

CODEX

ORKOS™



WARHAMMER
40,000

SUPPLEMENTO

GAMES
WORKSHOP



LOS ORKOS DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA CARGAN CONTRA LOS MARINES ESPACIALES DE LA COMPAÑIA DE LA MUERTE DE LOS ANGELES SANGRIENTOS



TROPAS ELДАР АТАСАН А LOS ORKOS

WARHAMMER



LOS ORKOS™

Por Jervis Johnson

Ilustración de la Cubierta: Mark Gibbons

Ilustraciones interiores: John Blanche, Wayne England y Mark Gibbons

Relatos: Bill King y Lindsey D le Doux Paton



PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

El logotipo de Citadel, Games Workshop, Slottabase, Space Marine, Warhammer y White Dwarf son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd. Warhead, Deathskull, Goff, Blood Axe, Bad Moon, Gretchin, Eldar, Bigboss, Kombi-weapon, Madboy, Mekaniak, Ogryn, Ork, Painboy, Psyker, Runtherd, Snakebite, Snotting, Sqwig, Weirdboy y Wildboy son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.

Todas las ilustraciones que aparecen en los productos Games Workshop y las imágenes contenidas en ellos han sido producidas por artistas propios o por encargo. El Copyright exclusivo sobre las ilustraciones y las imágenes que éstas contienen es propiedad de Games Workshop Ltd.

Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los Derechos Reservados.

Los Dados de Dispersion son un diseño Registrado en el Reino Unido con el numero 2017484.

Los Dados de Fuego Sostenido con Copyright © Games Workshop Ltd. 1995

Diseño de Juego Asesorado por Bryan Ansell.

GAMES WORKSHOP LTD.
CHEWTON STREET
HILLTOP, EASTWOOD
NOTTINGHAM NG16 3HY
INGLATERRA

UN PRODUCTO
GAMES WORKSHOP

GAMES WORKSHOP S.L.
C/ NIZA 21-23
08024 BARCELONA
ESPAÑA

REFERENCIA PRODUCTO: 3156

ISBN: 84-88879-38-5

CONTENIDO

INTRODUCCION	4
EL ORIGEN DE LOS ORKOS	4
LA RAZA ORKA	4
GRETCHINS	6
SNOTLINGS	6
NOBLES Y SEÑORES DE LA GUERRA	6
DUELOS	7
KORSARIOS ORKOS	7
DIENTES	7
GARRAPATOS	7

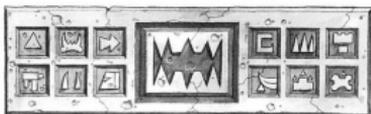


LOS CLANES ORKOS	8
CLAN LUNA MALVADA	8
CLAN CRANEO DE MUERTE	8
CLAN MORDISCO DE VIBORA	9
CLAN GOFF	9
CLAN HACHA SANGRIENTA	9
CLAN SOL MALVADO	9
LA "KULTURA" ORKA	10
EXCENTRIKOS	10
LOS ORKOS EN EL ESPACIO	10
MOTOCICLETAS, BUGGIES, Y EL KULTO A LA VELOCIDAD	10
DREADNOUGHTS ORKOS	10
ARMAS EZPEZIALES	11
EL ¡WAAAGH!	11

ARTILLERIA DE KAMPAÑA ORKA	12
ATAQUES CONTRA LAS PIEZAS DE ARTILLERIA DE KAMPAÑA	12
MOVIMIENTO DE LA ARTILLERIA DE KAMPAÑA	12
KAÑON TRAKTOR	13
KAÑON DESTRUKTOR	14
KATAPULTA LANZAGARRAPATOS	15
KAÑON TRIKITRAKE	16
KOHETE DE PULSACION	17
KAÑON DE ATAQUE SHOKK	18

EQUIPO ORKO	20
ARMADURA ANTIFRAG	20
ARMADURA PESADA ORKA	20
MEGA ARMADURA ORKA	20
RETORREACTORES DE LOS SOLDADOS DE ASALTO	20
KOMBIARMA EZPEZIAL	21
TRABUKO GRETCHIN	21

TROPAS ORKAS	22
ORKOS	22
GRETCHINS	22
SNOTLINGS	23
KAPORALES	23
MATASANOS	24
MEKANIKOS	24
CHIFLADOS	25
ESTRAMBOTIKOS	26
ESTRAMBOTIKOS CABEZADISFORMES	27
JINETES DE JABALIES ORKOS	28
OGRETES	28
KOMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA	31
SOLDADOS DE ASALTO	31



ESTANDARTES ORKOS	32
PAGINAS 'EAVY METAL	33

LISTA DEL EJERCITO ORKO

REGLAS ESPECIALES	49
EL EJERCITO	49
PERSONAJES	51
PELTONES	51
ARMAS DE APOYO	51
PRESENTACION DE LOS PERFILES	51
LIMITACIONES ESPECIFICAS	51
LAS LISTAS DE EQUIPO	52
CARTAS DE EQUIPO	52
PERSONAJES Y ARMAS PESADAS	52
PERSONAJES ESPECIALES	52
NUEVAS MINIATURAS	52
LISTA DE EQUIPO	53
ORGANIZACION DEL EJERCITO	54

PERSONAJES:

CAUDILLO	54
PORTAESTANDARTE DE BATALLA	54
GRAN JEFE	54
KAPI KORSARIO	55
KAPI KOMANDO DEL CLAN HACHA SANGRIENTA	55
SARGENTO INSTRUCTOR	55
NOBLES	55
MEKANIKO	56
MATASANOS	56
KAPORAL	56
ESTRAMBOTIKO	56
ESTRAMBOTIKO CABEZADISFORME	57
OFICIAL OGRETE	57
AYUDANTES GRETCHIN	57



PELTONES:

PELTON DE NOBLES	58
PELTON DE KOMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA	58
KORSARIOS	58
PELTON DE CHIFLADOS	59
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN LUNA MALVADA	59
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA	59
KUERPO DE ASALTO	59
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN CRANEO DE MUERTE	60
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN SOL MALVADO	60
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN GOFF	60
PELTON DE GUERREROS DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA	60
PELTON DE GRETCHINS	61
MANADA DE SNOTLINGS	61

ARMAS DE APOYO:

ALIADOS	61
PELTON DE OGRETES	61
DREADNOUGHT ORKO	61
KOHETE DE PULSACION	62
KAÑON DESTRUKTOR	62
KAÑON TRIKITRAKE	62
KATAPULTA LANZAGARRAPATOS	62
KAÑON TRAKTOR	62
BATTLEWAGON ORKO	62
BUGGY DE COMBATE	63
MOTOTANQUE ORKO	63
ARRASADOR	63
MOTOCICLETA DE NOBLE	63
MOTOCICLETA DE GUERRA	63

PERSONAJES ESPECIALES:

NAZDREG URDGRUB	64
KAPI BADRUKK	65
MATASANOS "LOCO" GROTSNIK	65
GHAZGHKULL THRAKA	66
MAKARI	66
ZODGROD WORTSNAGGA	68
WAZDAKKA GUTZMEK	69

JEROGLIFICOS ORKOS 70

TAKTIKAS ORKAS 74

PAGINAS DE CATALOGO 77

INTRODUCCION

Los Orkos son una raza de alienígenas duros, brutales y considerablemente prósperos; sus guerreros se cuentan entre los más mortíferos de toda la galaxia. Los Orkos dominan una parte significativa del espacio conocido, pero este extenso territorio no es un reino unido ni cohesionado: se encuentra dividido en los dominios personales de miles de Señores de la Guerra Orkos dispersos por toda la galaxia.

Los Orkos habitan en innumerables planetas. En algunos son la raza dominante; en otros, viven en un estado de guerra permanente por el control del planeta, y en otros gobiernan como señores supremos aunque estén ausentes. Existen reinos Orkos, Imperios Orkos, y Hordas Orkas que viajan continuamente por el espacio a bordo de pecios espaciales. Cualquier lugar de la galaxia al que los humanos vayan, siempre encontrarán Orkos. Si toda la Orkidad se unificara, lo más probable es que la humanidad no tardaría mucho en desaparecer. Los humanos se encontraron por primera vez con la salvaje y belicosa raza de los Orkos hace muchas decenas de miles de años. Desde ese momento, la humanidad se ha enfrentado en innumerables guerras contra estos salvajes alienígenas, y no parece que esta situación vaya a cambiar nunca.



Los Señores de la Guerra Orkos están obsesionados con conquistar militarmente a sus vecinos, sean estos humanos, Eldar o incluso otros Orkos. Los Señores de la Guerra son rivales extremadamente competitivos, y pasan gran parte de su vida enfrentándose entre sí. Todos quieren conseguir unificar a todos los clanes y lanzar un gigantesco *Waaa-Orko* contra sus mayores enemigos. El *Waaa-Orko*, o ¡*Waaah!*, es una especie de cruzada en la que los Orkos dejan de combatir por una temporada entre ellos y deciden, para variar, aplastar a alguna otra raza.

Esta imperiosa necesidad de expandirse y conquistar forma parte de la estructura psicológica de esta raza, y ha contribuido en gran medida a su éxito como civilización interestelar. Si tiene éxito, un Señor de la Guerra Orko incrementará sus territorios mediante la conquista, y continuará de esa forma hasta que sea derrotado. Incluso si un Señor de la Guerra gana batalla tras batalla, arrasando muchos planetas y aplastando a los ejércitos del Imperio a su paso, al final acabará inevitablemente lanzándose a una campaña por encima de sus posibilidades en la que será vencido. ¡Esto es simplemente una parte inherente de la naturaleza de los Orkos! Los Orkos siempre atacan antes de estar preparados y nunca piensan en más allá de la próxima batalla.

Esta falta de previsión y organización ha salvado al Imperio de la catástrofe en muchas ocasiones, aunque la destrucción causada por los Orkos en pie de guerra puede ser extensísima. La mayoría de las incursiones Orkas pueden ser rechazadas de forma rutinaria, y las fuerzas Imperiales locales normalmente suelen contener a los invasores antes de que causen demasiados daños.

Sin embargo, esto no siempre es así, y la propia Tierra se ha visto amenazada por la destrucción por parte de los Orkos varias veces en la historia del Imperio.

EL ORIGEN DE LOS ORKOS

Los archivos del Imperio contienen una larga historia de contactos entre el hombre y los Orkos, pero revelan muy pocos detalles acerca del origen de los Orkos. Lo que está claro es que los Orkos constituyen los restos de una raza compuesta en una era ancestral por diversas criaturas de piel verde, cuyas colonias se extendieron por prácticamente toda la galaxia. Esta antigua raza Orka estaba aparentemente dividida en tres castas físicamente diferenciadas: la casta de esclavos compuesta por los *Gretchin*, la casta guerrera compuesta por los Orkos, y la casta de líderes o gobernantes conocida entre los Orkos, como *Sesudos*. Los *Sesudos* eran la fuerza motriz de esta civilización, desarrollando tecnología y dirigiendo a las otras castas. Los Orkos y los *Gretchins* podrían también haber sido mutantes especializados, creados deliberadamente por los *Sesudos* para llevar a cabo tareas específicas, pero esto no se sabrá nunca con certeza.

Cualquiera que sea la verdad de la cuestión, los *Sesudos* se extinguieron hace mucho tiempo, dejando que los Orkos heredaran los restos de su civilización. Si se da crédito a las leyendas Orkas, los *Sesudos* murieron por causa de una gran plaga que duró muchos siglos, que primero hizo decrecer enormemente su número y tras ello les aniquiló por completo. Afortunadamente para los Orkos, los *Sesudos* evidentemente preveyeron lo que iba a suceder y decidieron preservar en lo posible sus conocimientos introduciéndolos en la estructura genética de sus esclavos. Es gracias a este último esfuerzo de los *Sesudos*, el que los Orkos tengan el relativamente alto nivel tecnológico que tienen en la actualidad.

LA RAZA ORKA

Los Orkos son una raza brutal y salvaje que ama la guerra. Los Orkos son los seres dominantes en la raza Orkoide, que incluye a los Orkos y a sus primos menores, los *Gretchins* y los *Snotlings*. Los Orkos son los dominantes porque son más grandes, más duros, más decididos y mucho más belicosos que sus primos de menor tamaño.

Un Orko típico es tan alto como un humano, pero si andara completamente erguido sería más alto. Su cuerpo es robusto y musculoso; sus brazos son fuertes y largos, terminando en unos dedos torpes capaces de agarrar con gran fuerza. Su cráneo es muy duro y tiene unas grandes protuberancias que protegen sus bestiales ojos rojos. Su mandíbula es alargada, y cuenta con una impresionante cantidad de largos colmillos de aspecto canino. La cabeza de los Orkos está desprovista de pelo, por lo que utilizan a unas criaturas especiales denominadas *Garrapatos* cuando quieren adornarse con pelo o una barba. Su piel es gruesa, resistente y verde. Normalmente está cubierta por las cicatrices de numerosas peleas.



La mente de los Orkos está curiosamente especializada. Está entregada por completo a la consecución del poder y a la guerra. Los Orkos son bravos y robustos, y sus cuerpos tienen una vitalidad natural que les permite sobrevivir a heridas traumáticas y a las prácticas de cirugía más primitivas. Sienten muy poco el dolor físico y pueden continuar luchando incluso si pierden un miembro o sufren una herida grave. Su sangre, que es verde, transporta un alga simbiótica a través de sus venas, que asimila y recompone los tejidos corporales dañados e incluso regenera los miembros amputados. Esta fisiología inusual es común tanto para los Orkos como para sus primos de menor tamaño denominados Gretchins. En el caso de los Orkos, la habilidad para sobrevivir a las heridas está más desarrollada que entre los Gretchins. El instinto habitual de un Gretchin le da una gran tendencia a permanecer apartado de cualquier peligro, ¡normalmente tan rápidamente como se lo permitan sus piemas!



GRETCHINS

Los Gretchins son muy parecidos a los Orkos, aunque no son tan brutales, fuertes o resistentes como sus primos mayores. Aunque son más pequeños, los Gretchins son bastante más inteligentes y astutos. Los Orkos son perezosos y descuidados, y no son demasiado hábiles como organizadores. Sólo los preparativos para la guerra y la agitación previa a una batalla despiertan los talentos innatos de los Orkos. Por esto, la mayoría de las tareas de la vida cotidiana de la sociedad Orka, como conseguir y preparar comida, llevar mensajes, manejar información, buscar y transportar cosas, organizar las pertenencias, y tareas similares están a cargo de los Gretchins.

SNOTLINGS

Los Snotlings tienen aspecto de Gretchins pequeños e inmaduros. Su función principal dentro de la sociedad Orka es la de cultivar los hongos que son empleados como alimento, bebida y medicina. Los Snotlings también cuidan y vigilan a los *Garrapatos*, unas criaturas que siempre pueden encontrarse viviendo junto a los Orkos. Los Snotlings son criados y adiestrados en sus tareas por una clase especial de Orkos denominados *Kaporales*.

NOBLES Y SEÑORES DE LA GUERRA

Los Nobles forman la casta gobernante de la sociedad Orka. Son guerreros veteranos endurecidos por innumerables batallas que han hecho fortuna y ostentan la posición que tienen por ser más corpulentos, fuertes y despiadados que los demás Orkos. Los Nobles son extremadamente arrogantes, castigando *in situ* a cualquier Orko menor, Gretchin o Snotling que hable cuando no le toque o que le moleste. Este castigo generalmente consiste en un fuerte manotazo en la cabeza.

Los Nobles pueden encontrarse en los puestos de mando o como miembros de sus propias unidades militares selectas. Prefieren la compañía de otros Orkos de su misma categoría social. Las unidades de Nobles generalmente están muy bien armadas y equipadas, ya que los Nobles pueden permitirse el mejor equipo militar. Entre los Orkos, un buen equipo es un signo de nobleza y categoría, por lo que a los Orkos normales no les está permitido tener material mejor o más valioso que el de un Noble. Si un Orko corriente hace ostentación de equipo o armamento demasiado formidable, sin duda algún Noble se lo confiscará.

Los Nobles más poderosos y prestigiosos reciben el título de *Caudillo* o *Señor de la Guerra*. Un Noble puede alcanzar esta posición suprema si demuestra ser un genio en combate, e impone respeto y obediencia. El mejor trofeo que puede conseguir un Señor de la Guerra es el casco de un Marine Espacial. Los Orkos juzgan el valor de un Señor de la Guerra por la cantidad y calidad



de los enemigos a los que ha vencido. Exponer con orgullo los cascos de los mejores guerreros de la humanidad es posiblemente el mejor testimonio del poder de un Señor de la Guerra y de su derecho al liderazgo.

DUELOS

La autoridad de un Señor de la Guerra es a veces puesta en discusión por sus rivales. La consiguiente lucha por el poder se resuelve habitualmente mediante artimañas (asesinato y demás), o ritualmente a través de un Duelo. Esta última opción es la preferida, ya que divierte a toda la Horda, y permite al vencedor proclamarse Señor de la Guerra de forma indiscutible.

El Señor de la Guerra se enfrentará simplemente a su rival, en el *pozo de duelos*, en un combate singular parecido a los librados por los ancestrales gladiadores. De esta forma, el Señor de la Guerra puede eliminar a sus rivales, o resultará depuesto si no lo consigue. Cada asentamiento Orko tiene pozos de duelos para resolver estas disputas. Estos pozos también se utilizan para resolver otras disputas. Si un Orko tiene, por ejemplo, algún motivo de rencor contra otro Orko, o si debe resolverse alguna disputa, puede retar al que ha cometido la ofensa a un Duelo. Los Duelos representan de esta forma un sistema judicial tosco pero rápido y efectivo para la sociedad Orka.

KORSARIOS ORKOS

Los Korsarios son Orkos que viven al margen de la *Kultura* Orka. Se unen en pequeños grupos errantes de piratas, bandidos y mercenarios, que no pertenecen a ninguna Horda o clan Orko. Naturalmente, están tan ansiosos como los que más por la aventura, el combate y el botín; por ello están siempre dispuestos a unirse a cualquier Horda Orka a cambio de lo que puedan obtener.

Estos heterogéneos grupos de guerreros Orkos hace mucho que han abandonado cualquier lealtad hacia ningún clan, y han adoptado un símbolo muy personalizado como sustituto de los símbolos de su antiguo clan. Algunos de estos Orkos prefieren permanecer en el anonimato, otros quieren olvidar su pasado, y algunos quieren empezar una nueva vida, pero la mayoría simplemente ya no recuerdan quiénes eran. El grupo de Korsarios es su nuevo hogar. Por tanto, recorren la galaxia en astronaves pesadas y obsoletas; cuando precisan de una base de operaciones estática se ocultan en planetas aislados o en grandes asteroides. Estos grupos generalmente están al mando de un jefe veterano o *Kapi*. En cualquier momento, el líder puede ser depuesto por un rival si no consigue suficiente botín para sus guerreros.



Los Korsarios Orkos pueden identificarse fácilmente por el símbolo del Cráneo y las Tibias que, con diferentes variaciones, es la insignia común de los grupos de Korsarios. El Cráneo y las Tibias es un estandarte o una placa dorsal en el que puede verse un cráneo Orko y dos huesos cruzados, sobre un fondo rojo o negro. Su significado es inconfundible: ¡A muerte! ¡Sin cuartel!

DIENTES

En la sociedad Orka, los dientes son utilizados como dinero, y son la base de toda la economía Orka. Los dientes deben ser grandes, afilados y marfileños como los de los Orkos para tener algún valor. Los dientes humanos no tienen valor alguno, al igual que los de las demás razas alienígenas. Los Orkos han utilizado los dientes como dinero desde tiempos inmemoriales. Considerando que los Orkos cambian sus dientes cada pocos años, es normal que sea su forma natural de moneda. Esto significa que la cantidad de dientes en circulación nunca disminuirá lo suficiente para crear escasez, y por tanto ningún Orko se verá sumido en la pobreza durante demasiado tiempo.



