de las manos del goblin desde la colina a gran velocidad hacia una horda de demonios que cruzaba el aire con sus tridentes. El impacto fue devastador destruyendo a todos los demonios en pleno vuelo e iluminando el cielo por un momento con un resplandor esmeralda. Un segundo intento goblin acabo con la vida de uno de los hechiceros enemigos fulminándolo y una tercera oleada de energía proveniente del embriagado chaman partió de sus manos, describió una parábola se dividió en múltiples rayos y cayeron estos en medio de ambos ejércitos causando bajas a los dos bandos. La magia goblin será cualquier cosa: terrible, impresionante, devastadora pero lo que nunca será es eficaz, pero en fin.

Grimgor, con su hacha mágica partía cabezas a diestra y siniestra con eficiente letalidad y las tropas que estaban cerca de el se dejaban llevar por el coraje mostrado por su líder. La horda verde no dejaba pasar a los guerreros del caos y su aglomeración en la pendiente continuaba fastidiándoles su invasión. Las hachas metálicas chocaban contra los escudos de bronce al cargar los invasores en otro intento a las decididas tropas orcas. Dentro de la feroz batalla y en medio de tumultos y gritos, los lideres de los regimientos de las huestes infernales comenzaron a notar un cambio, a raíz del combate salvaje presentado por los kaudillos orcos, los gorilas pielverdes se comenzaban a enfurecer por las heridas y muertes que causaba la batalla, pero sutilmente ya no solo no estaban resistiendo en la colina, sino que después de las tres cargas de lanzas de los últimos veinte minutos los orcos las habían contenido y habían contraatacado haciendo retroceder al ejercido infernal en varios puntos, de hecho los orcos comenzaban a bajar la pendiente en algunos lugares. Un grupo de guerreros humanos acorazados corrió hacia un montón de orcos de la tribu del

Colmillo Rojo equipados con sus viejas hachas y escudos de cuero, chocaron y fueron repelidos pero rápidamente la contención orca se convirtió en contraataque al abalanzarse los orcos sobre sus atacantes con rapidez y feroz ímpetu, los pielesverdes a base de salvajes hachazos fueron cercenando brazos, abriendo vientres y cortando cuellos con lo que hacían retroceder al grupo de ataque. Los guerreros a gritos pidieron ayuda a sus compañeros los cuales a su vez trataron de atacar el flanco de los orcos, pero estos estaban tan excitados que también los hicieron replegarse. Una desbandada se comenzaba a gestar desde la colina.

Vargee'ker volteo a ver a uno de sus generales, le dio una indicación y este a su vez, partió con su reptil-corcel hacia el promontorio sur de la colina. "¡Traigan a los engendros!" grito. Acto seguido, un grupo de sirvientes, desde atrás del ejercito dejaron de azuzar con sus lanzas a las criaturas que custodiaban desde hacia rato, el grupo de aberraciones comenzaron a abrirse paso rápidamente hacia la colina, los guerreros del caos se hicieron a un lado con velocidad formándose tras ellos sabiendo el resultado del ataque que se estaba gestando contra los orcos. Los orcos iban en persecución de los guerreros con los que momentos antes estaban combatiendo cuando se toparon con unas enormes criaturas horrorosas. Las criaturas no tenían una forma humana, de hecho parecían ser una especie de extraño tótem viviente, una masa viva y disforme de color rosa, con ojos y rostros humanos repartidos al azar por todo su cuerpo de donde salían múltiples tentáculos en cuyos extremos había garras y uñas en unos, extrañas bocas dentadas y aguijones en otros. Los orcos se quedaron inmóviles y asombrados. El jefe que comandaba la carga orca se dio cuenta de que las criaturas eran dos veces mas altas que el y aunque no le habían tocado aun, no podía moverse por el espanto que le producía a el y a sus tropas. Su pequeño cerebro trataba de asimilar la forma de la criatura cuando esta le envolvió el torso y lo levanto por los aires, reacciono y trato de que lo soltara golpeándole con su arma pero solo consiguió que esta lo apretase mas, alzo su poderoso brazo para asestarle un golpe y fue detenido por otro tentáculo. Alzo la vista y vio un enorme tentáculo con ventosas y dientes que paso tras su cabeza e inmediatamente sintió una fría punzada en la base del cuello, un liquido caliente se deslizaba por su espalda; supo que era su propia sangre, fue entonces cuando una oscuridad cubrió su pensamiento y se dio cuenta de que moría. Las criaturas tomaron con sus tentáculos a cuanto orco alcanzaron y entre gritos y alaridos procedieron a desmembrarlos.

LA KAOTICA ORDA VERDE

Parte III

Miles de guerreros combatían ferozmente sin dar ni pedir cuartel en los declives de la colina, no se tomaban prisioneros, el que era herido ¡ay de el! Mas valía que se las arreglara lo mejor que pudiese ya que nadie tendría piedad de su condición. Los pieles verdes ya le habían agarrado gusto al asunto, disfrutando la pelea sin importarles cuantos camaradas muriesen en ella. ¡Esa bronca era una gozada!. Las tropas de ambos bandos seguían enredadas en un mortal combate, los estandartes de batalla que identificaban a los distintos regimientos y batallones se confundían unos con otros tras estar hechos jirones de tela que ondeaban al viento, las espadas, hachas y mayales tronaban con fuertes sonidos de metal y la sangre roja y verde salpicaba por todos lados al ser agitadas las armas que habían logrado causar daño, pero el Poder empezó a hacerse sentir en uno de los bandos contrincantes. Vargee'ker estaba de pie junto a algunos brujos que lanzaban rayos mágicos hacia las hordas verdes centrándose en lanzar energías místicas contra aquellas que estaban lo suficientemente cerca como para evitar ser dispersados por los chamanes goblins.

