



TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA DE PIELESVERDES

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Kaudillo Orco Negro	10	7	3	5	5	3	4	4	9	Ignora el pánico de los pielesverdes, evita animosidad, rebanadora
Kaudillo Orco	10	6	3	4	5	3	4	4	9	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora
Kaudillo Orco Zalvaje	10	6	3	4	5	3	4	4	9	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Gran Chamán Orco	10	3	3	4	4	3	2	1	8	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora
Gran Chamán O.Zalvaje	10	3	3	4	4	3	2	1	8	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Kaudillo Goblin	10	5	3	4	4	3	4	4	8	Miedo a los orejotaz
Kaudillo Goblin Nocturno	10	5	3	4	4	3	5	4	7	Miedo a los orejotaz, odio a los tapones
Kaudillo Goblin Silvano	10	5	3	4	4	3	4	4	8	Miedo a los orejotaz
Gran Chamán Goblin	10	2	3	3	4	3	2	1	7	Miedo a los orejotaz
Gran Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	4	3	3	1	6	Miedo a los orejotaz, odio a los tapones
Gran Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	4	3	2	1	7	Miedo a los orejotaz

Héroes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Gran Jefe Orco Negro	10	6	3	5	5	2	3	3	8	Ignora el pánico de los pielesverdes, evita animosidad, rebanadora, portaestandarte de batalla
Gran Jefe Orco	10	5	3	4	5	2	3	3	8	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora, portaestandarte de batalla
Gran Jefe Orco Zalvaje	10	5	3	4	5	2	3	3	8	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra, portaestandarte de batalla
Chamán Orco	10	3	3	3	4	2	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora
Chamán Orco Zalvaje	10	3	3	3	4	2	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Gran Jefe Goblin	10	4	3	4	4	2	3	3	7	Miedo a los orejotaz, portaestandarte de batalla
Gran Jefe Goblin Nocturno	10	4	3	4	4	2	4	3	6	Miedo a los orejotaz, odio a los tapones, portaestandarte de batalla
Gran Jefe Goblin Silvano	10	4	3	4	4	2	3	3	7	Miedo a los orejotaz, portaestandarte de batalla
Gran Jefe Hobgoblin	10	5	3	4	4	2	3	3	7	Prescindible, portaestandarte de batalla
Chamán Goblin	10	2	3	3	3	2	2	1	6	Miedo a los orejotaz
Chamán Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	2	3	1	5	Miedo a los orejotaz, odio a los tapones
Chamán Goblin Silvano	10	2	3	3	3	2	2	1	6	Miedo a los orejotaz

Unidades Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Guerrero Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora
Orco Grandote	10	4	3	4	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora, orcos grandotez
Jefe Orco	10	4	3	4	4	1	2	2	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora
Arkeror Orco	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora
Orco Zalvaje	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Orco Zalvaje Grandote	10	4	3	4	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Jefe Orco Zalvaje	10	4	3	4	4	1	2	2	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, rebanadora, furia asesina, pintura de guerra
Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Jefe Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Jinete de Lobo Goblin	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, caballería rápida
Jefe Jinete de Lobo Goblin	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, caballería rápida
Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	3	1	5	Animosidad, miedo a los orejotaz, odio a los tapones, fanáticos, redes
Jefe Goblin Nocturno	10	2	3	3	3	1	3	2	5	Animosidad, miedo a los orejotaz, odio a los tapones
Fanático	5D6		Esp.	5	3	1	3	1D6	10	Fanáticos
Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Jefe Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Kobold de Fuego	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, escupir fuego, resistencia al fuego
Jefe Kobold de Fuego	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, escupir fuego, resistencia al fuego
Goblin de las Colinas	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, grandotez
Jefe Goblin de las Colinas	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz, grandotez
Gnobl	10	2	3	2	3	1	3	1	5	Altamente insignificantes, riñas
Muerderodillas	10	2	3	2	3	1	3	2	5	Altamente insignificantes, riñas
Trampero	10	2	3	2	3	1	3	1	5	Altamente insignificantes, hostigadores, exploradores, riñas, séquito
Lacero	10	2	4	2	3	1	3	1	5	Altamente insignificantes, hostigadores, exploradores, riñas, séquito
Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, prescindibles
Jefe Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, prescindibles
Jinete de Lobo Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, prescindibles, caballería rápida
Jefe Jinete de Lobo Hobgoblin	10	3	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, prescindibles, caballería rápida
Snotling	10	2	0	2	2	3	3	3	10	Horda, inmune a desmoralización, pazamos de vozotros