La economía dental tiene como consecuencia directa que aquellos Orkos con más dientes serán los Orkos más ricos. Algunos Orkos grandes, especialmente los del Clan Luna Malvada, tienen más dientes que los otros, y todos los Orkos tienen más dientes que los Gretchins y Snotlings. Puesto que los dientes de estos pequeños Orkoides tienen un valor inferior, la única forma por la que un Gretchin podrá hacerse rico es trabajando muy duro y consiguiendo dientes de Orkos.

GARRAPATOS

Además de los Orkos y de los Gretchin, existen otras muchas criaturas más pequeñas que comparten un metabolismo similar, aunque por lo demás carecen completamente de inteligencia. Donde se encuentren los Orkos también aparecen siempre estas criaturas, aunque es un misterio de dónde proceden. Los Orkos están en constante movimiento, y rara vez se quedan en un mismo lugar, o incluso en un mismo planeta, durante mucho tiempo. Sin embargo, a donde quiera que vayan los Orkos, de repente aparecen también estas criaturas. Los Orkos denominan a estas criaturas *Garrapatos*.

Probablemente ni siquiera los Orkos saben de dónde proceden los Garrapatos, pero estos son vitales para los Orkos en muchos aspectos. Los Garrapatos más grandes son utilizados por su piel y como alimento, o se conservan como animales de compañía (más bien como feroces mascotas), o incluso para montarlos en combate. Los Garrapatos más pequeños tienen muchos usos especializados, pero uno de los más exóticos es el Garrapato Peludo, una criatura parasitaria con pequeñas mandíbulas y branquias flotantes parecidas a pelo. Los Orkos sujetan Garrapatos Peludos a su piel, ya que puesto que no tienen pelo propio, es el único medio para poder lucir coloreadas barbas, cabelleras y similares.

Es probable que los Garrapatos sean otro legado de los Sesudos; otro producto de un ecosistema natural y móvil que alimenta a la raza Orka mientras ésta se mueve continuamente de planeta en planeta.

CLANES ORKOS

La civilización Orka está organizada alrededor de tribus independientes gobernadas por Orkos poderosos denominados Caudillos o Señores de la Guerra. Una tribu es aproximadamente el equivalente de un ejército o de la población de un planeta, pero debido a que los Orkos no permanecen nunca en un mismo lugar durante mucho tiempo, las tribus en sí son más importantes que los simples planetas. Las tribus crecen, conquistan a otras tribus, o son conquistadas continuamente; la sociedad Orka está por tanto en un estado de cambio y confrontación permanentes.

Los Orkos prosperan en este estado de permanente confrontación: el más fuerte asciende hasta la cima mientras que el débil se convierte en un servidor y así se beneficia de la superioridad de sus conquistadores. Para un Orko, esta filosofía de la vida es perfectamente satisfactoria. Si una tribu Orka es derrotada por otra más fuerte, ¡los conquistados se sienten agradecidos de tener la oportunidad de ser conducidos a la batalla por un Señor de la Guerra de gran poder!

Aunque los Orkos pertenecen a tribus, también pertenecen simultáneamente a clanes. Las tribus están cambiando constantemente, disgregándose y reformándose, pero los clanes son constantes y permanentes. Una tribu contiene habitualmente Orkos de muchos clanes diferentes, y cada clan tiene su propio

carácter e identidad distintos. Cuando las tribus luchan entre sí por la supremacía, los Orkos de un mismo Clan suelen encontrarse enfrentándose también entre sí. La lealtad de un Orko pertenece siempre a su Caudillo -el líder de su tribu- antes que a su clan, aunque la rivalidad entre clanes es también intensa.

Existen muchos clanes Orkos, pero sólo existen seis de gran tamaño: el Clan Goff, el Clan Mordisco de Vibora, el Clan Luna Malvada, el Clan Sol Malvado, el Clan Hacha Sangrienta y el Clan Cráneo de Muerte. Cada uno tiene preferencias culturales y habilidades distintas. Este es probablemente el reflejo de las variaciones genéticas introducidas en los Orkos por los Sesudos en el pasado distante, aunque no es posible asegurarlo.

Clan Luna Malvada

El símbolo del Clan Luna Malvada es una luna amarilla que aparece con una feroz sonrisa y envuelta en un halo de llamas negras. El Clan Luna Malvada es el más rico de todos los clanes Orkos. Los Orkos utilizan sus dientes como moneda, y como los dientes de los Orkos del Clan Luna Malvada crecen más rápido que los de cualquier otro, este clan es el más rico. Esto no se considera una ventaja injusta, ¡ya que cualquier Orko lo suficientemente fuerte puede aplastarle la cabeza a un Orko del Clan Luna Malvada y robarle los dientes! Los Orkos del Clan Luna Malvada forman la clase de los comerciantes en la sociedad Orka, comprando, vendiendo, cambiando y timando continuamente para amasar aún más dientes.

A los Orkos del Clan Luna Malvada les gusta hacer ostentación de su riqueza, empleando equipo de combate técnicamente valioso y extensamente decorado. Suelen contar con el mejor equipo y llevan las ropas más ostentosas, con preferencia por los atuendos amarillos y negros derivados del símbolo del clan. También les gusta gastar sus dientes en comida, por lo que muchos de los Orkos del Clan Luna Malvada están un poco gordos.

El Clan Luna Malvada dispone de numerosos Estrambóticos, aunque nadie está seguro de la causa de este fenómeno. Probablemente la misma peculiaridad genética que hace crecer sus dientes más rápidamente que en los otros Orkos les hace más susceptibles de desarrollar poderes psíquicos. Los Estrambóticos del Clan Luna Malvada son más ostentosos aún que los demás Orkos del clan, y visten de forma mucho más recargada, incluso para un Orko del Clan Luna Malvada.



Clan Cráneo de Muerte

Los Orkos del Clan Cráneo de Muerte son conocidos como los saqueadores de los campos de batalla. Después de la batalla, los Orkos del Clan Cráneo de Muerte se lanzan sobre los escombros del campo de batalla para recoger el armamento, el equipo, las ropas y cualquier otra cosa de los cadáveres que puedan utilizar o vender. Son tremendamente buenos encontrando desechos aprovechables (aunque algunos dirían robando) entre lo que desechan los demás Orkos. Por todo esto han conseguido una mala reputación como grupos de saqueadores, traficantes de mercado negro y pequeños rateros de campamento. Los Orkos de los demás clanes normalmente vigilan atentamente a cualquier guerrero del Clan Cráneo de Muerte que se les acerque demasiado.

El nombre del clan proviene del cráneo cornudo de su símbolo. Los cráneos y huesos ocupan un lugar destacado en sus adornos personales. Los Orkos del Clan Cráneo de Muerte son considerablemente supersticiosos, y a menudo se pintan la piel de azul para atraer la buena suerte. Creen que cada costumbre hace que los dioses Orko de la guerra les presten más atención, y que tengan más suerte cuando vayan a saquear entre los restos de la batalla.

Los Orkos del Clan Cráneo de Muerte utilizan los desechos que recogen en el campo de batalla, o en cualquier otro sitio, para incrementar su variopinto equipo. Parece como si los Orkos del Clan Cráneo de Muerte nunca tirarán nada, por lo que acaban atesorando armas, huesos, amuletos, extraños fragmentos de ropa, y recuerdos entrañables de enemigos muertos hace mucho tiempo. Los Mekánicos del Clan Cráneo de Muerte son muy hábiles soldando y uniendo componentes o fragmentos de armas para construir las temibles, aunque poco fiables, *Armas Especiales* con las que están armados tantos guerreros del Clan Cráneo de Muerte.



Clan Mordisco de Uibora

Los Orkos del Clan Mordisco de Vibora utilizan la tecnología sólo a regañadientes, y prefieren emplear maquinaria simple y preservar los valores "tradicionales" Orkos. Practican algunos rituales que los otros Orkos hace tiempo que han abandonado, y rehúyen determinados aspectos de la tecnología de invención reciente. El mejor ejemplo probablemente sea su costumbre de entrar en combate montados en feroces Jabalíes de Guerra.

Los Orkos del Clan Mordisco de Vibora pueden distinguirse de los demás Orkos por sus tatuajes, ropa, pieles y apariencia más bien primitiva y salvaje. Su nombre proviene de los extraños ritos de iniciación del clan, en los cuales el nuevo miembro del clan, tras ser mordido por una serpiente venenosa, debe succionar el veneno para demostrar su valor. Se trata de un clan nómada que raramente vive demasiado tiempo en un mismo sitio, y que siempre parece estar "buzcando alguna coza" y "vagabundeando". Cuando viajan a un nuevo planeta siempre llevan consigo una buena colección de serpientes, por si las serpientes del nuevo planeta son inofensivas.



Clan Goff

Los Orkos del Clan Goff pueden identificarse fácilmente por sus ropas predominantemente negras y por el símbolo del clan, que es una cabeza de toro negra. Tienen la reputación de ser los más grandes, feos, feroces, y los más belicosos de todos los Orkos, ¡qué ya es decir!

De entre todos los clanes Orkos, los Goff son los que se sienten más atraídos por la emoción y el fragor de la batalla, y son especialistas en el combate cuerpo a cuerpo. Consideran que son superiores a los cobardes Orkos de los otros clanes, que prefieren mantener las distancias y disparar contra el enemigo en lugar de lanzarse ferozmente al combate cuerpo a cuerpo. La mayoría de los Orkos del Clan Goff emplean brutales armas de corto alcance, como las Hachas o las Pistolas Bolter, para poder lanzarse al combate cuerpo a cuerpo lo antes posible.

A los Orkos del Clan Goff les gusta vestir de negro. Se burlan de los otros clanes, que visten con colores más vistosos, diciendo que "no zon buenoz Orkoz," o simplemente que son "maluz hierbaz." El único adorno que generalmente se permiten es una cuadrícula en blanco y negro. Cualquier desviación respecto a la forma de ser del clan es motivo de escarnio, y el ofensor seguramente será golpeado por cualquier jefe Orko con el que se cruce.



Clan Hacha Sangrienta

El resto de los Clanes Orkos no confían mucho en los Orkos del Clan Hacha Sangrienta, de quienes suelen decir que son unos tipejos traicioneros que van a la guerra junto con los demás Orkos sólo para salir corriendo cuando las cosas se ponen difíciles. Los Orkos del Clan Hacha Sangrienta negocian y hacen tratos incluso con humanos, lo que es considerado una evidencia clara de su falta de genuino espíritu Orko.

Gran parte de esta reputación es completamente injustificada, y es consecuencia de que el Clan Hacha Sangrienta fue el primero en enfrentarse con los ejércitos del Imperio, y también de que es el que ha tenido un mayor contacto con la cultura Imperial. Estos factores han contribuido a que el Clan Hacha Sangrienta haya adoptado algunas de las prácticas militares del Imperio (prácticas que no utiliza ningún otro clan Orko), como por ejemplo emplear uniformes camuflados, equipo capturado, o vehículos comprados al Imperio y tripulados por Orkos del Clan Hacha Sangrienta.

Los Señores de la Guerra del Clan Hacha Sangrienta acostumbran a tener mayores conocimientos de estrategia, e incluso, si están perdiendo, son lo bastante sensatos como para retirarse en vez de luchar hasta el último Orko como hacen los demás clanes. Esta costumbre es la que les ha merecido la reputación de tipejos cobardes entre los otros clanes. ¡Lo que los demás clanes no logran entender es que después de una retirada, los Orkos del Clan Hacha Sangrienta siempre regresan con refuerzos y mucho mejor preparados para la batalla que cuando se replegaron!



Clan Sol Malvado

Los Orkos del Clan del Sol Malvado se sienten incontrolablemente atraídos hacia las motocicletas de guerra rápidas y los ruidos ensordecedores. Ambas son predilecciones habituales entre todos los Orkos, pero son especialmente pronunciadas entre los Orkos del Clan Sol Malvado. Están trasteando continuamente en los motores de sus motocicletas y *Buggies*, tratando de extraer de ellos la máxima potencia que sea posible. No es por tanto sorprendente que el Clan Sol Malvado disponga de numerosos Mekánikos, ya que los Mekánikos son indispensables para llevar a cabo el mantenimiento de los vehículos.

El tótem del clan es una cara roja de Ogrete haciendo una mueca sobre la radiante esfera de un sol. Los Orkos del Clan Sol Malvado visten con atuendos de color predominantemente rojo y a menudo pintan también a sus vehículos de color rojo, ya que creen firmemente en los viejos proverbios Orkos que mantienen que "loz cacharroz rojos zon loz más rapidoz," y "Zi ez rojo, entonces nadie podrá adelantarte."

Los Orkos del Clan Sol Malvado son famosos por sus "motoritzaz", que entran en batalla montados en motocicletas de guerra Orkos muy grandes y ruidosas. Visten atuendos de cuero con la insignia del Clan Sol Malvado, adornadas con cadenas y guarniciones en el cinturón. Se adoman la frente con tornillos metálicos, ¡atornillados directamente en sus duros cráneos!

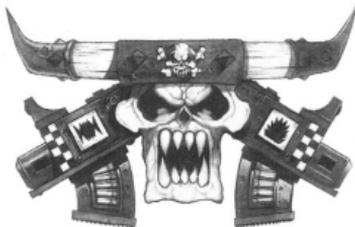


LA KULTURA ORKA

EXCENTRIKOS

Si los Orkos no fueran más que máquinas de matar de escaso intelecto serían ya de por sí suficientemente peligrosos, pero no serían capaces de contar con un nivel significativo de tecnología. Los Gretchins, aunque obedientes si son golpeados con la suficiente regularidad, no han sido nunca inventivos ni lo suficientemente inteligentes como para efectuar el mantenimiento de las astronaves y el armamento avanzado que poseen los Orkos; estas importantes necesidades técnicas y científicas son atendidas por un grupo de Orkos denominados *Excéntricos*.

Existen muchos tipos de Excéntricos. Los más importantes son los Mekánicos, los Matasanos, los Kaporales y los Estrambóticos, que se describen más adelante con mayor detalle. Otros Excéntricos incluyen a los *Zervezeros*, *Kavadorez*, *Kontablez* y *Gritonez*, cada uno de los cuales tiene su función propia en el seno de la sociedad Orka.



Aunque puedan parecer muy extraños a los humanos, todos estos Excéntricos poseen un profundo conocimiento intuitivo de gran cantidad de ciencias sofisticadas. Por ejemplo, un Mekánico sabe como construir motores y generadores, aunque nunca le haya sido enseñado como hacerlo. Si se le pregunta de donde proceden sus conocimientos, responderá que lleva en la sangre la ingeniería y la mecánica. Si los científicos del Imperio están en lo cierto ¡esto podría ser casi literalmente cierto! Parece ser que inmersas en la estructura genética de los Orkos existen cadenas de ADN que contienen estos conocimientos. Estas cadenas de ADN fueron posiblemente implantadas en el metabolismo de los Orkos por los Sesudos, para permitir a los Orkos sobrevivir sin sus amos. A medida que el Excéntrico va madurando, cualquier conocimiento latente en su estructura genética empieza a dejarse sentir, y a partir de entonces el Orko adopta el papel en la sociedad para el que se encuentra más capacitado.

LOS ORKOS EN EL ESPACIO

Hace milenios, se lanzó una sonda de exploración desde la Tierra; su misión era viajar hasta el fin de la galaxia. Los científicos que la construyeron esperaban que algún día regresara a su lugar de origen después de circunnavegar la galaxia. La sonda todavía envía señales a la Tierra después de 14,000 años de navegación, y todavía no ha empezado su viaje de regreso (y es poco probable que nunca llegue a hacerlo). Para desespero de los Tecno-sacerdotes Imperiales que todavía efectúan el seguimiento de la sonda, entre el inagotable flujo de señales que reciben de ésta, muchas han sido identificadas como de origen Orko. La triste conclusión para la humanidad es que independientemente de a dónde viajen, es muy probable que los Orkos hayan llegado primero. ¡o estén a punto de hacerlo!

La expansión Orka por el espacio sólo ha sido posible gracias a su experiencia en la tecnología de las Pantallas de Energía y de los Teleportadores. Obviamente, los trascendentales logros que han alcanzado no son debidos simplemente a la suerte, sino que parece ser la consecuencia de la comprensión innata que tienen los Mekánicos de estas tecnologías. La teoría de que estos conocimientos fueron implantados en el ADN de los Orkos por la desaparecida raza de los Sesudos está reforzada por el hecho de que los avances que los Orkos han efectuado en estas áreas son mucho más adelantados que los del Imperio, o incluso que los de los Eldar.

Los Orkos esperan hasta detectar uno de los gigantescos pecios espaciales que flotan a la deriva en el espacio, o cualquier otro desecho espacial que atravesase el firmamento nocturno. Cuando el objeto está lo suficientemente cerca, utilizan una pantalla de energía para colocar una gigantesca burbuja de aire alrededor del objeto, y a continuación utilizan un teleportador para trasladar a los Orkos y todo su material hasta el objeto, que les servirá de transporte. Los Orkos no saben dónde van, pero esto no les importa en absoluto. Su temerario sentido de la aventura, y la perspectiva de descubrir nuevos mundos para saquear y conquistar hacen que desprecien por completo cualquier riesgo.

MOTOCICLETAS, BUGGIES Y EL KULTO A LA VELOCIDAD

A los Orkos les gusta la velocidad. La velocidad sacia algunas necesidades vitales del temperamento Orko, al igual que el tronar de las armas, el ruido metálico de las orugas de los vehículos blindados, y el estruendo de las batallas. Les encanta sentir el viento azotándose la cara, el polvo que levantan a su paso y escuchar el rugir de los motores. Por esto no es sorprendente que las Motocicletas y los Buggies de todas clases sean muy populares entre los Orkos. Estos vehículos no pueden estar demasiado blindados, pero son baratos, pueden armarse hasta los dientes, y lo que es más importante, ¡son endiabladamente rápidos!

Los vehículos realmente rápidos tienen un gran prestigio, y los Orkos son capaces de ahorrar dientes durante años para poder comprarse un vehículo verdaderamente veloz. Cuando un Orko lleva una Motocicleta o Buggy a un Mekánico para que le eche un vistazo, siempre le preguntará "¿Puede hacer que corra más?" Este proceso generalmente implica una nueva capa de pintura roja, y algunas chapuzas ruidosas en el motor. Esto se debe a que, como todos los Orkos saben, los vehículos rojos son los más rápidos. Las rivalidades entre los Nobles y los Señores de la Guerra para saber quien tiene el vehículo más rápido provocan continuamente temerarias carreras alrededor del perímetro del poblado Orko.

La pasión de los Orkos por los vehículos rápidos, conocida por los Orkos como el "Kulto a la Velocidad", explica la amplia gama de Buggies, Motocicletas y vehículos destartados que puede reunirse cualquier Horda Orka. Muchos de ellos se estropean constantemente, perdiendo alguna pieza cada pocos kilómetros. Muchos de estos vehículos son propiedad de los Mekánicos, ¡que incluso intentan reparar sus vehículos mientras están en movimiento! Los Orkos que sufren de adicción a la velocidad tienen auténticas dificultades en detenerse una vez han alcanzado su velocidad máxima.

DREADNOUGHTS ORKOS

Un *Dreadnought* Orko está pilotado por un Orko implantado quirúrgicamente a la máquina gracias al esfuerzo común de un Matasano y un Mekánico. El piloto de un *Dreadnought* Orko

debe ser conectado, o "enchufado" como dicen los Orkos, a su armadura. Tan sólo los Matasanos tienen la experiencia necesaria para conectar al piloto a su máquina. Los Mekánicos no tienen los conocimientos biológicos y quirúrgicos necesarios. Después de todo, no se trata simplemente de clavar al piloto a la armadura. ¡Lo cual no quiere decir que no se haya intentado hacerse de esta forma! Además, el *Dreadnought* y el piloto necesitan un mantenimiento continuo, ya que los cables acostumbran a desconectarse a causa de las sacudidas del combate.