Vargee'ker jalo las bridas de su satánico corcel Wee'lka y este se abalanzó sobre las tropas con feroz ímpetu. La fuerza del reptil-corcel se hacia sentir al golpear con sus patas el suelo e impulsar su enorme cuerpo a grandes zancadas y cruzar la batalla con enorme velocidad. Vargee'ker se había molestado de verdad al darse cuenta de como sus tropas se estaban empantanando con esa horda de estúpidas criaturas, para el no eran mas que animales que se estaban convirtiendo en mas que una molestia, un autentico fastidio. Los dioses oscuros le habían dicho que le aguardaba un largo camino hasta la ciudad que los humanos de estas tierras conocían como Ostermark, pero no le habían informado acerca de

este estúpido y molesto contratiempo verde. Veintitrés guerreros orcos de las Áridas Tierras Zalvajes pintarrajeados con tintes, lodo y adornados con huesos de animales, excitados y eufóricos por la pelea, se disponían a atacar por el flanco descubierto de un pequeño grupo de jinetes que estaban trabados en dura pelea con otro grupo de orcos negros se dieron cuenta, a raíz del aviso de un de los suyos, que Vargee'ker , el general del ejercito se dirigía hacia el campo de batalla y decidieron tomarle por sorpresa. La horda de salvajes se lanzo en una loca carrera hacia el jinete y su montura, Vargee'ker oyó el griterío y vio a la masa de orates que se dirigía hacia el en loca carga y no tuvo mas remedio que hacerles frente. La masa de pielesverdes alcanzo al líder y comenzó la pelea. Vargee'ker se dio cuenta que estaba la pelea poco equilibrada, de hecho era desigual: Solo eran poco mas de una veintena contra el. ¡Que desperdicio de tiempo! Su espada demoníaca dio cuenta de cuanto cuello pielverde se puso a su alcance, el demonio que vivía en la espada se regocijaba de gusto al probar tanta y tanta sangre, el sentir las esencias de la vida irse al inframundo gracias a su filo era algo por lo que valía la pena esperar a ser sacado de su funda. La horda de orcos zalvajes siguió combatiendo a Vargee'ker y a su corcel, reemplazando a sus camaradas caídos, pero el resultado nunca estuvo en duda. Al final de cuatro minutos, Vargee'ker quedo solo parado entre un montón de guerreros muertos y Wee'lka saco rápidamente mediante un salto a su amo de ahí mientras le escurría la sangre de la masacre.

Una manada de locos enanos snotlings acababa de eliminar, mediante la genial y afortunada embestida por la retaguardia a una horda de demonios que combatían a un grupo de aterrados goblins mediante un cacharro que parecía tener forma de un enorme vagón. Aun no se habían acabado de congratular de su éxito cuando vieron al enorme reptil-corcel y su oscuro jinete que iba directo hacia ellos mismos y tuvieron la alucinante idea de derribarlo. Los snotlings empujaron su vagón destartalado y aprovechando la pendiente le dieron velocidad y se subieron de un salto los que pudieron. La vagoneta iba golpeando a cuanto ser viviente amigo o enemigo estuviese en su camino mediante los ingeniosos artilugios que los enanillos le habían colocado a los lados. Vargee'ker se dio cuenta demasiado tarde de la dirección del vagón como para poder saltarlo y solo le quedo intentar esquivar la carga del mismo. El vagón de locos al llegar a la llanura se impacto de lleno contra el costado del reptil-corcel atropellándolo y en ese momento... ¡Vargee'ker cayo!

Debido a la fuerza del impacto fue desmontado el Señor del Caos de su montura y arrojado sobre un grupo de orcos acorazados que cargaban a su vez a unas criaturas diabólicas. Al llegar al piso y darse tremendo golpe, Vargee'ker fue golpeado por las botas de los orcos que se tropezaban con el en su carrera, Vargee'ker se levanto de entre el polvo e irguio sus humillados dos metros de altura en la llanura, los ojos brillaban con tremendo rencor desde el interior de su casco, sus musculosos brazos denotaban la tensión que se iba acumulando en su ser y en un arranque de ira total empuño su espada y lanzo un grito y un rayo de energía mágica salio de su espada y de los amuletos que portaba en la mano contra los emocionados snotlings los cuales, en medio de sus carcajadas ya no vivieron para seguirse regodeando de su ultima hazaña al ser carbonizados instantáneamente junto con su vagoneta de madera. ¡Los estúpidos y malditos pielesverdes habían llegado demasiado lejos! Nunca en toda su existencia el Señor del Caos había sido derribado por nadie, y menos por criaturas tan aberrantes. El siempre escogía a sus enemigos, el bajaba de su montura y no cualquiera era digno de llamarse Su Adversario, salvo aquel humano que enfrento en la Incursión Fallida hace tiempo y que le derroto en feroz combate. Pero aquella vez había sido un combate en toda la regla, no una pelea sin ton ni son como esta, en donde no privaba en el enemigo la menor idea de lo que es una Guerra. Contra estos imbéciles no había honor o ideales de los cuales burlarse, solo brutales y irracionales peleas y ya había sido suficiente perdida de tiempo y humillaciones ¡ Estos animales combaten solo por el mero fin de hacerlo, no con un propósito o meta!.¡Ya estaba harto y furioso de ellos! A continuación y antes de que se asentara el polvo de su caída, se abalanzo contra los orcos que estaban cargando a sus tropas, varios alcanzaron a voltear a ver a la muerte que se acercaba furibunda hacia ellos en forma de un gigantesco guerrero acorazado y envuelto en pieles. La masacre de la horda de orcos fue total y su muerte rápida, el general del Caos por si solo mato a la mayoría de los chicoz. Vargee'ker volteo desafiante en busca de su corcel, el cual se acerco a su amo y malherido le ofreció montura y a pesar de quejarse al subir el jinete en la silla y sentir como le punzaban los huesos por el golpe, se paro en dos patas pero deseoso de vengar también su orgullo.