Unidades Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Orco Negro	10	4	3	4	4	1	2	1	8	Ignora el pánico de los pielesverdes, evita animosidad, rebanadora
Jefe Orco Negro	10	5	3	5	4	1	2	2	8	Ignora el pánico de los pielesverdes, evita animosidad, rebanadora
Orco Jinete de Jabalf	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, pellejo duro, cargas de jabalf
Jefe Orco Jinete Jabalf	10	4	3	4	4	1	2	2	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, pellejo duro, cargas de jabalf
O.Zalvaje Jinete Jabalf	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, pellejo duro, cargas de jabalf, furia asesina, pintura de guerra
Jefe O.Zalv. Jinete Jabalf	10	4	3	4	4	1	2	2	7	Ignora el pánico de los goblins, animosidad, pellejo duro, cargas de jabalf, furia asesina, pintura de guerra
Garrapato	5D6	4	0	5	3	1	3	2	3	Garrapatos
Hobgoblin Escurridizo	10	3	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, prescindibles, ataques envenenados, escurridizos
Jefe Hobgoblin Escurridizo	10	3	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, prescindibles, ataques envenenados, escurridizos
Karro de Jabalies	-	-	-	5	5	4	-	-	-	Karros

Karro de Lobos	-	-	-	5	4	3	-	-	-	Karros
Lanzapiedroz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Lanzapiedroz goblin
Ezpabilagoblinz	10	3	3	3	4	1	2	1	7	Rebanadora
Lanzapinchoz	-	-	-	5	7	3	-	-	-	Lanzapinchoz
Tirasobras Gnoblar	-	-	-	5	5	5	-	-	-	Carro, catapulta
Carroñero Gnoblar	-	2	-	2	-	-	3	6	5	-
Rinobuey	15	3	-	5	-	-	2	3	-	Causan miedo, carro, catapulta, mal genio
Lanzavirotes Hobgoblin	-	-	-	6	7	3	-	-	-	Prescindibles, lanzavirotes

Unidades Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Troglagob	10	2	3	3	3	1	2	1	5	Animosidad, miedo a los orejotaz, acuáticos, hostigadores, disparos envenenados
Jefe Trog	10	2	3	3	3	1	2	2	5	Animosidad, miedo a los orejotaz, acuáticos, hostigadores, disparos envenenados
Goblin de Polvo	10	1	3	3	3	1	1	1	2	Animosidad, no muertos
Truculento	10	1	3	3	3	1	1	2	2	Animosidad, no muertos
Jinete de Araña Goblin Silvano	10	2	3	3	3	1	2	1	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Jefe Jinete de Araña G. Silvano	10	2	3	3	3	1	2	2	6	Animosidad, miedo a los orejotaz
Araña	18	3	0	4	3	1	1	1	5	Ignora terreno difícil y obstáculos
Katapulta Lanzagoblinz	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Katapulta Lanzagoblinz
Vagoneta de Ataque Snotling	5D6	-	-	4	4	3	-	-	-	Vagoneta de ataque snotling, causa 2D6 impactos, inmune a desmoralización

Monturas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L	Reglas Especiales
Serpiente Alada	10	5	0	6	5	5	3	2	6	Objetivo grande, terror, piel escamosa, vuela, koletazo
Jabalí	18	3	0	3	4	1	3	1	3	-
Lobo	22	3	0	3	3	1	3	1	3	-
Araña Gigante	12	3	0	5	4	4	1	2	7	Ignora terreno difícil y obstáculos, salvación armadura 4+, causa miedo