Los Orkos son muy resistentes, y normalmente sobreviven a esta operación, despertándose conectados a un enorme cuerpo de metal. El Orko queda encantado con su nuevo cuerpo, y normalmente se le sube el poder a la cabeza. En las batallas, los *Dreadnoughts* Orkos normalmente cargan hacia el primer enemigo que ven, gritando un potente y metálico "¡Waaagh!" a través de sus altavoces. Afortunadamente, los *Dreadnoughts* Orkos están equipados con una temible combinación de armas para el combate cuerpo a cuerpo, por lo que el piloto puede liberar parte de su ansiedad luchando en combate cuerpo a cuerpo, y después serenarse durante el resto de la batalla (o al menos eso se desea).

La mayoría de los *Dreadnoughts* Orkos tienen cuatro brazos, aunque existen versiones más pequeñas con sólo dos brazos. Sin embargo, el hecho de que la versión de cuatro brazos es más grande y dispone del doble de armamento, la convierten en la versión más popular entre los Señores de la Guerra Orkos. Sólo los Orkos más brillantes pueden aspirar a pilotar estas máquinas, ya que deben ser capaces de controlar los cuatro brazos del *Dreadnought* a la vez. Esto no es tarea fácil, pero en general los pilotos Orkos se las apañan bastante bien; sólo se confunden de vez en cuando, disparando todo el armamento cuando no deben.

ARMAS EZPEZIALES

Los Orkos construyen todo tipo de armas, incluyendo copias de los tipos utilizados por las fuerzas Imperiales y Eldar. Esto quiere decir que los Orkos tienen sus propias versiones de los Bolters, Lanzallamas, Lanzamisiles, etc. Aunque los Orkos comprenden perfectamente la tecnología láser, no acostumbran a utilizar Rifles ó Pistolas láser; ¡no son armas lo suficientemente ruidosas para las preferencias Orkas!

Los Mekánicos construyen las armas de los Orkos, por lo que la forma, tamaño y aspecto de un mismo tipo de arma puede variar muchísimo según el Mekánico que la haya construido y en que estuviera pensando mientras la construía. Sin embargo, en general, las armas de los Orkos funcionan de forma muy similar a las armas del mismo tipo de los humanos o los Eldar.

A veces (en realidad muy frecuentemente), un Mekánico tiene una buena idea con la que cree que puede mejorar extraordinariamente un arma normal, aumentando su alcance, su penetración, o haciendo que dispare más proyectiles en el mismo tiempo. El entusiasmado Mekánico desaparecerá en su taller durante horas, o incluso días, saliendo de él tan sólo cuando haya terminado su maravillosa nueva invención. Algunos Mekánicos han creado armas increíblemente efectivas siguiendo este procedimiento, pero en la mayoría de ocasiones la nueva arma tendrá algún imprevisible, pero grave defecto.

Independientemente de la efectividad real del arma, el Mekánico estará tan entusiasmado con su invento que se negará a aceptar que éste pueda tener algún defecto. Los Mekánicos sólo estarán dispuestos a vender su arma después de haberla acabado. Estas "Armas Ezpeziales", que es como se las denomina, son muy buscadas por los Nobles Orkos, que siempre intentan obtener los mejores y más recientes inventos Orkos. Aunque un Arma Ezpezial pueda sufrir una avería catastrófica en cualquier momento, especialmente en el fragor de la batalla, muchos Orkos consideran que vale la pena correr el riesgo. Después de todo, si el arma funciona correctamente puede causar una gran devastación entre las filas enemigas, para mayor satisfacción de su propietario.

¡WAAAGH!

Los Orkos han evolucionado como raza primordialmente para el combate, lo que en ocasiones les conduce a la rivalidad e incluso a la guerra declarada entre las diferentes tribus. Aunque esto da la impresión de que los Orkos son completamente desorganizados e indisciplinados, en realidad pueden alcanzar un alto grado de cooperación. Los Tecnomagos del Adeptus Mechanicus han identificado pequeños niveles de energía psíquica inherente en las mentes de los Orkos y de los Gretchins, lo que parece actuar como estímulo hormonal, delimitando territorios y estableciendo quién es quien en la jerarquía Orka.

Cuando un Señor de la Guerra en particular empieza a incrementar su poder, otros Orkos se sienten atraídos hacia su ejército y le piden que les acepte en posiciones subordinadas bajo su mando. Esto significa que los ejércitos Orkos pueden organizarse muy rápidamente, creciendo hasta convertirse en hordas masivas, apareciendo desde la nada y cayendo sobre planetas completamente desprevistos.

Este proceso es controlado de alguna forma por la propia psique Orka. Cuando un enorme ejército Orko se embarca en una guerra de conquista, este estímulo psíquico aumenta hasta convertirse en lo que los Orkos denominan un "¡Waaagh!" El "¡Waaagh!" se apodera de las mentes de todos los Orkos y Gretchins, empujándoles a lanzarse a la guerra en busca de nuevas conquistas en medio de una oleada de eufórica sed de sangre. El "¡Waaagh!" se prolongará hasta que los Orkos sean derrotados o hasta que acaben con todos los enemigos que puedan encontrar.



LOS DIOSES ORKOS

Los Orkos y la Forma de Vida Orka representan una energía vital muy poderosa en el universo. Los Orkos son una raza que parece elegida; parecen capaces de sobrevivir, expandirse y prosperar sin apenas esfuerzo, en un enorme contraste con las demás razas como por ejemplo la humanidad. La mentalidad Orka, fuerte y prácticamente libre de toda duda o vacilación moral, está reflejada en el espacio Disforme por los poderosos, bellicosos y estrepitosos dioses Orkos conocidos como Morko y Gorko. Gorko y Morko jamás han sido derrotados: simplemente no parecen notar los golpes que les propinan los otros dioses, y se rien de ellos. Gorko sonríe, enseña sus dientes, y golpea violentamente la cabeza de su enemigo con su gigantesco garrote. Morko, el dios de la astucia más elemental, espera hasta que su enemigo no esté mirando para darle un golpe bajo.

Para tener una idea del aspecto de los dioses Orkos sólo es necesario contemplar un Gargante Orko, los cuales son gigantes máquinas de guerra blindadas construidas a imagen y semejanza de los dioses Orkos. Los Mekánicos que los construyen intentan crear algo que represente la esencia de la Orkidat en forma mecánica. Por tanto, un Gargante es tanto la máquina de guerra definitiva como un ídolo religioso. Estas gigantes máquinas de guerra se comportan de forma muy parecida a los propios dioses Orkos que representan: avanzan lentas pero imparables, dejando un rastro de destrucción a su paso. Se mueven a su antojo, de planeta a planeta, y no rehuyen jamás una buena batalla.

ARTILLERÍA DE KAMPAÑA ORKA

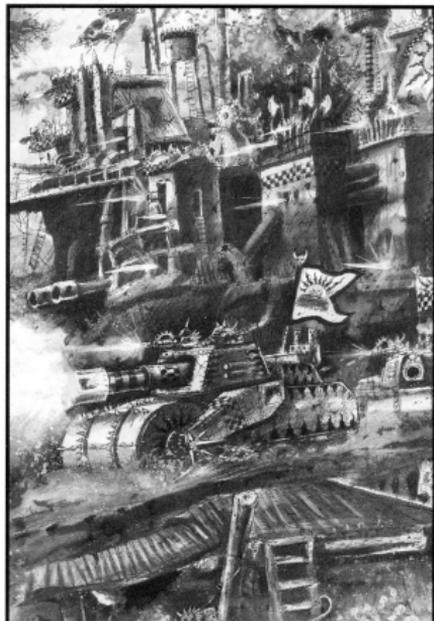
Los Mekánikos Orkos son los creadores de una amplia variedad de extravagantes pero mortíferas piezas de artillería de Kampana, desde el exótico Cañón *Trikitrake* hasta el verdaderamente absurdo Cañón de Ataque *Shokk*. Las dotaciones de la mayoría de piezas de artillería de Kampana que pueden hallarse en una Horda Orka están compuestas por Gretchins. Los propios Orkos jamás se bajarían a llevar a cabo una función tan servil en el campo de batalla, y pronto abandonarían el Cañón para avanzar a primera línea, donde tiene lugar toda la diversión. La única excepción es el Cañón de Ataque *Shokk*, cuyo mecanismo es tan complicado que tan sólo puede ser manejado por el Mekánico que lo ha inventado!

La artillería de Kampana se utiliza para apoyar los ataques Orkos proporcionando fuego de cobertura, o para neutralizar las posiciones defensivas enemigas. Cuando los Orkos han de ponerse en movimiento, normalmente enganchan los Cañones a sus vehículos y los remolcan con ellos.

ATAQUES CONTRA LAS PIEZAS DE ARTILLERÍA DE KAMPAÑA

Si una pieza de artillería Orka es el objetivo del fuego enemigo, el Cañón debe considerarse como un objetivo independiente de su dotación. A corto alcance, el enemigo puede designar como objetivo a uno de los miembros de la dotación, o al propio Cañón en sí. A largo alcance, todos los impactos deben asignarse aleatoriamente entre el arma y los miembros de su dotación.

Los impactos sufridos por la dotación deben resolverse siguiendo las reglas normales de disparo. Si la dotación queda reducida a la mitad de efectivos o menos, el arma tan sólo podrá disparar si



primero obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Si toda la dotación muere, el arma no podrá disparar de ninguna forma. Si el arma es impactada, deberá resolverse el impacto considerándose como un vehículo con un Valor de Blindaje de 10. Si el impacto penetra el blindaje, el arma quedará automáticamente destruida, y la dotación se considerará muerta o incapacitada automáticamente a consecuencia de la explosión.

MOVIMIENTO DE LA ARTILLERÍA DE KAMPAÑA

Una dotación puede mover su pieza de artillería de Kampana hasta 5 centímetros por turno, empujando y tirando de ella, pero no podrán disparar el arma en el mismo turno en que la hayan movido. Sin embargo, normalmente es algún vehículo Orko el que remolca cada pieza de artillería de Kampana por el campo de batalla, mientras que su dotación de Gretchins viaja en el interior del vehículo o agarrada al propio Cañón. Todo esto obviamente no es aplicable al Cañón de Ataque *Shokk*, que puede llevarse en el interior de un vehículo, pero no puede ser remolcado, ¡o al menos no puede remolcarse sin que el Mekánico propietario se enfada muchísimo!



Para poder enganchar el Cañón al vehículo, al menos un miembro de la dotación del arma debe estar presente. Tanto el arma como el vehículo deben permanecer estacionarios durante el transcurso de una fase de movimiento completa. Después de enganchar el arma al vehículo, éste y su tripulación deben moverse junto con el arma.

Si el vehículo es atacado existe la posibilidad de que la pieza de artillería sufra el impacto en vez del vehículo. A corto alcance, el atacante puede elegir su objetivo entre el vehículo o la pieza de artillería. A largo alcance, todos los impactos deben asignarse aleatoriamente entre el arma y el vehículo. Si el arma es impactada resultará destruida si el proyectil penetra su blindaje de 10, como ya se ha descrito anteriormente. La destrucción de un arma remolcada no afectará de ninguna forma al vehículo que la estaba remolcando.

El arma puede desengancharse y disponerse para disparar en cualquier punto situado a no más de 3 centímetros del vehículo invirtiendo el proceso anterior (o sea, el vehículo debe haber permanecido inmóvil en el transcurso de la fase de movimiento, y al menos un miembro de la dotación del arma debe estar presente para desenganchar el arma). Sin embargo, los Orkos no acostumburan a seguir este método seguro, predecible y bastante lento de desenganchar el Cañón, sino que prefieren desenganchar las piezas de artillería ¡sin detener primero el vehículo! Para utilizar este método alternativo (puede hacerse en cualquier punto del movimiento del vehículo), un miembro de la dotación debe colocarse en la parte trasera y dar un buen golpe al gancho de arrastre. El gancho se suelta y el arma rebota 3D6 centímetros en una dirección aleatoria, deteniéndose encaráda hacia una dirección determinada también aleatoriamente.

Si el arma colisiona con cualquier cosa deberán determinarse los daños sufridos en la colisión como si fuera un vehículo. La pieza de artillería de Kampana Orka tiene los mismos valores de embestida que una motocicleta (o sea, F5, modificador a la tirada de salvación de -2, 1D4 Heridas). Después de desenganchar el arma, su dotación deberá saltar del vehículo en marcha, sufriendo un impacto automático de Fuerza equivalente a la velocidad del vehículo menos 10.

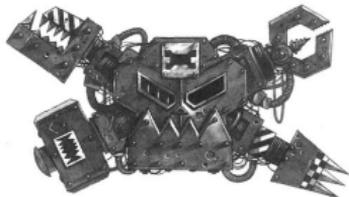
KAÑÓN TRAKTOR

El Cañón *Traktor* proyecta un potente rayo de energía tractora que sujeta al objetivo y lo atrae hacia el origen del rayo con una fuerza descomunal. Incluso los vehículos más grandes son irresistiblemente arrastrados hacia delante, rompiéndose las formaciones y propagando el pánico entre el enemigo. Las tropas de infantería son derribadas al suelo y dispersadas como las hojas en una tormenta. Las estructuras sólidas suelen quedar hechas pedazos, y los vehículos pueden reventar en una tremenda explosión.

Para atacar con el Cañón *Traktor*, deberá designarse un objetivo de la forma habitual. *No deberá* efectuarse la tirada para impactar; la víctima quedará atrapada automáticamente por el Cañón *Traktor*, y será arrastrada hacia el arma. Deberá efectuarse una tirada del dado de Artillería para determinar la Fuerza del impacto. El dado de Artillería está marcado 2, 4, 6, 8, 10 y "Signo de Admiración". Si el resultado obtenido es un Signo de Admiración, habrá habido algún problema con el Cañón; deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la Tabla de Problemas del Cañón *Traktor*.

Si el resultado obtenido es un número, éste representará la Fuerza del impacto sufrido por el objetivo. Deberán efectuarse las tiradas de salvación habituales. La penetración del blindaje al atacar a vehículos, armas de apoyo y edificios con el Cañón *Traktor* será equivalente al resultado obtenido en el dado de Artillería más el resultado de una tirada de 3D6.

Si la víctima no muere ni resulta destruida a consecuencia del impacto, ésta será arrastrada hacia el Cañón tantos centímetros como el resultado obtenido en el dado multiplicado por 2. De esta forma, por ejemplo, una miniatura que sobreviva a un impacto de Fuerza 4 será arrastrada 8 centímetros hacia el Cañón *Traktor*. Las tropas de infantería pueden ser arrastradas a través de elementos del terreno como setos y muros bajos, pero no sufrirán heridas adicionales ya que la Fuerza del impacto ya considera estos factores. Los vehículos sufrirán daños normalmente si colisionan contra cualquier tipo de terreno o vehículo en el transcurso de este movimiento de arrastre, y embestirán a cualquier miniatura de infantería que no sea lo suficientemente rápida como para esquivarlos.



El vehículo deberá considerarse moviéndose a 25 centímetros o más si colisiona o embiste a una miniatura, independientemente de la distancia que haya sido arrastrado por el Cañón *Traktor*. Las armas de apoyo arrastradas por el Cañón *Traktor* colisionarán con cualquier cosa que se cruce en su camino como si fuera un vehículo con los mismos valores de embestida que una motocicleta (o sea, F5, modificador a la tirada de salvación de -2, 1D4 Heridas). Los edificios impactados por el Cañón *Traktor* no serán arrastrados, pero sufrirán daños (ver arriba).



Las miniaturas que han sido arrastradas por el rayo podrán moverse y atacar normalmente en su propio turno. El Cañón *Traktor* dispara rayos de energía; el rayo no se mantiene activado de un turno al siguiente. Las miniaturas arrastradas más allá de la distancia de cohesión de su unidad deberán regresar a su unidad lo más rápidamente posible.

TABLA DE PROBLEMAS DEL KAÑÓN TRAKTOR

- 1-3 POLARIDAD INVERTIDA.** Los Gretchins que disparan el Cañón *Traktor* han cometido un error y han invertido la polaridad del rayo. El Cañón *Traktor* es arrastrado hacia el objetivo en vez de ser el objetivo el que es arrastrado. Deberá efectuarse una nueva tirada del dado de Artillería (deberá repetirse de nuevo la tirada si el resultado obtenido es otro Signo de Admiración) para determinar la distancia que recorre el Cañón *Traktor* al ser arrastrado hacia el objetivo. Los daños que pueda sufrir el Cañón deberán determinarse, considerando el Cañón como si fuera un vehículo.
- 4-6 SOBRECALIENTAMIENTO.** El Cañón *Traktor* empieza a sobrecalentarse: empiezan a saltar chispas y de su interior sale humo. La dotación Gretchin desconecta rápidamente el Cañón *Traktor* antes que explote, pero precisará de todo un turno para enfriarse. El arma no podrá disparar durante ese turno ni en el próximo. Es recomendable encargar hacia el borde de la mesa propio el Cañón *Traktor* como recordatorio de que no puede disparar.

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-90	90-180	Especial		Reglas Especiales			Mover o Disparar. Ver arriba

KAÑON DESTRUKTOR

El Cañon Destruktor es una invención Orka que utiliza la tecnología de rayo traktor. Si el disparo del Cañon Destruktor impacta al objetivo, éste quedará apresado por un delgado pero potente rayo de energía tractora. Tras ello el Cañon empieza a apuntar hacia arriba mientras gira sobre sí mismo, y el objetivo resulta elevado por los aires por encima del campo de batalla. Cuando la víctima se encuentra a la altura ideal, el rayo se desconecta y la víctima cae al suelo, donde con un poco de suerte caerá sobre alguno de sus compañeros; ¡en cualquier caso, el objetivo quedará probablemente hecho trizas al estrellarse contra el suelo!

El Cañon Destruktor puede dispararse contra cualquier objetivo dentro de un ángulo de disparo de 90°. La dotación deberá poder proyectar una línea de visión sin obstrucciones hasta el objetivo: esta línea deberá estar libre de miniaturas o elementos de escenografía. Cualquier miniatura puede ser designada como objetivo, pero el Cañon Destruktor es más efectivo si es utilizado contra objetivos grandes como vehículos o *Dreadnoughts* (los soldados de infantería son bastante pequeños y por tanto difíciles de impactar). La tabla presentada a continuación indica los resultados que deben obtenerse en una tirada de 1D6 para impactar a cada tipo de objetivo según la distancia hasta éste. Como puede observarse, es bastante difícil impactar a objetivos situados a menos de 60 centímetros ya que el rayo traktor no es lo bastante preciso a corto alcance. El alcance óptimo se encuentra entre 60 y 90 centímetros.

Alcance	Tropas de Infantería	Motocicleta, Exterminador	Otros Vehículos, Dreadnought
0-60	6	6	5-6
60-90	6	5-6	4-6
90-120	6	6	5-6
120-150	Imposible	6	6

Si el Cañon Destruktor impacta al objetivo, el rayo le atrapa y lo eleva del suelo, sosteniéndole en el aire mientras la dotación Gretchin intenta situar el objetivo de forma que caiga sobre otra miniatura enemiga. Deberá efectuarse una tirada de 2D6 para determinar la distancia que la dotación del Cañon Destruktor consigue desplazar el objetivo. El número obtenido en la tirada de dados indica la distancia en centímetros que puede ser desplazado el objetivo antes de dejarlo caer al suelo.