- ¿Viste ezo Jefe?, ¡Ke bárbaro tan varvaro!, ¡Pero ke brutos loz locos ke ze lanzaron kontra el!-le espetaron unos asombrados goblins que vieron desde sus posiciones la pelea mientras estaban enfrascados en combate con unas criaturas del tamaño de un jabalí y que parecían cangrejos, cerca de la Guardia negra de Grimgor, el cual por cierto partía y partía cráneos enemigos con casco o sin el al frente de sus orcos negros.
- ¡El jinete ze dirige hacia la tribu del jefecillo Ratgutz, Jefe!- Le indico el gordo Oskarito, el cual impasible le atravesaba la cabeza metiendo su arma por el ojo izquierdo del líder del grupo contra el que combatían, mientras sus chicoz combatían hombro a hombro con los guardias de Grimgor.
- Zi, ya vi ezo, eze kuate ezta divirtiéndose muxo con nueztroz chicoz. Le he visto desde haze rato y me he dado cuenta de ke tiene gran poder. Ez medio abuzonzito el muy kavron kon zu espadita mágica y zu kabayito loko. Tenemoz ke matarlo. Kon cuidado, pero tendremos ke matarlo.
- ¡Eze imvecil ta' machacando todas laz tropaz por donde paza, Jefe! Zi zigue azi el zolito va a mazakrarnoz y a ganar la batalla.-contesto el gordo orco.
- ¡No zi ze lo impedimos!-rugio Grimgor al tiempo que partía en dos el torso de tres bárbaros con un fatal golpe de su hacha y ponía con eso casi el punto final al grupo de enemigos contra el que estaban combatiendo y el cual para esos instantes ya había sido totalmente diezmado.
- ¡Ya me zalpiko de tripaz otra vez Jefe!- le grito Oskarito.

Grimgor, decidido y hacha en mano, salio corriendo hacia el jinete mágico que se encontraba a cien metros. Con su guardia personal tras el, Grimgor no temía contratiempos, ¡esta le habría paso con sus armas matando a cuanto desdichado enemigo se pusiera en su camino!. Vargee'ker se encontraba rodeado de nueve enormes trolls los cuales le atacaban con sus gigantescas hachas de piedra, pero la destreza del señor del Caos al manejar su arma y la astucia de Drogar impedían que este fuese herido y varias veces los ataques que el recibía por parte de los trolls terminaban en heridas para ellos al contraatacar el Señor del Caos. Los dioses oscuros le protegían con eficiencia, pero las heridas que el guerrero provocaba en los trolls eran rápidamente regeneradas así que había que ponerle fin a esto pronto.

Un guerrero mas alto que los demás y viendo las intenciones de atacar a Su Señor, salio al encuentro de Grimgor desafiándolo a gritos, pero este solo tomo el hacha de uno de sus guerreros y sin parar su carrera se la lanzo con mortal puntería partiéndole la cabeza de un golpe.

En la entrada del túnel que conectaba al Reino del Caos con este mundo, un par de acólitos y el sacerdote-sirviente cuidaban el pentagrama de sal mientras sostenían en el aire sus bastones mágicos contemplando la escena desde su privilegiada posición se dispusieron a lanzar un hechizo particularmente fuerte y mortal. Habían logrado localizar al general del ejercito orco, sus energías eran perceptibles por los dioses del caos y les siseaban a los brujos encantamientos para concentrar mas la energía. Sentían que el liderazgo bajo el cual se amparaban los orcos se concentraba en el tal Grimgor y habría que destruirle pero estaban sintiendo que había cosas extrañas en el ambiente.

- Siento otra presencia del mismo tipo que el que dirige el ejercito enemigo-dijo uno de los acólitos poniendo una mano sobre su frente.
- Yo también le siento, pero es más pequeña, acaba de aparecer. De hecho acaba de aparecer otra luz. Los seres que son vitales para el ejército de este enemigo que enfrentamos son como luces que brillan en medio de ellos... Y ya con esta son tres que sobresalen-dijo el otro
- Los demonios de Khorne me dicen que deben de ser destruidas, se mueven y contagian al enemigo con su valor. No es bueno para nosotros ni para el Amo que esta combatiendo en estos momentos ahí abajo.
- Los espíritus de mi bastón ven otra cosa, hermano, una sombra, un conducto.
- Es un canal para la magia de este mundo. Es un hechicero.

- Serán tal vez los hechiceros de ellos. Están dispersando nuestros hechizos desde allá, no se ven a simple vista, están al parecer tras aquellos árboles. Son criaturas menudas. Mandemos a un grupo de asesinos a buscarles y degollarles tan pronto detecten de donde vienen las energías que dispersan sus hechizos, señor. – dijo el guerrero que estaba con ellos.
- No, esos no tienen el poder de la Presencia que hemos detectado y que también debemos destruir. Esos son solo chamanes. Esta otra fuerza es esquiva y muy, muy fuerte.
- Cierto hermano. He notado también que las energías de la magia de este mundo son muy peculiares. Afloran al estar estos enemigos en combate. Se hacen mas intensas. De hecho casi podría asegurar que la energía mana de ese ejército, es distinta a la del Reino del Caos y la del resto de este mundo. Es...trato de verla, es...es...¿verde?
- ¡ Ez magia Waaagh ! –dijo de pronto una figura orca tras una vieja mascara de madera pintarrajeada, montones de huesos y cachivaches colgaban de su cuello y hombros, tatuajes y glifos le cubrían de pies a cabeza e iba montada en un jabalí de aspecto amenazador y que estaba también adornado con extraños dibujos trazados en su pelambre. Al parecer llevaba un rato observándolos - Y zi, zi ez verde.

Los invocantes sorprendidos lanzaron la energía mágica que habían acumulado contra quien les había pillado pero una burbuja invisible de energía repelió y absorbió la energía mágica del ataque. El ser rió y lanzo un hechizo alzando su mano izquierda envolviendo a los brujos en una nube mágica y fueron convertidos en polvo. El mas alto de los acólitos se abalanzo sobre el hechicero orco y este solo le apunto con su bastón calcinándolo en un instante.

- Zi kieren vronca, no ze metan kon el Protegido de Morko y Gorko.- fue lo unico que dijo, tomo los artilugios de los brujos, dio la vuelta, vio la puerta mágica que accesaba al Reino del Caos y volteo a ver el encuentro que al parecer tendría lugar en unos instantes.
- ¿Ke opinaz?-le dijo el hechicero al pequeño ser que tenia encaramado en su baston.
- Grrrrr,hhmmmm, gr.. hsss…hsss
- El combate entre loz ke hemoz veni'o a ver zera pronto, y pareze ke ya ai maz konkurzantez ke no konoziamoz.
- Grrrrr,mmmmjjjmjj, grrr,gggggggggrrruuuuauu.¡Aiiie!¡Grrr!
- ¡No me gusta lanzar eze hechizo! Te lo he dixo montonez de vezez. Y ezo no fue lo ke te pregunte. Te pregunte ke penzavaz de lo ke paza avajo, idiota.
- ¡ Grrrrr, Zffff, wgggurrr, grrrr, fssst, fsst, wrrruum!
- ¡Total! ¡Nada te tiene kontento! ¡Vete al guano! ¡Tenemoz trabajo imbezil!
- ¡ Grrrrr, sssssffff, grrrr, fssst, fsst, wrrruum!
- ¡Tu lo zeraz!

LA KAOTICA ORDA VERDE

Parte IV y Final

Vargee'ker volteo rápidamente a ver al enorme guerrero verde que se abalanzaba hacia el corriendo, quitando de su paso todo lo que se le atravesase y en el momento en que Grimgor iba a embestir al Señor del Caos, este con un ágil movimiento lo esquivo en el ultimo minuto y dándole un golpe con la empuñadura de su arma en la espalda mando al jefe orco al piso con gran estrépito. Nada mas se levanto el polvo de la caída y el jefe orco se incorporo y hasta entonces Vargee'ker vio la altura de su enemigo y la fuerza que este mostraba por lo enorme de sus músculos. Grimgor era enorme, de hecho era más grande que la mayoría de los orcos y sus más de dos metros lo hacía un terrible rival para cualquiera que lo enfrentase. Algunos rasguños y una que otra herida surcaban su piel y una coraza vieja y golpeada le cubría el torso adornada con montones de collarines de huesos, talismanes y recuerdos de batalla. Su unico ojo miraba con malicia a su contrincante al tiempo que su poderosa mano sujetaba su tosca y enorme hacha de batalla. Vargee'ker le aventajaba un poco en cuanto a altura, pero no en masa corporal, aunque su armadura compensaría la fuerza excesiva del orco. La armadura de metal bruñido del guerrero estaba

algo opacada por la sangre seca y nueva de sus victimas y despedía un olor desagradable al que se acercara a olerla –si es que alguien tenía tan estúpida idea- mientras que su casco le protegía completamente la cabeza y le cubría el rostro. Los dos rivales se miraron con odio a los ojos ajenos a lo que sucedía a su alrededor mientras se alistaban para combatir. Los ojos del Amo de la Noche Eterna brillaban de excitación al tener de pronto ante si un reto interesante. El orco observo que la espada parecía ¿oscilar? en la mano de Vargee'ker y una especie de halo tenue le cubría pero aun así el general pielverde estaba confiado en la experiencia que le daba el haber combatido a lo largo de su vida al enfrentar individuos así, pero no sabia que el Amo de Las Marcas del Caos llevaba varias vidas humanas y orcas combatiendo.

Una explosión mágica particularmente fuerte que cayo sobre el ejercito provoco que Vargee'ker dirigiera su vista instintivamente a su izquierda y sin previo aviso el orco cubrió de cuatro zancadas la distancia que lo separaba del señor oscuro dando hachazo tras hachazo con brutal ferocidad e increíble velocidad. Tres rápidos cruces del hacha de Grimgor no lograron alcanzar al Señor Oscuro el cual, debido a lo intempestivo del ataque no pudo hacer otra cosa que esquivar todos los ataques del orco echándose para atrás. De pronto al lanzar su hacha con demasiada fuerza a la derecha, Grimgor había dejado descubierto su costado y Vargee'ker tomando con sus dos manos su espada le descargo rápidamente un mortal golpe. "¡Morirás, estúpido animal!" pensó Vargee'ker tajante. Con la velocidad del rayo y girando su torso, Grimgor paro en seco la espada del Señor Oscuro el cual atónito ante tal rapidez se quedo perplejo.

- Te prezento mi hachita Gitznik , imvezil...-Vargee'ker se dio cuenta de que este salvaje era mas duro de roer de lo que pensaba y tenia una que otra sorpresa- No zolo tu tienez cachivachez magikoz.