Deberá efectuarse una tirada del dado de dispersión para determinar en qué dirección queda encarada la miniatura al caer al suelo. Cualquier miniatura situada bajo la miniatura cuando ésta cae al suelo, sufrirá Heridas a causa del impacto producido por el objetivo que cae.

Las tropas de infantería y los Exterminadores que el Cañon Destruktor haya dejado caer sufrirán 1 Herida con un modificador de -1 a la tirada de salvación. Un vehículo sufrirá el mismo daño que si hubiera colisionado con un edificio, aunque en este caso habrá chocado contra el suelo en vez de contra una pared de ladrillo. Esto quiere decir que las piernas, ruedas o orugas (según el caso) del vehículo sufrirán el daño correspondiente a sus propios valores de embestida, y que todas las demás localizaciones sufrirán los daños correspondientes a sus propios valores de embestida si obtiene un resultado de 4, 5 ó 6 en 1D6. Las armas de apoyo dejadas caer por el Cañon Destruktor resultarán automáticamente destruidas.

Las miniaturas *sobre las cuales* haya sido caído el objetivo del disparo sufrirán los mismos efectos que si hubieran estado implicadas en una colisión, utilizando para ello los valores de embestida de la miniatura que ha caído. Hay que tener en cuenta que la miniatura que ha sido arrojada al suelo por el Cañon Destruktor no sufrirá daños adicionales por haber caído sobre otra miniatura; sufrirá sólo los ya mencionados anteriormente. Para



calcular los daños, se supone que la miniatura que ha caído estaba moviéndose a 25 centímetros o más en el momento de la "colisión," independientemente de cuanto haya sido desplazada por el Cañon Destruktor. Un vehículo puede caer sobre varias miniaturas a la vez; si esto sucede, deberán determinarse los daños sufridos por cada miniatura de forma independiente. Hay que tener también en cuenta que las tropas de infantería que han caído no tienen la posibilidad de esquivar para evitar la colisión.

GARRAPATOS ZUMBONES

Los Garrapatos Zumbones son atrapados y encerrados en unos recipientes especiales por los Gretchin. Los recipientes están fabricados con barro cocido al sol, y disponen de pequeños agujeros para que los Garrapatos puedan respirar. La parte superior del recipiente se tapona con corcho y se sella con barro después de encerrar a los suficientes Garrapatos en su interior. Estos Garrapatos se alimentan continuamente de las entrañas de otros Garrapatos de mayor tamaño, o de pequeños animales como las ratas, por lo que poco después de su captura están muy hambrientos. Pueden mantenerse sin comer durante varias semanas, enfureciéndose progresivamente, y volviéndose más salvajes a medida que transcurre el tiempo. Cuando los Garrapatos están lo suficientemente furiosos pueden utilizarse en combate, tanto como munición para la Katapulta Lanzagarrapatos como en forma de Granada de Garrapatos Zumbones. El recipiente se rompe al caer al suelo después de ser lanzado o disparado, liberando un enjambre de Garrapatos Zumbones enloquecidos que atacarán ferozmente a cualquiera que tenga la desgracia de hallarse cerca de ellos!

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	-	-	-	-	Mover o Disparar. Ver arriba

KATAPULTA LANZAGARRAPATOS

La Katapulta Lanzagarrapatos está construida mediante vigas tubulares y trozos de metal arrancados por los Orkos de vehículos destruidos en combate. Con el metal se construyen varias secciones con forma de viga, que se perforan con grandes agujeros para reducir su peso. Estas secciones se atornillan antes de la batalla para componer la Katapulta, pudiendo transportarse esta el resto del tiempo por los criados Snotlings. La Katapulta utiliza un mecanismo muy sencillo. La munición (un recipiente lleno de los peli-grosos Garrapatos Zumbones) se coloca en una plataforma sujeta en el extremo de un largo tubo, que es mantenido bajo tensión gracias a unos potentes muelles. El tubo es tensado y mantenido en esa posición mediante un pestillo que puede liberarse con una palanca. Una vez la Katapulta está cargada, se suelta el pestillo y el tubo lanza el recipiente de Garrapatos hacia su objetivo.

La Katapulta dispara durante la fase de disparo Orka. Para resolver los efectos del ataque deberá emplearse la plantilla circular de Garrapatos Zumbones. Deberá encarsarse la Katapulta de forma que apunte hacia el objetivo. Deberá declararse a qué distancia se desea disparar el recipiente de Garrapatos, sin superar el alcance máximo de 120 cm. El jugador propietario de la Katapulta debe declarar la distancia sin medir, por lo que deberá juzgar a simple vista la distancia entre la Katapulta y su objetivo.

Tras declarar la distancia, deberá situarse directamente la plantilla a la distancia de disparo declarada. *No es imprescindible* que la dotación pueda proyectar una línea de visión sin obstrucciones hasta el objetivo. Se supone que la posición del enemigo esta siendo transmitida por algún otro Orko que si puede observar al objetivo y que la trayectoria del proyectil es tan parabólica que el recipiente vuela por encima de cualquier elemento de terreno situado entre la Katapulta y el objetivo.

Para determinar si el recipiente cae donde se ha apuntado, deberá efectuarse una tirada con el dado de Dispersión y el dado de Artillería. El dado de Artillería es el que está marcado con flechas en cuatro de sus caras y un punto de mira en las otras dos. Si el resultado obtenido es un punto de mira, el recipiente habrá caído exactamente en el punto al que se apuntaba. Si el resultado obtenido es una flecha, el recipiente se habrá desviado en la dirección indicada por la flecha.

El dado de Artillería es el marcado con los números 2, 4, 6, 8, 10, y un Signo de Admiración. Si el resultado obtenido es el Signo de Admiración, se habrá producido algún problema. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la Tabla de Problemas.

Un resultado de Signo de Admiración indica que la Katapulta ha sufrido algún contratiempo, independientemente del resultado obtenido en el dado de Dispersión. Si el resultado obtenido en el dado de Artillería es un número, éste indicará la distancia que se ha desviado el recipiente en la dirección indicada por el dado de Dispersión (los resultados numéricos del dado de Artillería están expresados en pulgadas; sus equivalentes en centímetros son 2" = 5 cm, 4" = 10 cm, 6" = 15 cm, 8" = 20 cm, 10" = 25 cm). Si el resultado obtenido en el dado de Dispersión es un punto de mira, el número del dado de Artillería puede ignorarse; el haber obtenido un número simplemente indica que no ha habido problemas en el disparo.

Aunque la Katapulta Lanzagarrapatos es muy imprecisa, esto no es un problema ya que una vez liberados, los Garrapatos Zumbones son perfectamente capaces de buscarse ellos mismos su propio objetivo. Al caer el recipiente al suelo, éste se rompe y de su inte-

TABLA DE PROBLEMAS DE LA KATAPULTA LANZAGARRAPATOS

1-2 ¡DESTRUIDA! La Katapulta no resiste la tensión del mecanismo, y se hace pedazos en el momento del disparo. Fragmentos de metal y otros restos vuelan en todas direcciones. La Katapulta resulta destruida y sus tripulantes mueren o quedan incapacitados. El modelo de la Katapulta y las miniaturas de la dotación pueden retirarse del campo de batalla.

3-4 ¡OOOOOPS! Un miembro de la dotación ha sido disparado en vez del recipiente de Garrapatos. El Gretchin se estrella contra el suelo a 5D6 centímetros del punto al que apuntaba la Katapulta, siguiendo la dirección indicada por el dado de Dispersión. El Gretchin muere a consecuencia del impacto, y cualquier pobre desafortunado que estuviera en el punto donde el Gretchin se estrella contra el suelo sufrirá un impacto de F3 con un modificador de -1 a su tirada de salvación.

5-6 **NO PUEDE DISPARAR.** Una pequeña avería sin importancia impide que la Katapulta pueda disparar en este turno. Un Gretchin ha colocado mal el recipiente de Garrapatos, quizás se ha atascado la palanca de disparo, o una de las cuerdas se ha desatado. Sin embargo, la Katapulta no ha sufrido ningún daño grave y podrá disparar normalmente en el siguiente turno.

rior sale un enjambre de rabiosos Garrapatos. Los Garrapatos Zumbones no comen carne de Orko. Gretchin o Snotling ya que no les gusta el sabor de las algas simbióticas que fluyen por la sangre de estos alienígenas. Sin embargo, los Garrapatos están dispuestos a probar la carne de cualquier otra víctima.

Cualquier vehículo o soldado en contacto con la plantilla deberá efectuar una tirada de salvación con 1D6 e intentar obtener el resultado que corresponda según la siguiente tabla. Si no se supera la tirada de salvación, la miniatura resultará devorada viva. Si el vehículo no supera su tirada de salvación, toda su tripulación resultará muerta, pero el vehículo quedará intacto. Un robot o *Dreadnought* que no supere la tirada de salvación quedará completamente inservible al resultar devorados todos sus circuitos.

Objetivo	Tirada de Salvación (1D6)
Avatar, Gran Demonio, Tirano de Enjambre	Automática
Vehículos, Robots o <i>Dreadnoughts</i> , Camifex	2+
Tropas con Servoarmaduras, Armaduras Especializadas o de Exterminador	3+
Demonio Menor, Genestealer, Tiránido	4+
Otras Tropas	5+

La plantilla del enjambre no se retira después del primer turno. Si el enjambre ha causado una o más bajas, deberá efectuarse una tirada de 1D6 en la tabla siguiente para determinar si los Garrapatos quedan saciados y se dispersan o si siguen hambrientos. Si los Garrapatos siguen hambrientos permanecerán en el campo de batalla, moviéndose en una dirección aleatoria en cada turno Orko posterior. Deberá emplearse el dado de Dispersión para determinar la dirección en que el enjambre se desplaza 5D6 centímetros. El enjambre atacará automáticamente a cualquier miniatura por encima de la cual se desplace la plantilla (excepto si se trata de Orkos, Gretchins o Snotlings). Si el enjambre causa una o más bajas durante su movimiento, deberá efectuarse de nuevo el chequeo para determinar si los Garrapatos Zumbones siguen hambrientos.

1D6	Resultado
1-3	Los Garrapatos han quedado saciados y se vuelven dóciles (la plantilla del enjambre es retirada del campo de batalla).
4-6	Los Garrapatos todavía están hambrientos y siguen moviéndose (y atacando) en los siguientes turnos.

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	-	-	-	-	Mover o Disparar. Ver arriba

KAÑON TRIKITRAKE

El Cañón *Trikitrake* es una ingeniosa pieza de artillería de Campaña que dispara un tipo de munición especial denominada "Trikitrake" por su trayectoria irregular. Un proyectil Trikitrake está formado por varios cohetes acoplados, unidos a una larga cadena al extremo de la cual hay sujeta una gran bola metálica. El disparo inicial tan sólo provoca la ignición del primer cohete, y la ignición de los restantes está temporizada, para que vayan disparándose secuencialmente uno tras otro.

Al dispararse el proyectil, la bola y la cadena se convierten en un torbellino de destrucción mortífero para cualquiera que se encuentre en su recorrido. Cuando el proyectil cae al suelo, la bola metálica es catapultada en una nueva dirección por el siguiente cohete que entra en ignición, propulsando el proyectil por los aires una vez más, y enviando la bola y cadena en una nueva dirección. A causa de la forma aleatoria en que los cohetes hacen que el proyectil rebote por el suelo, éste recorrerá el campo de batalla como una traca de petardos, saltando de un punto a otro y aniquilando a las tropas a las que impacte en su errática trayectoria.

El Cañón *Trikitrake* dispara durante la fase de disparo Orka junto a las demás armas de proyectiles. Deberá encararse el Cañón de forma que apunte en dirección a su objetivo. Para disparar el Cañón, primero deberá efectuarse una tirada del dado de Artillería (hay que tener en cuenta que los resultados numéricos del dado de Artillería están expresados en pulgadas; sus equivalentes en centímetros son 2" = 5 cm., 4" = 10 cm., 6" = 15 cm., 8" = 20 cm., 10" = 25 cm.). Si el resultado obtenido es el Signo de Admiración, se habrá producido algún problema con el Cañón *Trikitrake*. Tirar 1D6 y consultar la Tabla de Problemas que se presenta más adelante. Si el resultado obtenido en el dado de Artillería es un número, deberá añadirse 50 al resultado obtenido y el resultado final indicará la distancia que el proyectil *Trikitrake* recorrerá antes de caer al suelo. Por ejemplo, si se obtiene un resultado de 2 (5 cm.) en el dado de Artillería, el proyectil recorrerá 5+50=55 cm. antes de caer al suelo en su disparo inicial.

El proyectil recorre en línea recta la distancia indicada o la distancia hasta chocar con alguna miniatura u obstáculo, la que sea menor. Cualquier objetivo en la trayectoria del proyectil *Trikitrake* será automáticamente impactado y sufrirá un impacto de F6 con un modificador de -2 a la tirada de salvación que cual causará 1D4 heridas.

Cualquier elemento de escenografía que se considere una obstrucción sólida (un muro, una roca grande, por ejemplo) deberá considerarse un obstáculo. Una obstrucción frágil u obstáculos más pequeños no bloquean la trayectoria del proyectil *Trikitrake*. Si una miniatura se encuentra justo detrás de un obstáculo impactado por el proyectil, tanto la miniatura como el obstáculo serán impactados por el proyectil antes de que éste rebote nuevamente.

Después de impactar contra un objetivo o caer al suelo, el proyectil cambiará aleatoriamente de dirección. Tirar el dado de Dispersión para determinar la nueva dirección en que se moverá el proyectil, y efectuar una nueva tirada del dado de Artillería para determinar la distancia que recorrerá hasta volver a caer al suelo. Hay que tener en cuenta que en el primer y posteriores rebotes no deberá sumarse nada al resultado obtenido en el dado. Deberá resolverse cualquier impacto tal y como ya se ha descrito. Después de impactar contra un objetivo o caer contra el suelo, el proyectil rebotará de nuevo.

El proyectil seguirá rebotando y desplazándose por el campo de batalla siguiendo este procedimiento hasta que salga de los límites de la mesa, o el resultado obtenido en el dado de Artillería sea un

"Signo de Admiración". Si obtienes un Signo de Admiración en el dado de Artillería, el Kohete se habrá quedado sin combustible y el proyectil ya no rebotará más. Hay que recordar que deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Problemas tan sólo si el resultado de Signo de Admiración se ha obtenido en el disparo inicial; obtener un Signo de Admiración al determinar la distancia recorrida en un rebote sólo representa que el proyectil ya no seguirá rebotando.

TABLA DE PROBLEMAS DEL KAÑON TRIKITRAKE

1-2 ¡DESTRUIDO! El Cañón *Trikitrake* se desintegra en una ensordecedora explosión. Las esquirlas de metal vuelan por los aires en todas direcciones, dejando un gran agujero en el suelo y una espesa nube de humo negro. El Cañón *Trikitrake* resulta destruido y su dotación muerta o incapacitada. El modelo del Cañón y las miniaturas de su dotación pueden retirarse del campo de batalla.

3-6 NO PUEDE DISPARAR. Un pequeño error sin importancia impide que el Cañón *Trikitrake* dispare en este turno. Quizás la mecha no ha sido bien colocada, o la dotación se ha confundido en algún paso del proceso de recarga. Sin embargo, el Cañón *Trikitrake* no ha sufrido ningún daño grave y podrá disparar normalmente en el siguiente turno.

DIAGRAMA DEL KAÑON TRIKITRAKE



Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Para Impactar Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	6	1D4	-2	1D4+1D6+6	Mover o Disparar. Ver arriba

KOHETE DE PULSACION

El Kohete de Pulsación es en realidad un sistema de lanzamiento de un generador especial de campo de energía que es disparado contra las líneas enemigas por medio de un cohete de combustible sólido convencional. El cohete es transportado hasta el campo de batalla en su propio lanzador, y su dotación apunta y dispara el Kohete. El generador del campo de energía es de un tipo especial denominado "de Pulsación". Se trata de un extraño artefacto que se separa del cohete y cae suavemente al suelo gracias a un paracaídas o un motor antigraavitatorio (si el Mekánico Orko ha podido desmantelar un vehículo Imperial capturado para hacerse con uno). Al llegar al suelo, el generador de Pulsación emite un intenso pulso de energía, similar a las ondas concéntricas que provoca una piedra al caer a un estanque. A medida que este pulso va extendiéndose, las ondas de energía se debilitan progresivamente. El enemigo queda sumido en la confusión al ser alcanzado por la pulsación de energía: las tropas son derribadas al suelo, los vehículos pierden el control de repente y el mismo terreno parece volar por los aires.



El Kohete de Pulsación sólo puede dispararse una vez. Antes de disparar el cohete, debe ajustarse la mecha para determinar aproximadamente que distancia recorrerá el cohete antes de soltar el generador de Pulsación sobre el enemigo. El jugador Orko debe declarar un número entre 3 y 25: 3 representa una mecha muy corta, y 25 una mecha muy larga.

Tras dispararse, el Kohete volará siempre en línea recta. Para determinar la distancia recorrida, el jugador debe tirar tantos dados de seis caras como el número que haya declarado antes de disparar el cohete, contabilizar el resultado total obtenido, y añadir 30 al resultado total de los dados. El resultado final indicará la distancia en centímetros recorrida por el cohete antes de soltar el generador. Si el jugador decide ajustar la mecha a una distancia media, por ejemplo de 12, el Kohete volará en línea recta 30+12D6 centímetros antes de soltar el generador de Pulsación.

El generador de Pulsación debe colocarse directamente frente al lanzador, a una distancia igual a la obtenida en la tirada de dados. Ten en cuenta que *no* es necesario que la dotación del lanzador pueda proyectar una línea de visión sin obstrucciones hasta el objetivo. Es de suponer que algún otro Orko ha transmitido la posición del enemigo, y puesto que el cohete vuela en una trayectoria parabólica, volará por encima de los obstáculos del terreno existentes entre el lanzador y el objetivo.

El generador de Pulsación empieza a acumular energía en cuanto llega al suelo: las turbinas aceleran, el vapor silba por sus respiraderos, los engranajes rechinan y las ruedas internas empiezan a girar. Al inicio del próximo turno del enemigo, debe efectuarse una tirada de 5D6: el resultado obtenido indicará el radio de acción del pulso de energía en centímetros. Si por ejemplo, el resultado obtenido en total es de 7, todas las miniaturas situadas en un radio de 7 centímetros alrededor del

generador de Pulsación quedarán afectadas por el pulso de energía. Todos los guerreros, vehículos, armas con dotación u otras miniaturas dentro del área de efecto serán derribadas o quedarán fuera de control. El efecto depende del tipo de miniatura o modelo alcanzado, tal y como se indica en la tabla siguiente.

TROPAS DE INFANTERIA: La miniatura es derribada y deberá invertir el resto del turno simplemente poniéndose en pie de nuevo. La miniatura deberá situarse tumbada y podrá colocarse en pie de nuevo al final del turno. En este turno, la miniatura no podrá moverse ni atacar.

ARMA DE APOYO: La dotación es derribada como en el caso anterior. El arma de apoyo queda encarrada en una dirección determinada aleatoriamente. Deberá emplearse el dado de Dispersión para determinar la nueva dirección en la que resulta encarrada el arma. En este turno, la miniatura no podrá ni moverse ni disparar.

DREADNOUGHTS Y BIPODES: Deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Impactos en las Piernas de la miniatura para determinar el efecto de la pulsación. Además, en este turno la miniatura no podrá disparar.

MOTOCICLETAS Y OTROS VEHICULOS: El vehículo gira sobre sí mismo y resulta encarrado en una dirección aleatoria; en este turno se moverá fuera de control. El vehículo no podrá disparar.

TERRENO: Los edificios, árboles, rocas, muros, setos, o elementos de escenografía similares quedarán arrasados si se obtiene un resultado de 4 ó más (deberán retirarse del campo de batalla y reemplazarse por escombros). Los *bunkers* o fortificaciones similares de construcción sólida resultarán destruidos si se obtiene un resultado de 6. Las miniaturas situadas en el interior o sobre una estructura que resulte destruida morirán automáticamente.

Normalmente, el generador de Pulsación tan sólo es capaz de producir un único pulso de energía antes de que el mecanismo se quemé por el esfuerzo del mecanismo. Sin embargo, existe una pequeña posibilidad que el dispositivo funcione durante dos o más turnos. Para tener en cuenta esta posibilidad, si al tirar los 5D6 para determinar el radio de efecto del pulso de energía se obtiene el mismo resultado en tres dados, el generador de Pulsación seguirá funcionando, y producirá un nuevo pulso de energía al principio del siguiente turno del enemigo. Si no se obtiene el mismo resultado en tres de los dados, el mecanismo del generador se quemará y deberá retirarse del campo de batalla.

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	-	-	-	-	Mover o Disparar. Ver arriba

KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK

El Cañón de Ataque *Shokk* debe ser una de las armas más extravagantes jamás inventadas por un Mekánico. El arma genera un túnel de energía a través de una pequeña porción del Espacio Disforme: la entrada del túnel se abre justo frente a la boca del Cañón, y la salida aparece en el punto al que el Mekánico está apuntando. Tanto la entrada como la salida del túnel tienen el aspecto de pequeños agujeros negros de bordes difusos, suspendidos en el aire. Los dos agujeros están conectados por un túnel que transcurre por el Espacio Disforme. Los seres vivos pueden penetrar por la entrada y recorrer el túnel hasta la salida.

Desgraciadamente, se han dado casos en que el túnel de energía se colapsa, y aquellos que se encontraban en su interior han muerto de forma muy desagradable al implosionar el túnel. Incluso si el túnel de energía resiste, el viaje a su través es extremadamente terrorífico, ya que quienes lo recorren se ven rodeados por los horribles entes que habitan en el Espacio Disforme. Los Orkos no se asustan de los seres demoniacos (o al menos no lo admiten), pero los consideran repugnantes, repelentes, y absolutamente no Orkos, lo cual es lo más desagradable posible para un Orko.

Ningún Orko en su sano juicio entraría en el túnel creado por el Cañón de Ataque *Shokk*, e incluso los Chiflados lo evitan instintivamente. Los Gretchins, al ser más inteligentes y más interesados en su seguridad personal que los Orkos, están todavía menos dispuestos a experimentar esta sensación. Por tanto, los únicos voluntarios que quedan son los Snotlings, cuya inteligencia es meramente animal, que no se asustan de nada hasta que lo han visto, y entonces es ya demasiado tarde.

Cuando los Snotlings llegan a la salida del túnel, están tan enloquecidos por el terror que han sufrido en su viaje por el túnel que salen disparados como una manada de gatos salvajes, arañando, mordiéndose y desgarrando a todo aquel que se encuentre a su alrededor. A causa de un extraordinario (y bastante fortuito) efecto de condensación, los Snotlings pueden materializarse en el interior de vehículos, armas de apoyo, edificios, *Dreadnoughts* y Armaduras de Exterminador, en vez de alrededor de estas, sorprendiendo totalmente a los afectados. En el caso del resto de tropas, ¡los Snotlings simplemente caen del cielo y atacan al enemigo más cercano, arañando y aullando como demonios!

EL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK EN LAS BATALLAS

El Cañón de Ataque *Shokk* es manejado por un Mekánico, que debe estar acompañado por un Kaporal y una manada de Snotlings compuesta por varias peanas de Snotlings. El Mekánico, el Kaporal y la manada de Snotlings deben adquirirse independientemente en las secciones correspondientes de la lista del ejército Orko, pero al empezar la batalla se organizan en una única unidad especial. La regla de *Coherencia* de unidades debe aplicarse a la unidad del Cañón de Ataque *Shokk* a lo largo de toda la batalla.

Aunque los Snotlings forman parte de la unidad del Cañón de Ataque *Shokk*, no proporcionan ningún punto de victoria al enemigo si éste los elimina. Al matar el Mekánico o el Kaporal se obtienen los puntos de victoria normales.

El Cañón de Ataque *Shokk* sólo puede disparar si el Mekánico permanece inmóvil durante el turno (el Kaporal y los Snotlings pueden moverse). Para poder disparar el Cañón de Ataque *Shokk*, el Kaporal debe enviar a una o más peanas de Snotlings al túnel. El jugador Orko

simplemente retirará del campo de batalla las peanas de Snotlings que están atravesando el túnel y las dejará momentáneamente fuera de la mesa de juego. No existe límite a la cantidad de peanas de Snotlings que pueden entrar en el túnel en un mismo turno: puede enviarse a toda la manada de Snotlings a la vez, si así se desea.

A continuación, el jugador debe indicar el punto donde quiere que los Snotlings aparezcan. El Cañón de Ataque *Shokk* tiene un alcance ilimitado, pero el Mekánico debe ver el punto al que está apuntando, el cual debe hallarse dentro del ángulo de disparo de 90° de éste. La plantilla de explosión de 5 centímetros deberá situarse en tal punto y deberán tirarse los dados de Artillería y Dispersión. El dado de Dispersión es el que está marcado con flechas y tiene un punto de mira en dos de sus caras. Si el resultado obtenido es un punto de mira, la salida del túnel aparecerá exactamente sobre el objetivo, por lo que podrá dejarse la plantilla donde está. Si el resultado obtenido es una flecha, ésta indicará la dirección en que se ha desviado la salida del túnel.

El dado de Artillería es el marcado con los números 2, 4, 6, 8, 10, y un Signo de Admiración. Si el resultado obtenido es de Signo de Admiración, se habrá producido algún problema al disparar el Cañón. Tirar 1D6 y consultar la Tabla de Problemas que se presenta más adelante. Un resultado de Signo de Admiración cancela automáticamente el disparo, independientemente del resultado obtenido en el dado de Dispersión. Si el resultado obtenido es un número, éste indicará la distancia que se ha desviado el punto de salida en la dirección indicada por la flecha (hay que tener en cuenta que los resultados numéricos están expresados en pulgadas; sus equivalentes en centímetros son 2" = 5 cm., 4" = 10 cm., 6" = 15 cm., 8" = 20 cm., 10" = 25 cm.). Si el resultado obtenido en el dado de Dispersión es un punto de mira, el número del dado de Artillería puede ignorarse: el obtener un número simplemente indica que no han habido problemas en el disparo.

Tras determinar el punto donde aparecen los Snotlings, estos salen del túnel lanzándose sobre el objetivo. Todas las miniaturas cubiertas por la plantilla serán atacadas por los Snotlings. Los efectos de los Snotlings totalmente enloquecidos saltando de repente sobre el objetivo se presentan en las tablas de efectos del Cañón de Ataque *Shokk* de la página siguiente. Deberá consultarse la tabla apropiada según el tipo de objetivo y efectuarse una tirada por cada peana de Snotlings que haya atravesado el túnel para determinar los efectos del ataque. Si, por ejemplo, tres peanas de Snotlings han atravesado el túnel, deberán tirarse tres dados por cada miniatura afectada.

Hay que tener en cuenta que *no deberá* efectuarse ninguna tirada por los tripulantes expuestos en vehículos o *bunkers*, ya que los efectos del Cañón de Ataque *Shokk* sobre estas miniaturas ya están integrados en la tabla de efectos correspondiente. Sin embargo, las miniaturas situadas en el techo de una *bunker* (no las que se encuentran en su interior) y que también estén cubiertas por la plantilla, sufrirán los efectos del ataque independientemente de los sufridos por el *bunker*.

Los Snotlings raramente sobreviven a su frenético y pavoroso viaje a través del túnel y a los instantes de destrucción frenética que le suceden. Por lo tanto, después de resolver el ataque del Cañón de Ataque *Shokk*, las peanas de Snotlings enviadas a través del túnel son eliminadas como bajas, sea cual sea el resultado del ataque. Esto sucede incluso si el Cañón de Ataque *Shokk* no ha conseguido afectar a ningún objetivo (los Snotlings no son ya más que una compacta masa de criaturillas babeantes que no tomará parte en la batalla; tardarán un tiempo en recuperarse de la pesadilla que han vivido)

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	-	-	-	Mover o Disparar. Ver arriba

TABLA DE PROBLEMAS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK

- 1-2 **¡DESTRUIDO!** El Cañón de Ataque *Shokk* empieza a humear y acaba explotando. Todos los Snotlings enviados por el túnel y el Mekánico que disparaba el arma mueren instantáneamente.
- 3-6 **NO PUEDE DISPARAR.** Una pequeña avería sin importancia impide que el Cañón de Ataque *Shokk* dispare en este turno. Desgraciadamente, los Snotlings enviados por el túnel se pierden en el Espacio Disforme. Sin embargo, el Cañón de Ataque *Shokk* no ha sufrido ningún daño grave y podrá disparar normalmente en el siguiente turno.

TABLA DE EFECTOS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK CONTRA ARMAS DE APOYO

- 1-3 Los Snotlings aparecen en el interior de la munición o en la planta de potencia de la arma de apoyo. A partir de este momento, en cada ocasión en que se dispare con el arma deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, el arma explotará, matando instantáneamente a toda la dotación.
- 4-6 Los Snotlings aparecen en el alimentador de munición o generador de energía del arma, el cual explota inmediatamente. El arma de apoyo queda destruida y la dotación resulta muerta o incapacitada. El modelo del arma de apoyo y las miniaturas de todos los miembros de la dotación se retiran del campo de batalla.

TABLA DE EFECTOS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK CONTRA BUNKERS

- 1 Una miniatura de las que se encuentran en el interior del *bunker* queda enterrada por una horda de Snotlings que le hacen pedazos en segundos. No podrá efectuarse ninguna tirada de salvación.
- 2-5 Los enloquecidos Snotlings atacan a todas las miniaturas que se encuentran en el interior del *bunker*. Cada miniatura deberá superar una tirada de salvación básica o sufrirá 1 herida.
- 6 Un Snotling se materializa en el interior de las municiones almacenadas en el *bunker*, provocando una catastrófica explosión. Todas las miniaturas que se encuentran en el interior del *bunker* resultan muertas, sin poder efectuar ninguna tirada de salvación.

TABLA DE EFECTOS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK CONTRA TROPAS DE INFANTERIA

- 1 Ningún Snotling cae cerca de la miniatura y el ataque no tiene efecto alguno.
- 2-5 La miniatura queda enterrada por los enloquecidos Snotlings, que la destripan y muerden como demonios. La miniatura, a menos que sea un Orko o un Gretchin, sufre 1 herida; las tiradas de salvación pueden efectuarse normalmente.
- 6 Los Snotlings se materializan en el interior del cuerpo de la víctima... ésta muere de una forma particularmente terrible. La miniatura muere sea cual sea su Atributo de Heridas y sin poder efectuar ninguna tirada de salvación.

TABLA DE EFECTOS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK CONTRA VEHICULOS

- 1 La dirección queda averiada por los históricos Snotlings que agarran el volante e impiden que gire. Si el vehículo se hallaba detenido, seguirá así por el resto de la batalla. Si estaba moviéndose seguirá haciéndolo, pero fuera de control durante el resto de la batalla, o hasta que choque contra un terreno por el que no pueda moverse, colisión con otro vehículo, o abandone el campo de batalla. Una vez detenido, el vehículo no podrá volver a moverse por el resto de la batalla.
- 2 Los Snotlings aparecen en el interior del compartimento de munición o en la planta de potencia de un arma determinada aleatoriamente. A partir de este momento, en cada ocasión en que esta arma dispare deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 1, 2 ó 3, el arma explotará, provocando un impacto localizado aleatoriamente en el vehículo. Puesto que el arma explota en el interior del vehículo, no será necesario efectuar la tirada por penetración del blindaje: puede efectuarse directamente la tirada para determinar la gravedad de los daños en el área afectada. Si el vehículo no cuenta con armamento, deberá efectuarse de nuevo la tirada en esta tabla.
- 3-4 Los enloquecidos Snotlings atacan a la tripulación, desgarrando y mordiendo a todo el mundo. Cada miembro de la tripulación debe superar una tirada de salvación sin modificar, o sufrirá 1 herida.
- 5 El suministro de energía del vehículo queda repentinamente interrumpido por la acción de los frenéticos Snotlings, y el vehículo se incendia inmediatamente. El vehículo explotará al final de cualquier turno (propio o del enemigo) en que se obtenga un resultado de 6 en una tirada de 1D6, causando en todas las miniaturas situadas en un radio de 2D6 centímetros del vehículo 1 herida de Fuerza, daño y modificar a la tirada de salvación equivalente al valor de embestida del vehículo. Hasta que el vehículo explote, podrá seguir moviéndose y disparando normalmente.
- 6 Un miserable Snotling diminuto, aún babeando por el abyecto terror vivido, se agarra a la cabeza del conductor del vehículo lo más fuerte que puede. El vehículo avanza inmediatamente 3D6 centímetros en línea recta y vuela. A consecuencia del accidente, los miembros de la tripulación mueren o son destripados por los enloquecidos Snotlings mientras están aturdidos por el accidente. El vehículo queda fuera de combate por el resto de la batalla.



TABLA DE EFECTOS DEL KAÑÓN DE ATAQUE SHOKK CONTRA DREADNOUGHTS, ROBOTS, GUARDIANES ESPECTRALES Y EXTERMINADORES.

- 1 Las articulaciones de una pierna de la armadura blindada resultan atascadas al quedar repletas de Snotlings histéricos atrapados en ella; el movimiento queda reducido a la mitad.
- 2 Un arma determinada aleatoriamente queda infestada por Snotlings y resulta completamente inutilizada.
- 3-5 Los Snotlings se materializan dentro del cuerpo del desafortunado ocupante de la armadura... el cual muere de una forma especialmente horrible. La armadura se detiene y permanece inmóvil e inactiva por el resto de la batalla, rodeada por un siniestro silencio de muerte.
- 6 El ocupante queda cruelmente despedazado por los Snotlings que se materializan en el interior de la armadura. La armadura resulta muerta a efectos de los chequeos de Pánico y puntos de victoria, pero mientras los Snotlings intentan desesperadamente salir de su interior activan los controles y hacen que la armadura se mueva fuera de control. Cada turno, la armadura moverá a la mitad de su capacidad de movimiento normal, disparando directamente hacia delante hasta que sea destruida, colisión con algo que no pueda cruzar, o abandone el campo de batalla.

EQUIPO ORKO

ARMADURA ANTIFRAG

La Armadura Antifrag está compuesta por varias capas de diferentes materiales ablativos y absorbentes de impactos que en teoría pueden absorber la mayoría de la energía descargada por un disparo o golpe. La protección que ofrece frente a los impactos directos es algo cuestionable en el mejor de los casos, pero es realmente efectiva contra los efectos de las explosiones próximas y la metralla de las explosiones. La armadura Antifrag tiene la ventaja de ser muy económica y fácil de producir. Las miniaturas equipadas con Armaduras Antifrag cuentan con una tirada básica de salvación de 6 en una tirada de 1D6. Esta tirada de salvación se incrementa a 5 ó 6 en 1D6 si la miniatura equipada con este tipo de armadura es impactada por el ataque de un arma con plantilla o área de efecto, como un Lanzallamas o una Granada de Fragmentación.

ARMADURA PESADA ORKA

La Armadura Pesada Orka está compuesta por gruesas placas de blindaje que cubren por completo el cuerpo del Orko, ¡algunas de las cuales están atomilladas en su propio cuerpo! Las Armaduras Pesadas Orkas varían enormemente de un ejemplar a otro, ya que cada armadura es fabricada a medida por un Mekaniko según las indicaciones del Orko que va a pagar por ella, ¡aunque estas indicaciones puedan ser algo extravagantes o poco prácticas!

La Armadura Pesada Orka cuenta con frecuencia, pero no siempre, con algún sistema para hacer que sus miembros sean servomotrices, normalmente compuesto por un gran número de correas, ruedas dentadas y varillas que transmiten la energía generada por un voluminoso motor colocado en la espalda de la armadura a los miembros de ésta. Aunque de manufactura algo excéntrica, la Armadura Pesada Orka es efectiva y es la armadura más habitual empleada por los Nobles que pueden permitírsela. Una miniatura equipada con una Armadura Pesada Orka contará con una tirada básica de salvación de 4, 5 ó 6 en una tirada de 1D6.

MEGA ARMADURA ORKA

La Mega Armadura es la obra maestra de los constructores de armaduras Orkos. Es grande, ruidosa, muy pesada y muy resistente. ¡Esta armadura dispone incluso de armas instaladas en su estructura y de sistemas de puntería especiales para que sea más fácil impactar a los objetivos atacados!

Al ser tan grande, la Mega Armadura puede incorporar diversos "extras" adicionales que no pueden instalarse en armaduras más pequeñas. Algunos de estos extras son armas instaladas en su estructura, como Garras de Combate y Bolters, así como Sistemas de Puntería para dichas armas.

El complemento más importante de la Mega Armadura es un Garrapato Mediko interno. Este ingenioso aparato es el resultado del esfuerzo combinado de un Mekaniko y un Matasanos. Se introduce en la armadura un Garrapato Mediko especial que actuará inmediatamente inyectando substancias químicas sedantes si el Orko que lleva la armadura resulta herido. Esto significa que el usuario de una armadura de este tipo podrá seguir luchando pese a haber sufrido heridas que habrían matado a un Orko normal.

La Mega Armadura proporciona una tirada de salvación de 2 ó más en 1D6. Además, al disponer de Sistema de Puntería, las armas disparadas por un Orko equipado con Mega Armadura cuentan con un modificador de +1 al impactar. Finalmente, si el Orko falla la tirada de salvación, todavía es posible que el Garrapato Mediko le salve. Gracias al Garrapato Mediko, el Orko dispone de una segunda tirada de salvación de 4, 5 ó 6 en 1D6 si ha

fallado la primera tirada. A esta segunda tirada de salvación no debe aplicársele ningún modificador, por lo que siempre se superará con un resultado de 4 ó más, independientemente del arma con que haya sido impactado el Orko.

RETORREACTORES DE LOS SOLDADOS DE ASALTO

Los Retorreactores permiten a los Soldados de Asalto Orkos propulsarse en el aire llevando a cabo largos "saltos" en vez de efectuar su movimiento normal. Los Soldados de Asalto están muy contentos con los Retorreactores, ya que estos les permiten lanzarse directa y rápidamente al combate cuerpo a cuerpo con el enemigo. Normalmente, los Orkos evitan volar de cualquiera de sus posibles formas, pero los Soldados de Asalto son una aberración dentro de la sociedad Orka normal, y son conocidos por sus tendencias contrarias a las más tradicionales entre los Orkos. Los Soldados de Asalto creen que cualquier "soldado" disciplinado Orko debe estar preparado para utilizar cualquier arma eficaz. ¡Especialmente si hace mucho ruido! Desgraciadamente, los Retorreactores Orkos construidos por los pocos Mekanikos dispuestos a complacer las fantasías de los Soldados de Asalto no son demasiado fiables. En la mayoría de los casos simplemente puede bajarse la palanca, gritar "¡¡¡Allá voy!!!", y esperar que todo salga bien...

Los Retorreactores Orkos utilizan la regla de Retorreactores, tal y como se describe en la página 71 del Manual de Equipo de Warhammer 40,000 pero con una importante excepción. En vez de tirar 3D3 para calcular la dispersión del salto, deberá emplearse el dado de Artillería. Puesto que los resultados de este son 2, 4, 6, 8, 10 y Signo de Admiración, esto significa que el Soldado de Asalto podrá desviarse de 2 a 10 centímetros. Si el resultado obtenido en el dado de Artillería es un Signo de Admiración, algo habrá salido catastróficamente mal durante el salto. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la Tabla de Problemas que se presenta a continuación.