De un golpe se alejaron los combatientes y comenzaron una mortal danza en la que ambos hacían gala de una velocidad y fiereza increíble. Los poderosos brazos de los contendientes le aplicaban una fuerza mortal a los ataques que hacían con sus armas. Ambas armas eran mágicas, poderosas, impregnadas de energías místicas e intensas que de hecho combatían por si mismas, se lanzaban en el aire a gran velocidad y sus dueños con la destreza que les habían dado los años y la bendición de sus dioses controlaban apenas su furia para tratar de provocar el mayor daño posible. Debían de controlar sus armas para cubrirse de los ataques lanzados por su contraparte y mientras atacaban a su vez. El demonio que vivía en la espada de Vargee'ker estaba de mas furioso al estar cerca de un arma magia poseída como en la que el estaba y la espada estaba como loca, tanto que quería separarse de su Amo, pero este la apretaba con firmeza y le guiaba los golpes, no era conveniente que el arma se lanzase sola en medio de su odio demoníaco y le dejase descubierto. Gitznik por su parte, siempre atacaba primero,"ziempre kortava kabezaz, ziempre kortaba kuelloz y ziempre partia kabezaz" antes de que su amo decidiera que hacer, las fuerzas de Waaagh! le deban un ímpetu incontrolable pero en esta ocasión estaba casi neutralizada. Los guerreros parecía que tenían perros bravos a los que sus cadenas apenas podían contener.

Algunos guerreros se dieron cuenta de la pelea y se fue haciendo poco a poco una especie de círculo viviente alrededor de ellos y no era tanto porque deseasen ver la lucha, sino que los generales en su pleito mataban sin darse cuenta a cuando ser viviente se pusiese al alcance de sus armas. Grimgor lanzo un hachazo hacia la cabeza de su adversario pero este vio el movimiento delator de su hombro y bajo la cabeza al tiempo de que le asestaba un golpe con la espada que hirió el costado del orco el cual se contuvo el grito dolor.

- ¿Te dolió, animal? ¡Que lastima!
- Muxoz han heri'o al Jefe, pero dezpéx no lo han conta'o .

Grimgor lanzo una finta con su brazo derecho y Vargee'ker levanto su espada para bloquear el golpe pero el astuto orco le dio tremenda patada en el vientre que lo mando a volar por el terreno. Se abalanzo sobre el, aun cuando todavía no caía al piso y le clavo su arma en el hombro. Vargee'ker grito de furia al verse engañado y sometido aunque fuese por

unos instantes y tomando la hoja del hacha orca se saco la punta sangrante, resistió el dolor y aventó al pielverde respondiéndole con una patada también y mandándolo al suelo. Vargee'ker se levanto rápidamente y se lanzo sobre el orco pero este rápidamente giro en el suelo sobre si y esquivo todos los golpes. Debía de levantarse rápido ya que estaba en desventaja y la contrarresto al dar una vuelta y caer sobre sus piernas. El rápido movimiento del kaudillo sorprendió a Vargee'ker ya que era muy voluminoso el orco para tener tal agilidad. El gorila verde le lanzo estocada tras estocada y ambos combatientes iban y venían en medio de la multitud, ya se habían desplazado mucho desde que iniciaron su pleito y se habían echo montones de heridas, pequeñas y grandes y estas manaban sangre y se mezclaban con el sudor de ellos. Grimgor se dio cuenta de que estaba llegando a su límite, el adversario era endiabladamente rápido y demoníacamente diestro en el manejo de su arma y a menos que usara su astucia podría perder la pelea. Vargee'ker empezó a sentir la impaciencia de su enemigo y decidió ponerle fin ya que esta se estaba extendiendo mucho y era necesario apoyar a su ejercito y no perder mas el tiempo, pero, aunque brutal y despiadado el combate estaba poniendo a prueba sus talentos, tenia que reconocerlo y el enorme bruto que estaba ante el no iba a rendirse así como así, pero ese ultimo pensamiento lo distrajo y el orco le dio tremendo mazazo con la empuñadora de su hacha encantada y su casco amplifico el impacto. Al ver que lo había aturdido, el orco aprovecho y lanzo otro ataque y su hoja probo la sangre y el hueso del brazo derecho de Vargee'ker...

- ¡Maldita criatura! ¡Eso si me ha lastimado! ¡Pagaras con tu alma y no sabes que es lo que hare con ella!
- ¡No haraz na' ¡Loz muertoz no hazen na'! ¡Te voy a machacar la cara y vevere de tu craneo hasta emvoracharme!
- ¡Valientes palabras para alguien que no es ni siquiera un humano! ¡Ni siquiera eres un hombre, animal!
- ¡No zoy homvre, zoy orco, imvezil!

Vargee'ker se lanzo contra el orco el cual permaneció durante unos segundos con la guardia baja y logro hacerle otra herida en la pierna mediante un mandoble, pero el orco en realidad se había dejado herir para tener cerca el cuello de su enemigo, Vargee'ker apenas vio la hoja orca ir hacia su cabeza y con un instintivo movimiento logro que el golpe diera en la armadura, mandándole a volar una hombrera. El orco había calculado mal y ahora tenia otra herida que no había previsto y era muy profunda, por lo general ese truco le salía siempre, pero no esperaba tal velocidad y reflejos de su enemigo. Se alejo unos pasos, afianzo su arma y lanzo un golpe que fue esquivado por el arma del otro y de pronto, sin que lo pudiese evitar, el Señor del Caos con su mano libre le apreso el brazo y le hizo soltar el arma mediante un fuerte y rápido golpe. Una vez que el hacha salio despedida, y acercándolo a si, Vargee'ker golpeo en la cara al pielverde repetidas veces con la empuñadora de su arma, con el filo de la misma y con su casco, causándole heridas sangrantes. Le dio otro golpe en los riñones y de una patada lo alejo de si para tener espacio para darle una estocada mortal. La espada entro en medio de las uniones de su Koraza de Protezion y Grimgor no había aun acabado de gritar de dolor cuando un golpe fuerte en la cara lo derribo, cayo de espaldas al piso y con la vista empañada por su propia sangre. El ataque había sido rapidísimo y fulminante. Parpadeo un instante mientras trataba de llenar de aire sus pulmones y vio un destello metálico que se dirigía hacia el. Trato de hacer algún movimiento pero la perdida de sangre lo mareaba y le restaba agilidad. El dolor del hombro del Guerrero del Caos era fuerte pero mas fuerte era la voluntad de Vargee'ker para ordenarle a su brazo herido que sujetase la espada para el golpe final. Grimgor no podía levantarse y sabía que el golpe seria rápido.

De pronto, dos fuertes golpes derribaron a Vargee'ker y este cayo encima de Grimgor, Vargee'ker se incorporo rápidamente para encarar a su agresor y descubrió que no era uno sino dos: Los leales Kaudillos orcos Oskaritoz y Bachitaz habían visto en problemas a Su Jefe y venían a rescatarlo, se habían hecho paso a trabes de decenas de guerreros humanos y la ballesta de Bachitaz no tenia descanso.

- Kuida'o, kietezito, kietezito, ke te 'amos a partir tu mandarina en gajoz- le dijo Bachitaz el cual le apuntaba con una ballesta a la cara.

- Primero te vamos a zakar de eza armadura tan ridícula ke tienez y después te vamos a dar la zarandeda de tu vida, zonrozao.- dijo Oskaritoz.
- ¡Malditaz vestiaz! ¡Me tienen zin kuidao' zuz amenazaz!-respondio Vargee'ker furioso-¡Aaaargh! ¡De veraz ke me tienen harto, ya hasta toi havlando komo uztedez!
- ¡Ah zi! ¡Havlaz igual, pero no kon...nueztro eztilo!

Esa burla fue demasiado para el Dueño de las Sesenta Mil Muertes y se lanzo como un demonio sobre ellos. Los orcos pararon cada ataque pero no lograban responderle ni uno, y ¡es que era tan rápido! Los golpes de las armas predominaban entre la batalla y los orcos empezaron a recibir heridas en los brazos y piernas debido a los ataques letales de Vargee'ker el cual en menos de diez segundos los había hecho retroceder siete metros. Bachitaz se lanzo sobre el abrazándolo y permitiendo a Oskaritoz darle de golpes en el costado, Vargee'ker furioso arrojo a Bachitaz pero no había caído el orco al piso cuando Vargee'ker fue golpeado con brutalidad por los puños enormes y verdes del segundo orco. Vargee'ker cayo al piso y tomo rápido una espada caída y se arrojo sobre los orcos que se preparaban para el combate, mediante una sola finta Vargee'ker esquivo a los dos orcos, paso en medio de ellos y les infligió una herida mortal a cada uno en el costado. Los orcos cayeron de rodillas viéndose a si mismos y a la sangre que de sus heridas salía a borbotones. Vargee'ker ya mas calmado, volteo a donde Grimgor para terminar lo que había empezado, el general pielverde seguía en el piso aunque empezaba a incorporarse lentamente...Si tan solo supiera el Jefe Orko en donde había caído su hacha... El guerrero del infierno se lanzo sobre el, y el pielverde levanto los brazos para detener la espada con los huesos de los antebrazos ya que no tenia opciones y de pronto un animal salvaje salido de quien sabe donde embistió al general del Caos derribándolo.

Vargee'ker cayo al suelo de nueva cuenta y se vio sin su espada otra vez y ante uno de sus propios mastines del caos que iba siendo montado por un pequeño goblin el cual tenia en sus manos el hacha de Grimgor.

- ¡JAJAJAJAJA! ¡A ke le zalve el pellejo Jefe!-grito triunfante Memushken volteando a ver a su maltrecho general- ¡ Dejeme akavo kon ezte imvecil, estoy ke no me aguanto!

Se lanzo montado en la bestia contra Vargee'ker y le dio tremendo golpe en la cabeza mientras recibía la embestida furiosa del perro yendo a caer otra vez. Atontado y furioso por tanta intromisión, el señor del Caos tomo de la pata al animal y lo lanzo lejos, yendo el pequeño goblin a volar con todo y hacha.

El goblin cayo de pie y en un frenesí de combate se lanzo en suicida carga contra este enemigo. El enano goblin había logrado con su horda de jinetes orates aniquilar a muchos enemigos y estaba en un estado de excitación tal que no veía el peligro en el que se encontraba. Vargee'ker se lanzo contra el enano pero este mas ágil por su tamaño, esquivo sus golpes y dejo guiar su brazo por el hacha encantada. Esta casi hacia volar al pequeño goblin en su manía obsesiva de hacer cuanta herida pudiese. Vargee'ker recibió heridas en el brazo, en las piernas y en el cuello, no tenia una arma con la cual contrarrestar los ataques mágicos y el goblin se estaba dando gusto con el. Tomo al pequeño goblin por el cuello con un rápido movimiento y cuando se disponía a rompérselo recibió una estocada de frió metal en el costado. Grito a causa del terrible dolor y de pronto sintió que rápidamente el frió metal de una hoja que salía y volvía a herirle. Vargee'ker cayo al suelo de rodillas y de reojo vio que Grimgor estaba tan asombrado como el, vio que Memusheken aun tenia el hacha en sus manos y dedujo que este no era el que le había herido por lo que sol quedaba otra posibilidad mas aterradora... Giro rápidamente y tomo a su espada antes de que le cortase la nuca cerrando ambas manos sobre su filo, no sin haber sufrido cortes profundos en ellas. La espada diabólica de Vargee'ker estaba furiosa por haber sido soltada por el mismo de un modo tan estúpido y se revelaba ahora contra su Amo, los dioses oscuros ya estaba hartos de este combate que no tenia fin y ordenaron al demonio de la espada que lo castigase por ello.