TABLA DE PROBLEMAS DE LOS SOLDADOS DE ASALTO

1D6	RESULTADO
1	EXPLOTA EN PLENO VUELO. El Retorreactor explota en pleno vuelo, matando instantáneamente al Soldado de Asalto. La miniatura del Soldado de Asalto debe retirarse de la batalla como una baja más.
2	EXPLOTA AL ATERRIZAR. El Soldado de Asalto acaba estrellándose contra el suelo con la cabeza por delante y su Retorreactor explota, matándolo instantáneamente. Todas las miniaturas en un radio de 1D6+2 centímetros del punto donde se ha estrellado el Soldado de Asalto son alcanzadas por los restos del Retorreactor que han salido volando y sufrirán un impacto de F4 con un modificador de -1 a la tirada de salvación.
3 a 5	CONTROLES ENLOQUECIDOS. Los controles del Retorreactor se vuelven locos y el Soldado de Asalto es incapaz de controlarlo. El Soldado de Asalto aterrizará a 8D6 centímetros de distancia en la dirección indicada por el resultado obtenido en una tirada del dado de Dispersión.
6	¡WAAAAARGH! El Retorreactor no se desconecta y se lleva volando al Soldado de Asalto a gran distancia, hasta perderse en el horizonte. Deberá retirarse a la miniatura del Soldado de Asalto de la batalla, pero no se considerará una baja a efectos del total de puntos de victoria del enemigo (podrá reunirse con sus camaradas a tiempo para participar en la siguiente batalla).

KOMBIARMA EZPEZIAL

Arma pesada

Las Kombiarmas Ezpeziales son mortíferas y temperamentales armas pesadas Orkas que son un compendio de lo mejor y lo peor de las habilidades de los Mekánicos Orkos. Una Kombiarma Ezpezial está compuesta por varias armas diferentes que han sido unidas y sincronizadas para disparar a la vez. Al apretar el gatillo, todas las armas disparan simultáneamente, descargando una auténtica lluvia de proyectiles. Nadie, y aún menos el Orko que la dispara, sabe lo que sucederá al apretar el gatillo de una de estas enormes e inverosímiles armas.

Para disparar el arma, deberá designarse un objetivo de la forma habitual y efectuarse una tirada de 2D6 y el dado de Artillería (el que está marcado 2, 4, 6, 8, 10 y "Signo de Admiración"). Deberá multiplicarse por diez el resultado obtenido al sumar los resultados de los 2D6; el resultado final obtenido indica el alcance del ataque en centímetros (o sea, un resultado de 3 = 30 cm). Si el objetivo está dentro del alcance, será automáticamente impactado por la lluvia de proyectiles; no será necesario efectuar la tirada para impactar. Si el objetivo está fuera del alcance del arma, el disparo habrá fallado.

El número obtenido en el dado de Artillería representa la Fuerza del Ataque, y la mitad de este valor es el modificador a la tirada de salvación (o sea, un resultado de 6 indicará que el objetivo ha sido impactado por un ataque de Fuerza 6, con un modificador de -3 a la tirada de salvación).

Si el resultado obtenido en el dado de Artillería es un Signo de Admiración, algún elemento de la Kombiarma no ha funcionado bien. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la siguiente tabla para determinar lo que sucede.

Los vehículos impactados por una Kombiarma sufrirán un único impacto con una penetración equivalente a la Fuerza del disparo más 1D6.

1D6 Resultado

- 1-3 ¡EXPLOSION! El arma explota matando a la miniatura que la estaba utilizando.
- 4-6 ¡AVERIA! La Kombiarma no puede disparar este turno, pero en el próximo podrá utilizarse normalmente.



Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
Reglas Especiales	-	-	-	?	1	?	1D6+?	Mover o Disparar. Ver arriba



TRABUKO GRETCHIN

Arma Básica

Los Mekánicos construyen muchas armas de fuego primitivas, especialmente para vender a los crédulos Gretchin, que están desesperados por conseguir cualquier tipo de arma que les permita participar en una auténtica batalla. Si son ricos (¡o afortunados!), los Gretchins pueden acabar con un Rifle Automático, pero muchos no pueden permitirse un arma tan sofisticada, y tienen que conformarse con el Trabuko Gretchin. Esta sencilla arma tiene un largo cañón que termina en una enorme bocacha, y puede cargarse con perdigones, guijarros, tuercas, tornillos, o cualquier otra cosa que el Gretchin pueda conseguir fácilmente para utilizar como munición.

REGLAS ESPECIALES

Aunque el Trabuko puede disparar únicamente a corto alcance, la gran cantidad de pequeños objetos duros que componen su munición hacen que siempre impacte automáticamente. Por tanto, el objetivo del disparo de un Trabuko Gretchin será automáticamente impactado, sin necesidad de efectuar la tirada "para impactar".

Corto Alcance	Largo Alcance	Para Impactar Corto	Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje	Especial
0-15	No	-	-	3	1	0	1D6+3	Siempre Impacta

TROPAS ORKAS

ORKOS



Los Orkos son los mejores guerreros naturales de la galaxia, debido a que son robustos y agresivos, pero sobre todo porque disfrutan sinceramente luchando. Su visión de la vida es completamente práctica y directa; jamás sienten las incertidumbres o angustias morales que dominan a los Humanos y los Eldar. Debido a que los Orkos sienten muy poco el dolor físico, pueden sufrir heridas graves sin pestañear. Sus cuerpos pueden aceptar el trasplante más improbable; las prótesis y las heridas graves sufridas en combate no les preocupan demasiado. La única motivación que les impulsa en la vida es la lucha: cuanto mayor sea la batalla y más dura sea la pelea, más bien se lo pasarán los Orkos. Los Orkos prefieren una buena batalla, aunque la pierdan, a no tener ninguna batalla, siempre y cuando la lucha haya sido realmente antológica.

El color verde de la piel Orka se debe al alga que fluye por su sangre y que también forma parte de su sistema digestivo. El alga no sólo les proporciona su coloración verde, sino que también contribuye a su metabolismo extraño y extremadamente resistente. Está demostrado que la cabeza de un Orko puede vivir durante cierto tiempo si es separada de su cuerpo, y ocasionalmente puede hasta ser transplantada a otro cuerpo.

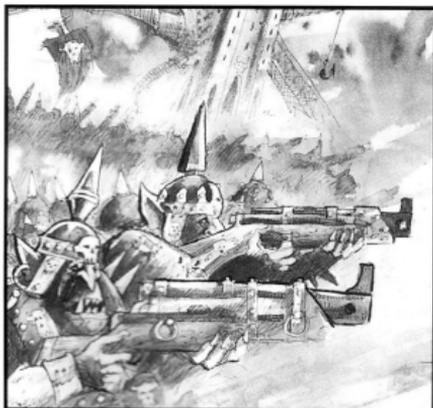
Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Noble	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Gran Jefe	10	5	5	4	5	2	4	2	8
Caudillo	10	6	6	4	5	3	5	3	9

GRETCHIN

Los Gretchins son más pequeños que los Orkos y no son ni de lejos parecidos en fortaleza o ferocidad, pero son verdaderamente numerosos. El inmenso orgullo que sienten por las conquistas de sus amos les inspira a seguir a los Orkos a la guerra. Aunque los Orkos no hacen ningún intento de armar o adiestrar a los Gretchins, estos siempre consiguen reunir suficientes dientes para comprar algunas armas primitivas con las que poder participar en la diversión.

Los Orkos tienen muy poca paciencia con los Gretchins, ya que inevitablemente se interponen en medio de la lucha y tienen tendencia a huir, a menos que estén ganando. El entusiasmo de los Gretchins no se desvanece por la actitud de sus amos y los Gretchins forman sus propios Pelotones para intentar emular las hazañas de sus primos de mayor tamaño.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5
Veterano	10	3	4	3	3	1	3	1	6



SNOTLINGS

Los Snotlings son la menor de las razas de piel verde. Sin lugar a dudas están relacionados de alguna forma con los Orkos y los Gretchins, pero el parentesco es incierto. Los Snotlings son sólo escasamente más inteligentes que los perros: su entusiasmo y confianza naturales son parecidos al de una mascota entusiasmada pero nada inteligente. Los Snotlings pueden ser adiestrados para desarrollar toda clase de tareas sencillas, como cuidar de los Garrapatos o recolectar hongos, lo cual, debido a los peligros de los Garrapatos Tragones y de los hongos venenosos, es algo que puede resultar más arriesgado de lo que parece.

Los Snotlings son incapaces de usar nada más que los más simples utensilios, son completamente inofensivos y se asustan con facilidad por cualquier ruido fuerte. Si se les deja solos, los Snotlings tienden a agruparse en grandes manadas, lo que les hace sentirse más seguros.

Los Kaporales llevan a veces a manadas de Snotlings a la batalla, empujándolos frente al ejército Orko para distraer al enemigo o intentar romper las líneas defensivas más débiles. La única forma de que los Snotlings acepten esto es que piensen que todo se trata de un juego. A este fin son entrenados para atravesar combates

ficticios hacia alguna recompensa, tal como un plato de sabrosos Garrapatos. Cuando se trata de una batalla real, están ansiosos de ir, pensando que un gran festín les está esperando justo detrás de las líneas enemigas. Para cuando los Snotlings se dan cuenta de la verdad ya es demasiado tarde, y el enemigo se enfrenta con su posición desbordada por Snotlings atemorizados que atacan a cualquier persona o cosa que esté cerca de ellos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Snotlings	10	2	2	1	1	3	3	3	4

REGLAS ESPECIALES

Los Snotlings son tan pequeños que varios de ellos ocupan una sola peana de monstruo. La peana debe contener al menos nueve Snotlings, pero debe considerarse como un solo monstruo grande, que dispone de varios Ataques y puede sufrir varias Heridas antes de morir. La Peana de Snotlings lucha de la forma normal hasta haber sufrido tres Heridas. Tras sufrir la tercera Herida, la peana resulta destruida y debe retirarse de la batalla como una baja más.

KAPORALES

Los Kaporales se ocupan de criar y adiestrar a los Gretchins y Snotlings que son parte vital de la sociedad Orka. Los Gretchins efectúan la mayor parte del trabajo, especialmente trayendo y llevando cosas, y su número es muchas veces superior al de los Orkos. Los Gretchins también son importantes en el campo de batalla, aunque los Orkos sean reacios a admitirlo. Los Orkos no son especialmente inteligentes, y en realidad son demasiado impacientes como para prestarse a operar las piezas de artillería pesada y otras máquinas de guerra voluminosas, así que esta tarea es invariablemente encomendada a dotaciones de Gretchins especialmente entrenados.

En combate, los Kaporales vigilan de cerca a las dotaciones artilleras Gretchin, ayudándoles si tropiezan con algún problema y corrigiéndoles si se equivocan. Los Gretchins son propensos a excitarse y entusiasmarse en exceso, lo que desemboca siempre en accidentes en los que algún desafortunado cargador Gretchin se ve disparado desde el cañón o atrapado por las rechinantes ruedas dentadas de éste. Afortunadamente, los Kaporales se toman su misión con orgullo y están siempre próximos para sacar a cualquier Gretchin poco prudente de entre los mecanismos de sus armas.

Las más simples e ínfimas tareas son llevadas a cabo por los pequeños Snotlings. No es fácil entrenar a los Snotlings, porque son de aprendizaje lento y necesitan ser adiestrados lenta y cuidadosamente para que puedan llevar a cabo incluso las tareas más sencillas. Los Kaporales instruyen a los Snotlings en cómo cultivar hongos y en cómo cuidar a los Garrapatos, y sienten un gran orgullo cuando sus pequeños alumnos cumplen bien con sus obligaciones.

Los Kaporales se ganan bien la vida vendiendo a criados bien entrenados y a trabajadores Gretchins a otros Orkos. Los Kaporales suelen enriquecerse bastante, y naturalmente invierten sus dientes en armamento y demás equipo militar de gran calidad. En combate tienden a luchar junto a las máquinas de guerra tripuladas por sus Gretchins, situándose siempre donde puedan estar atentos a todo lo que sucede.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaporal	10	4	4	4	4	1	3	2	7

REGLAS ESPECIALES

Los Kaporales pueden operar como Veteranos en las unidades de Gretchins y Snotlings. Ningún otro Orko puede ponerse al mando de Snotlings o Gretchins; en general los Orkos consideran que es una miserable pérdida de tiempo.



MATASANOS

A los Matasanos también se les llama Doktores, y su principal obligación es la cirugía y la extracción dental; esto último para cobrarse sus habitualmente exorbitados honorarios, debido a que los Orkos usan dientes como moneda. Cuando un Orko resulta malherido, si ha perdido un brazo o una pierna por ejemplo, puede decidir arriesgarse sometiéndose a los cuidados de un Matasanos para que o bien le implante uno nuevo, o bien le acople un sustituto mecánico. Los Orkos asimilan muy bien los trasplantes, y nadie tiene interés en preguntar quiénes han sido los donantes.

Si tiene suerte, el Orko herido obtendrá un nuevo brazo mecánico, mejor que el suyo propio, y que incorporará también un arma, algo que es siempre útil. Sin embargo, puede que no tenga tanta suerte. Para empezar, los Mekánicos son un poco extravagantes, y a menudo deciden mejorar los diseños ortopédicos a su propio estilo. Esto puede resultar un tanto incómodo para el cliente que de repente se descubre a sí mismo como el nuevo propietario de una pierna mecánica explosiva, marca Blag modelo 1... especialmente si era su brazo lo que necesitaba atención médica. Esto no es nada comparado con el riesgo de despertarse de la anestesia (nombre coloquial con el que se denomina la enorme maza que utilizan los Matasanos para adormecer a sus pacientes) para descubrir que se ha sido víctima del último y enloquecido experimento biológico del Matasanos. Todas estas situaciones son simples riesgos de la cirugía, y en la sociedad Orka son consideradas simplemente como eso. Debido a que todos los Matasanos están completamente obsesionados por experimentar en sus pacientes, es lógico esperar que algunos clientes queden ligeramente disgustados con el tratamiento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Matasanos	10	4	4	4	4	1	3	2	7



MEKANIROS



Los Mekánicos, o Mekamaniakos, son un tipo de Excéntricos. Son mecánicos e innovadores naturales, y son los responsables de inventar y construir la mayor parte de la extraña maquinaria que emplean los Orkos. A los Mekánicos se les llama también Mekamaniakos, Grasientos y Kambiapiezas (aunque no a la cara si no quiere meterse en un lío). Los Mekánicos están obsesionados con exprimir más potencia de sus motores y con construir armamento de mayor tamaño y más destructivo. Normalmente se presentan a la batalla armados con una de sus propias invenciones. A menudo será una pesada y exótica Kombiarma de gran tamaño, ¡que básicamente consiste en varias armas soldadas juntas, convertidas en una gran super-arma! Un arma experimental de un Mekánico puede fácilmente explotarle en la cara, pero merece la pena por esa vez entre un centenar de ocasiones en la que su invención funciona espectacularmente bien, ganando la batalla por sí sola y demostrando que él es sin duda el mejor Mekánico de todos.

Los Mekánicos son especialmente numerosos en el Clan Sol Malvado, cuyo amor por la velocidad y el ruido insoportable se llevan de maravilla con las actividades de los Mekánicos. Los Orkos del Clan Sol Malvado se enorgullecen de ser los que construyen los *Buggies* más rápidos y las motocicletas más ruidosas, y sus felices Mekánicos invierten interminables horas haciendo chapuzas en sus vehículos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mekánico	10	4	4	4	4	1	3	2	7

CHIFLADOS

Los tecnogenes de los Orkos les permiten heredar el conocimiento y la experiencia de sus antecesores, y les permiten mantener un alto nivel de tecnología. Desafortunadamente, no siempre resulta así. Siempre existen unos pocos individuos cuyas influencias genéticas no consiguen combinarse apropiadamente. Algunos Orkos descubren en cierto momento que su mente se encuentra llena de distracciones y contradicciones. Ideas absurdas sobre el universo zumban en su cerebro. Curiosos fragmentos de conocimientos inconexos se filtran continuamente en su conciencia. Estos Orkos trastornados son denominados *Chiflados*.

Aunque la mayoría de Chiflados están simple y sencillamente locos de atar, otros son genios inspirados cuyas invenciones e ideas son de inmenso valor para los Orkos. Todos los Chiflados son impredecibles y algo anárquicos, por lo que viven juntos, y en el campo de batalla luchan agrupados en un único Pelotón. Los demás Orkos tienen el más absoluto respeto por los Chiflados, cuyas enloquecidas ideas son consideradas signos del favor de los dioses Orkos Gorko y Morko.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chiflado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

REGLAS ESPECIALES

El Pelotón Chiflado. Los Chiflados luchan siempre agrupados en un único Pelotón compuesto por los de su condición; no pueden ponerse bajo las órdenes de ningún otro Orko ni beneficiarse del Liderazgo de otros Orkos.

¡Locura! Los Chiflados son extremadamente impredecibles. Sus mentes bullen con extrañas ideas y repentinos entusiasmos momentáneos, y tienen tendencia a actuar siempre como una unidad. Si un Chiflado decide que ha perdido una de sus botas, ¡es muy probable que todo el Pelotón se obsesione con la idea de encontrarla! Así son las cosas con los Orkos Chiflados.



Para representar esta situación, el jugador Orko tendrá que efectuar una tirada de 1D6 al principio de la batalla y consultar la Tabla de Locuras. De esta forma se determina la locura básica en la que se encuentra embarcado actualmente el Pelotón Chiflado. El Pelotón estará sujeto al efecto psicológico indicado a partir de ese momento.

Al inicio de cada turno de juego propio subsiguiente, el jugador Orko efectuará otra tirada de 1D6: con un resultado de 1 a 5 no sucederá nada y el Pelotón continuará preso de la locura determinada previamente; si se obtiene un resultado de 6, el Pelotón cambiará de locura, y deberá determinarse ésta de nuevo aleatoriamente. Tendrá que efectuarse una nueva tirada de 1D6 y consultar otra vez la tabla.

En caso de que el Pelotón Chiflado resulte Desmoralizado, tendrá que determinarse una nueva locura tan pronto como el Pelotón Chiflado se reagrupe. Tendrá que efectuarse una nueva tirada de 1D6 y consultarse de nuevo la tabla.

LA TABLA DE LOCURAS (1D6)

1D6 Locura

- 1 **¡MIEDO!** El Pelotón Chiflado siente *miedo* de todas las unidades enemigas, pero es inmune al resto de efectos psicológicos, incluido el *terror*. No sienten miedo de las armas y no deberán efectuar un chequeo simplemente por haber sido impactados por sus disparos. Consultar la sección de *Psicología* del Reglamento de Warhammer 40,000. Por lo que concierne al Pelotón Chiflado, todo el mundo es atemorizante, y todo iría mucho mejor si regresaran a casa.
- 2 **¡ESTUPIDEZ!** El Pelotón está muy confundido y debe efectuar un Chequeo de *Estupidez* al inicio de su turno, tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de Warhammer 40,000. Los Chiflados son inmunes al resto de efectos psicológicos.
- 3 **¡ODIO!** El Pelotón *odia* a todos los enemigos tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de Warhammer 40,000. Los Chiflados son inmunes al resto de efectos psicológicos.
- 4 **¡FURIA ASESINA!** El Pelotón está preso de una enloquecida *furia asesina* y se ve afectado tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de Warhammer 40,000. Los Chiflados son inmunes al resto de efectos psicológicos.
- 5 **¡INMUNIDAD A LA PSICOLOGIA!** El Pelotón Chiflado no se ve en absoluto afectado por ninguna de las reglas de *Psicología*, y superará automáticamente cualquier Chequeo de Desmoralización o cualquier otro chequeo basado en el Liderazgo que tenga que efectuar.
- 6 **¡LOCURA!** Esta vez los Chiflados están realmente locos, convencidos de que son super-fuertes, invulnerables o ultra-rápidos. La unidad es inmune a la *Psicología* ó a los Chequeos de Desmoralización como se ha indicado en el resultado anterior. Además, se incrementa en un +1 un valor de Atributo (tira 1D6: 1 = M, 2 = HA, 3 = HP, 4 = F, 5 = R, 6 = A). Este incremento permanece en efecto mientras los Chiflados estén sometidos a esta locura, y tan sólo dejará de estar en efecto cuando la locura de los Chiflados cambie.