- ¡Dioses! ¡No me abandonen, no se enfurezcan conmigo, no me retiren Su Poder! ¡He de acabar con esto! ¡Se ha prolongado demasiado pero no es mi culpa! ¡Se ha

prolongado demasiado y he de terminarlo! – Grito airado mientras arrojaba al goblin lejos de si y tomaba la espada fuertemente con su mano derecha. En eso se acerco a el corriendo su corcel, el cual seguía malherido. Subió a el su amo y este ultimo levanto ambos brazos para invocar un terrible y mortal hechizo, sus ojos relampagueaban a través de su casco y un aura maligna se concentro alrededor suyo. El cielo comenzó a arremolinarse con sus nubes que iban cambiando de un color gris a uno más oscuro. Todos los guerreros que combatían de uno y otro bando detuvieron su pelea al ver la enorme cantidad de energía mística que se concentraba en ese hombre. Grimgor, maltrecho y herido miraba perplejo a Vargee'ker el cual recitaba hechizos prohibidos aun en el Reino del Caos y veía su concentración de poder. Memushken, Oskaritoz y Bachitaz se miraban asombrados por el fin que se acercaba, el aire empezaba a ionizarse y la puerta del Reino del Caos empezaba a brillar más. - ¡Todos ustedes van a morir, mis dioses están furiosos conmigo por tener esta interminable y vana pelea! ¡Ofrezco sus miserables almas a cambio del favor y complacencia de mis dioses!

- Tu no vaz a hazer na', ezto ya zi acavo.

En ese instante, apareció Wurzzag y su jabalí tras de Vargee'ker y antes de que el pudiese hacer algo, el chaman orco lo toco con su baston, cayo un relámpago sobre el Señor del Caos y una luz intensa lo rodeo, lo fulmino intensamente, Vargee'ker gritaba presa de las fuerzas mágicas de este mundo que no comprendía, los gritos de el y su reptil-corcel Wee'lka eran horribles y mas horribles eran las caras orcas etéreas que se arremolinaban en torno a ellos dos, la luz paso de un blanco fulgurante a un verde intenso, todos los guerreros que combatían detuvieron su pelea al ver como un haz de luz verde se elevaba hacia el cielo y se perdía en el infinito, olas de energía mística lo recorrían y poco a poco le iban trasformando, reduciendo su tamaño y lo convirtió a el y a su montura en... unas criaturas no mas altas que un goblin, bípedas, sin manos, rechonchas, gordísimas y horrorosas, de colores brillantes y piel húmeda . Eran solo cabezas todo dientes con patas. Vargee'ker y su corcel estaban confundidos por su nueva condición física de...

- ¡Ajaz! ¡Garrapatoz pa' komer!-grito uno de los goblins que acompañaba a Memusken al tiempo que se lanzaba toda la horda de goblins sobre ellos. Vargee'kergarrapato quiso gritar pero de su enorme boca solo surgio un gruñido inteligible, su reptilcorcelgarrapato no era mas guapo que el ni mas grande, estaban en igualdad de condiciones y en desventaja si se considera que estaban a punto de ser la cena de esa estupida bola de lunáticos y como dicen las tribus de hombres rata de allende el norte "cobarde que huye hoy vive para matar mañana". Vargee'kergarrapato salio corriendo o saltando, o lo que pudo hacer con ese cuerpo gordo y apetitoso con una fila de goblins locos tras de el.

Wurzzag encaro al ejército invasor y alzo su baston, una gigantesca aura verde comenzó a cubrir toda el área ubicada entre la colina que habían defendido y la llanura en donde combatían los ejércitos. Los guerreros del caos entraron en pánico al ver que las criaturas demoníacas que los acompañaban desaparecían una tras otra, comenzaron a correr hacia la grieta interdimensional antes de que se cerrara pero los pielesverdes ya habían caído en cuenta de su huida y los persiguieron en medio de un frenesí salvaje iniciando una masacre.

Grimgor se incorporo ayudado por Bachitaz y Oskaritoz que aunque heridos, eran leales a más no poder y después de todo "...El era el Jefe".

Llego la mañana y el campamento orko era una algarabía por los trofeos adquiridos en la batalla que había terminado en la madrugada. La grieta del caos se había cerrado apenas había desaparecido Vargee'ker y el ejercito del caos fue abandonado a su suerte y al no tener guía, los guerreros enemigos fueron fácilmente derrotados por la Horda Verde. En una choza grande los principales caudillos tragaban lo ke el sheriff les servia, comiendo y bebiendo hasta hartarse. Grimgor se encontraba sentado junto a sus leales kaudillos y al pequeño goblin que oportunamente le salvo al vida. El goblin se encontraba acostadito junto a su nueva mascota canina la cual le había tomado últimamente cariño al enano verde. El brujo yacía sentado cerca de ellos impasible y en silencio, comía con los demás pero no les

dirigía la palabra, parecía que todo lo que pasaba alrededor de el lo estudiaba. El gran orco negro se volvió a Wurrzag y lo confronto:

- ¿Kien erez? Te he vizto dezde haze diaz merodeando nuezto' campamento y loz chikoz dizen ke erez una espezie de brujo vagavundo ¿Ke rayoz vuzkaz aki?
- Zoy Wurzzag Ud Ura Zabugh, zoy el zupremo zhaman orco, el zhaman maz chido de por extoz rumvoz.
- ¡Y la verda' ke erez chido! ¿y komo le iziztez pa' convertir al grandote en un garrapato?-pregunto Memushken
- "Mmmmm.... Zon teknikaz."- le contesto el brujo a travez de su mascara de madera.
- Aun no me haz dicho ke rayoz hazez aki.-le volvio a preguntar el Kaudillo orco.
- Vuzko al Kafre Eterno, he sio' elegio' pa' encontrar al Zupremo Kafre, al Gran Kaudillo, al maz pikudo de to'os los orkitoz para llevarlo al templo ke zolo yo conozco pa' ke zake el Hacha del Deztino ke llevara' a los orkoz en un gran Waaagh! a una Glorioza Era Verde en la ke habra todoz los diaz hartaz batallaz y puraz victoriaz para laz hueztes de la Orda Verde.
- ¿Azi komo ezta?-pregunto Oskaritoz.
- Mao' menoz, nomaz ke violentaz, kon violentzia de a deveritaz... Y ahí to'os ganamoz ziempre, to'oz los diaz.
- ¡OOOOOOOOOOH!
- ¿Y ke demonioz tiene ke ver ezo kon nozotroz?- preguntó Grimgor.
- Muxo, zonzo. Vuzco zin descansar a un grupo de orcoz muy ezpecialez: a Loz-Ke-Zean-Dignoz. Te he vizto a ti, Grimgor Piel'd'Hierro, te he vizto comandar a tuz orkoz de viktoria en viktoria, el Waagh! Me guio hazta aki pa' verte en batalla y haz probao' zer Un-Digno.
- ¿Zoy digno? ¡Llevame al templo!¡Zere el Rey de los orkoz! ¡Loz guiare y konkiztare el mundo!
- Momento ke zoy lento, Grimgor. El Waagh! me guio hasta ti, pero loz kaminoz del Waagh! no zon claros.
- ¿Ke no zon klaroz?-pregunto Piel'd'Hierro.
- No, zon verdez, de hecho ha pazao' algo inkreivle, he visto maz de lo ke esperaba.
- ¡Klaro! ¡Ez el Jefe! ¡No podía esperar menoz, Grimgor ez lo máximo!-rugio Oskaritoz mientras se pasaba un pedazote de carne asada de quiensabeque.
- Te he vizto a ti Oskaritoz, y a ti Bachitaz y a ti Memusken, en kombate. Ezo he visto, he hallado a mas de Loz-Ke-Zon-Dignoz -El kaudillo, los orcos y el goblin se miraron entre si incrédulos.
- Lo ke hizieron por zu jefe y por la Orda habla de zu valor, enfrentaron al guerrero supremo de otro mundo zin armaz magikaz y le dieron pelea. Y dirigieron a la Orda a la viktoria al contagiarles zu liderazgo, zu arrojo, zu fiereza y valentía.
- Pero, zi noz puzo como lazo de cochino eze idiota- le espeto Bachitaz.
- Nomaz peleamos kon el unoz minutilloz y ya me andaba partiendo la mandarina en gajoz- manifesto el gordo Oskaritoz
- Eze guerrero en un instante mato a una centena de orcoz grandotes...El zolito.
- ¡Y ezo ke le dimos chanza!-dijo el pequeño goblin Memusken emocionado.
- ¿Tonz ke? ¿Noz vaz a llevar a to'os al templo eze o ke?-pregunto Grimgor.
- No-respondio el brujo
- ¿NOOOOO?- gritaron todos.
- No. Tendre ke verloz de zerka a to'os ustedes. Deben probar ke Zon-Dignoz.
- ¿Pero ke rayoz ya no te lo provamoz? ¡Lo akavaz de dezir tu mizmo, we!-le interpelo Bachitaz.
- Ah, zi, nomaz ke el Waagh! Me dize ke ahora tienen ke zer Todavía-Maz-Dignoz,we.
- Ze me haze ke tu eztaz loko- le respondio Grimgor dándole la espalda al brujo- ya 'amonoz a la pirola, chikoz. Bachitaz, Oskaritoz, Rutgutz, reunan a las tribuz y amonos de aki.
- Grimgor...¿Y ke le pazo a Vargee'ker? –pregunto Bachitaz –ya no le vi, nomaz vi ka andaba korriendo komo loko pa ke no se lo zamparan loz chikoz.
- Ah, no ze, dejame pregunto a un goblin que andaba por ahí... ¡Jektorsalaz, ven!-le grito a un goblin que llevaba algo de carne para comer.
- ¿Ke pex, Jefe?-respondió solicito el goblin en cuestión

- ¿Ke demonioz pazo kon loz doz garrapatoz ke eztavan perzigiendo loz chikoz?-pregunto Grimgor
- ¿Loz garrapatoz?... ¡Ah, zi! Atrapamoz uno.
- ¡De veraz! ¿y on ta'?
- Me lo toi komiendo, ¿kerez un pedazo, Jefe?- le contesto Jektorsalaz.
- No ¿Y el otro?
- Kien zave. Ezte estava muy wueno, el otro ze noz pelo'.
- ¿Y ezte garrapato, kual era de loz doz?-pregunto Bachitaz-¿Era el jinete o el kavallo?

Los Kaudillos orcos se miraron fijamente a los ojos durante un momento.

- ¡Kien zave, pero neta ke zi esta wueno!-dijo Oskaritoz al tiempo que le quitaba el trozo de carne a Jektorsalas y se lo metia al estomago de una mordida.

F I N

Dedicado a mis AMIGOS del Club de Modelismo de La Laguna