ESTRAMBÓTIKOS

Los Estrambóticos son con mucho los más extraños de los Excéntricos Orkos. Todos los Orkos generan inconscientemente cierta cantidad de energía psíquica. Las razones de esto son inciertas, pero podría llevar largo tiempo explicar su intenso sentido del propósito común y la forma misteriosa que tienen de aglutinarse las tribus cuando llega el momento de lanzarse a una gran guerra. Es como si la excitación de los Orkos y su sentido de anticipación fueran contagiosos. La expresión final de este fenómeno es el ¡Waaagh! que hace que las tribus de muchos planetas se unan bajo el mando del más poderoso de los Caudillos Orkos que puedan encontrar y que será conocido como el Señor de la Guerra.

Los Estrambóticos son los más psíquicos de todos los Orkos. Absorben la energía psíquica de los Orkos que les rodean, y cuantos más Orkos hay en las proximidades, mayor será la sobrecarga psíquica. Desafortunadamente, los Estrambóticos no pueden controlar el incremento de la potencia psíquica en su cabeza y entonces empiezan a producirse extraños fenómenos. Para empezar, el incremento de presión psíquica produce al Estrambótico un dolor considerable; centellean luces alrededor de su cabeza, saltan chispas desde sus ojos, y una gran descarga de energía psíquica en estado puro empieza a escaparse de la boca, nariz y oídos. A no ser que el Estrambótico encuentre un medio para dar salida a esta energía que se acumula a gran velocidad, su cabeza estallará.

Cada Estrambótico aprende a descargar esta energía en forma de rayos de energía controlada, o de una oleada de energía que surge de su boca y es vomitada como una gran llamarada de fuego. Esto hace sentirse mucho mejor al Estrambótico (¡al menos durante un rato!) pero es un tanto inconveniente para los que están a su alrededor. Por este motivo, a los Estrambóticos no se les permite vivir junto con los demás Orkos, sino que son obligados a vivir en casas especiales para ellos, que están alejadas de las chozas de los demás Orkos. Estas casas están construidas a gran altura, sobre columnas de cobre que ayudan a transmitir la energía psíquica fuera del Estrambótico al suelo, de forma similar a como un hilo conductor conecta a masa la electricidad. La Casa del Estrambótico está vigilada y a éste no se le permite deambular alejándose de ella a menos que vaya escoltado por una pareja de guardianes denominados Kuidadores.

Cuando a los Estrambóticos se les permite salir de su confinamiento, se les obliga a llevar ropas con ostentosos diseños de vivos colores y grandes sombreros con campanillas para que



llamen la atención y los demás Orkos puedan alejarse. Llevan además cacharros de cobre que les permiten descargar a tierra sus poderes psíquicos, evitando que se forme una carga psíquica excesiva en sus cerebros. No es irracional que el resto de los Orkos quieran evitarles, porque es imposible predecir lo que puede ocurrir alrededor de un Estrambótico. Si un Estrambótico se encuentra en medio de un puñado de Orkos excitados, la cantidad de energía psíquica que se genera puede ser tan grande que puede hacer que sus poderes se escapen de su control. Cuando esto sucede, los muebles salen volando, las armas se disparan, y empezarán a ocurrir todo tipo de fenómenos extraños mientras el Estrambótico intenta recobrar el control de sí mismo.

Finalmente, a menos que el Estrambótico pueda descargarse con un enorme vómito psico-tecnicolor, su cabeza explotará y la onda de choque psíquica puede provocar que las cabezas de otros Orkos estallen también. No es sorprendente que los Estrambóticos parezcan siempre un poco preocupados y traten de evitar la alborotadora compañía de otros Orkos. ¡Son probablemente los únicos Orkos que aprecian las virtudes de una vida tranquila!

En realidad, los Estrambóticos no disfrutan demasiado luchando. La enorme energía psíquica generada por todos los Orkos en combate es intolerable y produce un considerable dolor al Estrambótico. Sin embargo, los poderes de los Estrambóticos son inmensamente útiles en el campo de batalla. Los pobres Estrambóticos se ven atraídos al combate por sus Kuidadores y utilizados como armas vivientes. Los Kuidadores escoltan respetuosamente al tembloroso Estrambótico hacia las filas enemigas. A medida que el Estrambótico absorbe toda la energía psíquica en estado puro de los Orkos de su alrededor, se aferra a sus cacharros de cobre para aliviarse, pero la acumulación de energía es demasiado rápida para descargarse completamente. Cuando los ojos del Estrambótico comienzan a chispear y luces extrañas orbitan sobre su cabeza, los Kuidadores le arrebatan los cacharros de cobre y tratan de apuntar su cuerpo forcejeante tan cuidadosamente como les es posible hacia el enemigo.

Con un gran contracción, el Estrambótico vomita un gran rayo de llameante energía psíquica que envuelve al objetivo con una energía tan destructiva que disuelve los tejidos y el metal hasta la nada. Esto supone realmente un gran alivio para el Estrambótico. Por supuesto, siempre existe el peligro de que el Estrambótico no sea capaz de descargarse a tiempo, provocando que su propia cabeza explote en medio de luces multicolores, y provocando una reacción que matará no sólo a sus Kuidadores sino a cualquier Orko que se encuentre en las proximidades.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estrambótico	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Kuidador	10	4	3	4	4	1	2	1	7

REGLAS ESPECIALES

Poderes Psíquicos. Los Estrambóticos tienen un Nivel de Maestría Psíquica de 2.

Kuidadores. Cada Estrambótico está siempre escoltado por dos formidos Kuidadores que deben mantener sus peanas en contacto con él en todo momento. Su misión es mantener al Estrambótico tranquilo y evitar que salga corriendo, además de protegerle de cualquier peligro. Los Kuidadores pueden luchar normalmente además de sujetar al Estrambótico.

Si los dos Kuidadores del Estrambótico resultan muertos, el Estrambótico **tratará** de evadirse del dolor torturador de la batalla abandonándola, **moviéndose** hasta el borde de la mesa más próximo tan **rápido** como sea posible. Una vez haya abandonado la batalla, **no regresará**.

ESTRAMBOTIKOS CABEZADISFORMES

Los Cabezadisformes son Estrambóticos que han sobrevivido las batallas suficientes como para que sus mentes queden totalmente saturadas de energía psíquica Orka. Mientras que los Estrambóticos normales sufren espasmos agónicos cuando utilizan sus poderes, ¡los Cabezadisformes han llegado al punto de disfrutar con ello! Se divierten tanto con las casi fatales descargas de energía psíquica que liberan, que sufren de una especie de locura adictiva y buscan activamente a los Orkos excitados y las batallas siempre que pueden. Los Cabezadisformes son totalmente distintos de los malhumorados Estrambóticos; están llenos de una energía demencial y son excesivamente confiados, lanzándose temerariamente a lo más encarnizado de la batalla en cuanto tienen la oportunidad. Los Cabezadisformes también hacen gala de una gran astucia, despidando continuamente a sus Kuidadores.

Naturalmente, son un verdadero quebradero de cabeza para los Caudillos. Los dementes Cabezadisformes escapan continuamente de su Casa de Estrambótico, buscando a grupos de Orkos que estén peleándose, o una emocionante competición de comida de Garrapatos para empaparse con la energía psíquica liberada por los Orkos. Antes que nadie sepa que está sucediendo, la mitad del campamento habrá quedado destruido por los rayos de energía pura del Cabezadisforme, que los descargará por el mero placer de hacerlo. Los Cabezadisformes son demasiado útiles como para expulsarlos del campamento, ya que son mucho más poderosos que los Estrambóticos normales.

Para evitar estos problemas, la mayoría de los Caudillos optan por encadenar a los Cabezadisformes en lo alto de una columna de cobre de quince metros de altura situada a una respetable distancia del campamento. El pilar sirve para descargar los más que excesivos estallidos de energía del Cabezadisforme, y para mantenerle a una distancia adecuada. Los Chiflados, atraídos por la pirotección del Cabezadisforme, suelen reunirse al pie de la columna y elevan cánticos al Cabezadisforme para animarle a liberar más energía. Los Cabezadisformes (que son también medio Chiflados), a veces atraen a un grupo de seguidores Chiflados que le siguen al combate, cantando y bailando como posesos.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cabezadisforme	10	5	3	4	5	3	5	3	8
Kuidador	10	4	3	4	4	1	2	1	7

REGLAS ESPECIALES

Poderes Psíquicos. Los Cabezadisformes utilizan todas las reglas normalmente aplicables a los Estrambóticos, pero tienen un Nivel de Maestría de 4 en vez del Nivel de Maestría normal de los Estrambóticos, que es de 2.

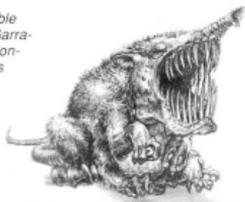
Kuidadores. Un Estrambótico Cabezadisforme siempre está escoltado por cuatro fómidos Kuidadores que deben mantener sus peanas en contacto con él en todo momento. Su misión es asegurarse que el Cabezadisforme no haga alguna de sus locuras, lanzándose a lo más feroz del combate y destruyendo la roca, árbol, amigo o enemigo más próximo sólo para divertirse. Los Kuidadores pueden luchar normalmente además de tener controlado al Cabezadisforme.

Si todos los Kuidadores del Cabezadisforme mueren, el Cabezadisforme se dirigirá al grupo de Orkos más grande que pueda encontrar, tratando de situarse a 30 centímetros de la mayor fuente de energía ¡Waaagh! En la fase psíquica, un Cabezadisforme sin Kuidadores utilizará siempre un poder psíquico determinado aleatoriamente. Si hay otros Estrambóticos en el ejército, estos tan sólo podrán utilizar sus poderes psíquicos después que el Cabezadisforme haya utilizado uno de sus poderes psíquicos. Si no hay suficientes Cartas de Disformidad para activar el poder psíquico determinado aleatoriamente, este no será lanzado, y el Cabezadisforme podrá utilizar libremente los poderes psíquicos de los demás Estrambóticos. ¡El Cabezadisforme simplemente se sentirá muy decepcionado!

Chiflados. Los Cabezadisformes ejercen una extraña influencia sobre los Chiflados. Son capaces de afectar las emociones de los Chiflados con sus desvarios, y destellos de luces y chispas de colores brillantes. Por esto, los Chiflados pueden realizar los chequeos de Liderazgo utilizando el valor 8 del Atributo Liderazgo del Cabezadisforme si éste se encuentra a 5 centímetros o menos de ellos, aunque los Chiflados normalmente no puedan beneficiarse del Liderazgo más elevado de cualquier otro personaje.

GARRAPATOS NARIZOTAS

Los Kaporales han criado y adiestrado a los Garrapatos Narizotas especialmente para controlar y mantener vigiladas a sus manadas de Snotlings y Gretchins. Han sido seleccionados por su velocidad, inteligencia, ferocidad y resistencia, pero especialmente por su olfato extraordinariamente sensible, y su finísimo oído. Estas habilidades permiten a los Garrapatos Narizotas perseguir a los Snotlings y Gretchins fugados hasta donde quiera que se escondan. El Kaporal puede así recuperar a sus pequeños alumnos y devolverlos a su manada. Además, el increíblemente sensible olfato y oído de los Garrapatos Narizotas les convierten en guardianes perfectos, detectando a cualquier intruso mucho antes que este pueda atacar al propietario del Garrapato.



ORKOS JINETES DE JABALI

Desde hace tanto como cualquier Orko puede recordar, el Jabalí de Guerra ha sido la montura favorita de los guerreros Orkos. Es una bestia fiera y testaruda, con colmillos afilados, un cráneo duro, y el olor de un montón de estiércol. Aunque algunos Orkos, especialmente los del Clan Sol Malvado, desprecian a los Jabalíes de Guerra y prefieren las Motoциcletas, los *Buggies* y otros vehículos mecánicos, muchos Orkos prefieren los tradicionales y fiables Jabalíes de Guerra, con su larga tradición de servicio y su carácter psicóticamente violento. Los Orkos del Clan Mordisico de Vibora tienen una larga tradición de monta de Jabalíes y constituyen con mucho los mejores Jinetes de Jabalíes; sus Jabalíes de crianza son famosos por su inmenso tamaño y comportamiento ultra violento.

Los Mekánicos y Matasanos seleccionan los mejores Jabalíes para convertirlos en una extraña amalgama de animal y máquina denominada Jabalí Cibernético. Las "modificaciones" básicas sufridas por estos Jabalíes implican normalmente el reemplazar sus colmillos por otros nuevos fabricados en acero, y equiparlos con una combinación de silla de montar y caparazón blindado, reemplazando también sus patas traseras por ruedas o un rodillo. Sin embargo, la adición más importante es un astuto aparato accionado por un enorme botón rojo colocado en la silla del Jabalí Cibernético. Mediante este sistema puede inyectarse una determinada cantidad de productos químicos en el cuerpo de la criatura, produciéndose un espectacular aumento de su velocidad y ferocidad.

El inyector químico es la única modificación que sufren muchos de estos Jabalíes Cibernéticos, por lo que son prácticamente indistinguibles de los Jabalíes normales hasta que repentinamente empiezan a sacar espumarajos por la boca y atraviesan el campo de batalla a una velocidad increíble.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jabalí de Guerra	18	4	0	3	4	1	3	1	3
Jabalí Cibernético	25	4	0	4	4	1	4	2	3

REGLAS ESPECIALES

Caballería. Los Jinetes de Jabalíes son tropas de caballería tal y como se describe en el Reglamento de Warhammer 40.000. El jinete Orko y el Jabalí de Guerra se consideran una única miniatura.

Tirada de Salvación. Las tropas de caballería cuentan habitualmente con una modificación de +1 en su tirada de salvación por armadura para tener en cuenta la protección adicional que ofrece la montura. Sin embargo, ¡el Jabalí de Guerra es una bestia tan mortífera que lo único que hacen las heridas es enloquecerle aún más! Para representar esto, los Jinetes de Jabalíes Orkos cuentan con una bonificación de +2 a su tirada de salvación por armadura gracias a su Jabalí de Guerra.

Liderazgo. Los Jabalíes de Guerra y los Jabalíes Cibernéticos son muchísimo más difíciles de controlar que los caballos y el jinete pierde la mayor parte de su tiempo tratando de dominar a su incontrolable montura. Esto significa que una unidad de Jinetes de Jabalíes sufrirá siempre una penalización de -1 en su valor de Liderazgo. Cualquier chequeo efectuado contra el Atributo de Liderazgo sufrirá esta penalización.

Modificador por Carga. Un Jabalí de Guerra o Jabalí Cibernético lanzado a la carga es una masa malhumorada de músculo y huesos sedientos de sangre, armada con colmillos puntiagudos, dientes afilados y pezuñas atronadoras. El impacto de una de estas bestias asesinas es especialmente mortífero. Cuando el Jinete de Jabalí se lanza a la carga, tendrá que aplicarse un modificador a la puntuación de combate de +2 en lugar del +1 normal.

Inyección Química en Jabalíes Cibernéticos. Los Jabalíes Cibernéticos están equipados con un astuto aparato que inyecta una cantidad controlada de productos químicos en la bestia, produciendo temporalmente un espectacular aumento de su velocidad y ferocidad. El Jinete del Jabalí Cibernético puede utilizar esta inyección una vez por batalla. El jugador puede decidir que el jinete presiona el gran botón rojo que inyecta los productos químicos en cualquier momento, incluso durante el turno del jugador adversario. Durante el resto del turno, su atributo Movimiento aumentará en 2D6+10 centímetros, y su Atributo de Ataques aumentará 1D4. El modificador al Atributo de Movimiento no será duplicado si el Jabalí carga o corre.

OGRETES

Los Ogreses son humanos mutantes de gran estatura y corpulencia. Son casi el doble de altos que un Orko, y mucho más robustos. Su estructura corporal es gigantesca y muy musculosa, con miembros gruesos, mandíbulas prominentes y frentes óseas. El puño cerrado de un Ogrete es más grande que la cabeza de un hombre: cuando agarran a alguien, su presa es asfixiante y mortífera.

Los Ogreses no son especialmente inteligentes, pero ni son absolutamente estúpidos ni malvados por naturaleza. Proceden de mundos inhóspitos, a menudo fríos, con mucha gravedad y poca vida natural. Los Ogreses se han adaptado incrementando su peso corporal para sobrevivir al frío, y sus cuerpos se han acostumbrado a largos períodos de inanición y oscuridad prolongada.

Al ser tan gigantescos, fuertes y valientes, los Ogreses son buenos guerreros por su propia naturaleza, y por tanto muchas razas intentan reclutarlos para sus ejércitos, prometiéndoles comida, o lo que los Ogreses quieran a cambio de sus servicios. En general, a los Ogreses les importa muy poco para quién luchan, por lo que muchas veces sirven tanto a las órdenes del Imperio como de algún Señor de la Guerra Orko.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogrete	15	4	3	5	5	3	4	2	8
Veterano	15	5	4	5	5	3	5	2	9
Héroe	15	6	5	6	6	4	6	3	9
Héroe Legendario	15	7	6	6	6	5	7	4	10



REGLA ESPECIAL

Miedo. Los Ogreses son criaturas grandes y de aspecto fiero que causan miedo tal y como se describe en la sección de *Psicología* del Reglamento de Warhammer 40.000.



Los Gretchins se apretujaron unos contra otros nerviosamente en el exterior del cercado de acero. En el interior podían oírse unos ensordecedores gruñidos, y de vez en cuando el batacazo de algo grande y pesado que se lanzaba contra la pared. Por debajo de la puerta se filtraba un apuesto líquido amarillo, el cual se escurría por el suelo hasta la iluminada sala que había tras la puerta.

"¡Entrad de una vez cobardicaz!" -gritó una voz gutural desde el otro lado de la puerta abierta-. "¡Gutrog está esperando y mi zoplete ze está enfriando!"

Los Gretchins, estimulados así para entrar en acción, agarraron al más pequeño de ellos y lo arrojaron por encima de la valla del cercado. Hubo un breve silencio de muerte. Podría haberse oído la caída de un afiler. De repente, hubo un estallido de sonido y furia, y los Gretchins vieron aterrizados como el destrozado cuerpo de su colega salía volando del cercado, aterrizando en medio de un patético charco de sangre en el suelo.

El proceso de selección democrática prosiguió, y el siguiente Gretchin más pequeño vio como le ayudaban a entrar en el cercado. Nuevamente hubo un breve silencio sepulcral, seguido esta vez de un agudo grito de miedo, algunos sonidos de engullir verdaderamente impresionantes, y una deyección bastante líquida de flatulencias.

El tercer voluntario al menos luchó de forma decente, pero también él salió despedido por encima de la pared. El suelo tembló bajo unas pesadas pezuñas y a continuación pudieron oírse algunos sonidos débiles de chapoteo.

Los dos Gretchins que quedaban limpiaron la sangre verde que les había salpicado la cara y se miraron mutuamente con intenciones claramente malignas.

Resolvieron su dilema al ver aparecer a un enorme Orko Matasanos que traía un gigantesco martillo en una mano, y un Snottling que se debatía salvajemente en la otra.

"Voy a entrar a resolverlo a mi manera," -dijo, y señaló significativamente al cercado-. Los dos Gretchins se apoyaron obedientemente en la pared y dolieron el espinazo. El Orko cogió el martillo de su cinturón, cogió al Snottling con los dientes, subió por la espalda de los Gretchins, y saltó por encima de la pared.

Los Gretchins se incorporaron y esperaron expectantes en la puerta. Oyeron "¡Hey chico, ñam, ñam! Grumf grumf gru...¡CLANK!", y el sonido de un cuerpo grande y pesado cayendo al suelo.

Los Gretchins levantaron rápidamente las barras de hierro que mantenían la puerta cerrada.

El Matasanos salió orgullosamente del cercado volteando el gigantesco martillo alrededor del pulgar. Se giró para mirar a uno de los Gretchins a la cara, golpeando distraídamente al otro en la mandíbula con el martillo. El Gretchin cayó inconsciente al suelo.

"Ningún problema," -dijo presuntuosamente-. "Llevado a la sala de operaciones y atado a la meza."

El Gretchin miró con curiosidad, pero cautelosamente, a través de la puerta del cercado y vio un enorme Jabalí inconsciente, tumbado sobre uno de sus costados. De su boca salía el brazo de un Snottling, y en su cara porcina había una expresión de gran sorpresa.

Sobre el campo de batalla iban acumulándose gruesas nubes de humo gris y amarillo sulfúrico. Por encima de la colina, las mortíferas explosiones blancas cubrían el fétido aire, y los aullantes misiles rojos y naranjas surcaban el cielo. El suelo era sacudido y temblaba a causa del interminable bombardeo de las armas pesadas y el avance de los Titanes.

El Jabalí Cibernético de Gutrog movía impacientemente la cola e intentaba morder las piernas de su jinete. Gutrog lanzó una violenta patada en medio del carnoso morro del Jabalí y el animal emitió un gruñido de disgusto.

Su último Jabalí Cibernético, Mordedor, había sido totalmente destrozado por los disparos del enemigo, hacía pocos días. Este animal era su sustituto, y todavía no lo había probado en combate. No es que fuera menos feroz que el anterior, pero todavía no se había establecido esa delicada comunicación entre jinete y montura. Ese elemento que permitía confiar y entender al otro... el elemento que permitía saber exactamente quién de los dos era el jefe. Le golpeó en la cabeza con su Bolter, sólo para reafirmar su autoridad, y volvió a centrar la atención en su unidad.

Observando la vibrante masa de Jabalíes Cibernéticos y a sus jinetes, pudo ver que los animales apenas podían dominarse; corcoveaban, sacaban espuma por la boca, escarbaban el suelo. Mejor apresurarse, pensó.

"¡Atención chocoz, ezcuchadme!" Entre los gritos de los jinetes y los resoplidos y gruñidos de los Jabalíes Cibernéticos, apenas pudo hacerse oír.

Aumentó varios grados el volumen de su voz. "¡Vamos a cabalgar por encima de eza zima y vamos a degollar humanoz! ¡Zornoz loz más duroz, loz más ferozez, loz más...!"

Gutrog interrumpió su arenga cuando un proyectil pasó rozándole la oreja y explotó en una tienda de almacenamiento de Garrapatos. Agarró en el aire con gran habilidad a un par de Garrapatos mientras pasaban volando y los guardó dentro de sus pantalones para comérselos después. El fuerte ruido de la explosión sólo logró aumentar el miedo que sentían los Jabalíes Cibernéticos, y algunos de ellos desahogaron el contenido de sus entrañas en forma de chorro marrón y caliente. Como todos estaban moviéndose en un grupo compacto, el resultado final no ayudó a mejorar el humor de nadie.

El propio Jabalí Cibernético de Gutrog aprovechó la distracción para acercarse furtivamente a su compatriota más cercano y morderle justo debajo de su corta cola. Gutrog puso el extremo de su Bolter sobre una de sus orejas porcinas y la retorció violentamente. Notando que el caos total estaba cerca, gritó sus últimas instrucciones a sus Orkos.

"¡Cuando dé la orden, vamos a cargar...!"

Todos los Orkos entendieron que esa era la orden de carga. Automáticamente apretaron los botones rojos de sus sillitas y se agarraron como si sus vidas dependieran de ello. Los nocivos productos químicos recorrieron las venas de los Jabalíes Cibernéticos con toda la potencia del óxido nítrico puro. Sus ojos se salieron de sus órbitas, sus mandíbulas se llenaron de espuma verde, y toda la unidad salió catapultada hacia el risco con un aullido de metal torturado y un retumbar de pezuñas.

Cuando las nubes de polvo y los gases de escape se dispersaron, sólo pudo verse un rastro de aceite y excrementos de Jabalí pisoteados, y los restos bidimensionales de un desafortunado Gretchin.

KOMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA

El Clan Hacha Sangrienta es, de todos los clanes Orkos, el que ha tenido un mayor contacto con el Imperio, quedando muy influenciado por la estrategia y la táctica humanas. En vez de simplemente lanzarse a la batalla, el Clan Hacha Sangrienta cuenta habitualmente con un plan *antes* de que empiece la batalla. ¡En alguna ocasión incluso se ha podido detectar una cierta

estrategia a largo plazo a lo largo de toda una campaña! Los otros clanes de Orkos consideran que esta forma de actuar es muy extravagante, y por su causa acostumbran a despreciar a los guerreros del Clan Hacha Sangrienta.

Los Komandos del Clan Hacha Sangrienta son un ejemplo típico de la astucia y previsión del Clan. Son soldados adiestrados uno a uno, seleccionados cuidadosamente entre los guerreros de los pelotones del Clan Hacha Sangrienta por su ferocidad, inteligencia e iniciativa. Avanzan por delante del ejército Orko, explorando las posiciones enemigas y reportando al grueso del ejército cualquier información vital que hayan descubierto. También lanzan audaces ataques tras las líneas enemigas, tienden emboscadas a convoyes de suministros enemigos que se dirigen al frente, o destruyen depósitos de municiones y cuarteles generales.



Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Komando	10	4	4	3	4	1	3	1	7

REGLAS ESPECIALES

Infiltración. Los Komandos del Clan Hacha Sangrienta pueden desplegarse en el campo de batalla empleando la regla de *infiltración* tal y como se describe en la página 11 del Reglamento de Warhammer 40,000.

Formación Dispersa. Los Komandos del Clan Hacha Sangrienta pueden operar en *formación dispersa* tal y como se describe en la sección de Escuadras de la página 16 del Reglamento de Warhammer 40,000.

SOLDADOS DE ASALTO

Los Orkos crecen más deprisa que los humanos, pero los jóvenes Orkos a veces tardan hasta un año aproximadamente en encontrar su lugar en la sociedad Orka. A medida que sus tecnogenes van ejerciendo su influencia en el cerebro en desarrollo del Orko, el joven se esfuerza en ajustarse a su propia naturaleza. Normalmente, los Orkos dejan los hogares en los que han crecido y se van a vivir con otros jóvenes Orkos en los campamentos de los Soldados de Asalto.

Cada asentamiento Orko tiene su propio campamento de Soldados de Asalto, que está compuesto por barracones de regimientos y por una gran llanura cuadrangular donde los jóvenes Soldados de Asalto pueden desfilar y practicar con el armamento. Es un fenómeno muy curioso: mientras que los jóvenes humanos son habitualmente anárquicos y salvajes, los jóvenes Orkos Soldados de Asalto son exactamente lo contrario: ¡son estrictamente disciplinados y ordenados! Los Orkos adultos consideran el constante desfilar y limpiar botas de los Soldados de Asalto algo muy extraño y bastante divertido, pero los Soldados de Asalto se lo toman todo muy en serio.

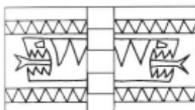
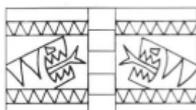
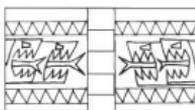
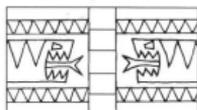
Los Soldados de Asalto están deseando, por naturaleza, entrar en combate y poner en práctica su instrucción. Acompañan a los Orkos a la guerra, marchando estoicamente tras el alocado y ruidoso ejército Orko, tratando firmemente de parecer tan distinguidos y bien entrenados como les sea posible.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Soldado de Asalto	10	3	3	3	3	1	2	1	7

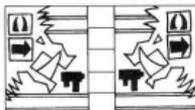
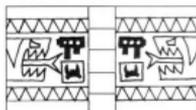
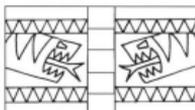
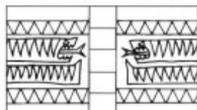


ESTANDARTES ORKOS

Los estandartes en blanco y negro presentados en esta página pueden fotocoparse y pintarse para emplearlos con las miniaturas. Las fotografías de las páginas a color que siguen son una buena guía de los esquemas de color de todos los estandartes.

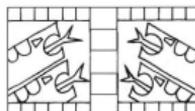
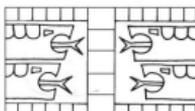
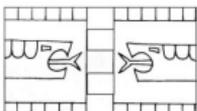


JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA

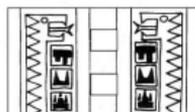
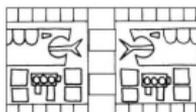
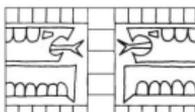
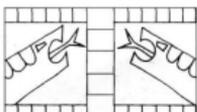


JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA

NOBLES JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA

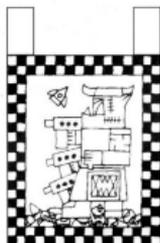


JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA

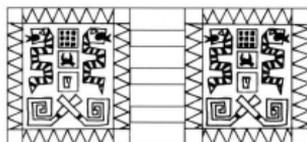
NOBLES JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



GHAZGHKULL THRAKA



ESTANDARTE DE MANDO DE GHAZGHKULL THRAKA



ZODGROD WORTSNAGGA



MEKANIKO CLAN SOL MALVADO



MATASANOS CLAN CRANEO DE MUERTE



KAPI KORSARIO

En las páginas a color que siguen se presentan nuevas Cartas de Equipo. Estas cartas están preparadas para que puedan recortarse directamente de la página. Sin embargo, si no quiere dañarse el libro, pueden fotocoparse las cartas, recortarlas y pegarlas. Para aumentar su consistencia, es recomendable pegar un trozo de cartón entre las dos mitades de la carta.

SEÑOR DE LA GUERRA GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA



El Señor de la Guerra Ghazghkull empezó su carrera como un simple soldado del Clan Goff. Sin embargo, después de perder la mitad de su cerebro por una herida de Bolter, el "tratamiento" recibido despertó sus poderes psíquicos latentes.



ESTANDARTE DE MANDO DE GHAZGHKULL THRAKA



ESTANDARTE DORSAL DE GHAZGHKULL THRAKA



EL SEÑOR DE LA GUERRA GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA Y EL GRETCHIN MAKARI, PORTADOR DE SU ESTANDARTE DE MANDO

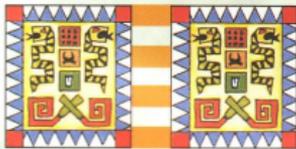
En combate, Ghazghkull es un maestro del oportunismo y un gran táctico. Una vez se inicia la batalla, Ghazghkull siempre está allí donde la lucha es más encarnizada, asegurándose de que todo funciona de acuerdo con el plan. Ghazghkull es un temible oponente en combate, matando a gran cantidad de enemigos con su Akribillador y demostrando la efectividad de su Cráneo de Adamantio en combate cuerpo a cuerpo.



ZODGROD WORTSNAGGA

KAPORAL RENEGADO ZODGROD WORTSNAGGA

Zodgrod es el Kaporal más famoso de toda la Orkidad. Su fama y notoriedad se extienden por toda la galaxia. Sus manadas de Súper Gretchins y Snotlings especialmente entrenados han convertido a Zogdrod en el mercenario más codiciado por todos los Señores de la Guerra.



ESTANDARTE DORSAL DE ZODGROD WORTSNAGGA

Zodgrod Wortsnagga era miembro de la feroz tribu de los Asesinos de Ugulhard del Clan Mordisco de Víbora, la cual estaba al mando del anciano Caudillo Orko Ugulhard Duffgrunta. Durante la Batalla del Bunker de Gimbli, Zogdrod perdió los nervios, disparó al Mekánico que le acompañaba a través de su propio Cañón de Ataque *Shokk*, y por ello fue expulsado de la tribu. Así empezó la vida errante de Zogdrod, durante la cual el Kaporal ha desarrollado una técnica especial para entrenar a los Gretchin y Snotlings convirtiéndoles en los denominados *Súper Gretchins* y *Súper Snotlings*.



CLAN HACHA SANGRIENTA



De todos los clanes Orkos, el Clan Hacha Sangrienta ha sido el que han tenido un contacto más estrecho con el Imperio, llegando incluso a utilizar equipo militar camuflado.

Todos los guerreros de un Pelotón utilizan el mismo esquema de camuflaje, aunque este esquema puede variar de pelotón a pelotón. Cada Orko también lleva una placa dorsal con la insignia del pelotón.



KAPI KOMANDO



KOMANDO



Los recuadros superiores muestran algunos de los diferentes esquemas de camuflaje utilizados por los guerreros del Clan Hacha Sangrienta. Los colores que componen estos esquemas pueden invertirse, formando combinaciones casi infinitas de esquemas de camuflaje.

ROMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA



Los Komandos del Clan Hacha Sangrienta son seleccionados cuidadosamente por su ferocidad, inteligencia e iniciativa. Operan lanzando ataques tras las líneas enemigas, tendiendo emboscadas a tropas enemigas y destruyendo depósitos de suministros.

SOLDADOS DE ASALTO



SARGENTO INSTRUCTOR



Antes de encontrar su lugar en la sociedad Orka, todos los jóvenes Orkos abandonan sus familias e ingresan en los campamentos de Soldados de Asalto.

A diferencia que los jóvenes humanos, que acostumbran a ser salvajes y anárquicos, los Soldados de Asalto representan el extremo opuesto: ¡son estrictos y bien disciplinados! Los demás Orkos consideran sus continuos desfiles y la limpieza continua de las botas como algo curioso y ridículo, pero los Soldados de Asalto se lo toman con mucha seriedad.



SOLDADO DE ASALTO



LOS SOLDADOS DE ASALTO RODEAN UN BUNKER DEFENDIDO POR LOS ULTRAMARINES

CLAN SOL MALVADO



KAÑON TRAKTOR Y DOTACION GRETCHIN



Los guerreros del Clan Sol Malvado están obsesionados por todos los artefactos mecánicos. Este clan es el que tiene más Mekánicos y más máquinas de guerra construidas por Mekánicos.



MEKANIKO DEL CLAN SOL MALVADO Y AYUDANTES



MOTOTANQUE ARRASADOR



El Clan Sol Malvado pinta todos sus vehículos de rojo. Los miembros de este Clan creen firmemente en el viejo proverbio Orko: "Loz cacharroz rojoz zoz loz más rápidoz."



CLAN SOL MALUADO



MEKANIKO CON KAÑON DE ATAQUE SHOKK Y SNOTLINGS "MUNICION"



DETALLE DEL KAÑON DE ATAQUE SHOKK



PLACA DORSAL DEL MEKANIKO

CLAN LUNA MALUADA



El Clan Luna Maluada es el más rico, por lo que puede permitirse el mejor y más moderno armamento de entre todos los Clanes Orkos. Cada pelotón tiene un uniforme característico, inspirado en el símbolo tradicional de la Luna Maluada: una maliciosa luna sobre el fondo del cielo nocturno.



DETALLE DEL KAÑON DESTRUKTOR



KAÑON DESTRUKTOR Y DOTACION GRETCHIN

CLAN GOFF



El Clan Goff se distingue por su actitud despreocupada en lo que respecta a cómo debe hacerse la guerra, algo que queda reflejado en el práctico estilo de su equipo y uniformes. Diferentes combinaciones de los colores rojo y negro sirven para distinguir a los pelotones del Clan Goff entre sí.



KORSARIOS



Los Korsarios Orkos viven al margen de la "Kultura" Orka. Son pequeños grupos de piratas, bandidos y mercenarios, que no pertenecen a ninguna Horda ni a ningún clan Orko. Naturalmente, buscan ansiosamente la aventura, el combate y el botín, uniéndose gustosamente a cualquier Horda Orka. Los Korsarios pueden ser rápidamente identificados por su insignia del Cráneo y las Tibias, que significa: ¡A muerte! ¡Sin cuarteles!



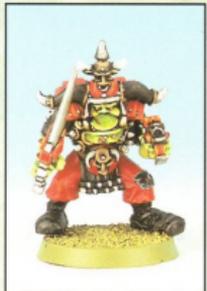
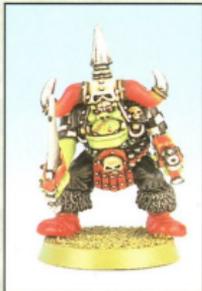
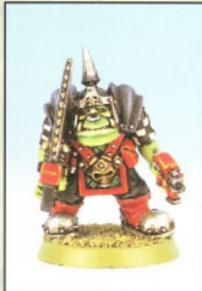
PLACA DORSAL DEL CRÁNEO Y LAS TIBIAS



ORKOS DEL CLAN GOFF



NOBLES DEL CLAN GOFF



VETERANOS DEL CLAN GOFF



ORKOS DEL CLAN GOFF PREPARANDOSE PARA LA BATALLA

GRETCHIN

En los campos de batalla pueden verse gran cantidad de pelotones de Gretchins que siguen a sus amos Orkos a la guerra. Armados con armas primitivas pero mortíferas como rifles y pistolas automáticas, los pelotones de Gretchins lanzados al ataque pueden derrotar por simple superioridad numérica incluso a los defensores más aguerridos.



UN PELOTON DE GRETCHINS CON RIFLES AUTOMATICOS



UN PELOTON DE GRETCHINS CON PISTOLAS AUTOMATICAS Y CUCHILLOS



DREADNOUGHT ORKO

Todos los Orkos y los Gretchins sueñan con ser grandes, fuertes, feroces, y en disparar armas enormes. Incluso con los inconvenientes de someterse a los "cuidados" de un Matasano, el ser conectado a un *Dreadnought* es lo mejor que puede ocurrirle a un Orko. Estas grandes y ruidosas máquinas de guerra representan la cúspide de la tecnología militar Orka. Son una extraña combinación de la ingeniería de los Mekánikos y la biónica de los Matasanos. Los *Dreadnoughts* son también un buen punto de exposición de los símbolos e iconos del clan. De hecho, ningún guerrero puede resistirse al deseo de embadurnar todo el blindaje del *Dreadnought* con símbolos y proclamas. Estas monstruosas máquinas marchan a la batalla con gigantescos estandartes dorsales en los que puede contemplarse la insignia del pelotón Orko, así como numerosos símbolos Orkos.



UN DREADNOUGHT ORKO DEL CLAN GOFF



DETALLE DEL ORKO

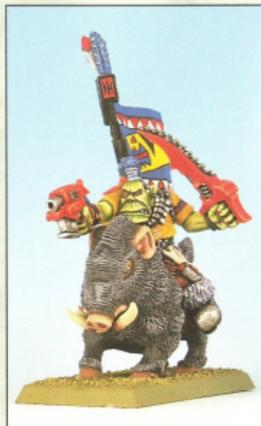
ESTANDARTE



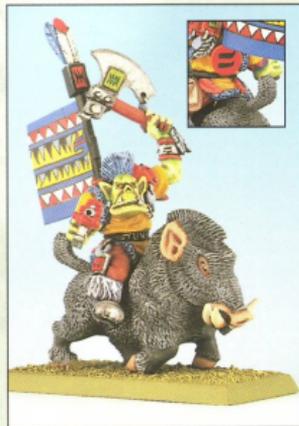
CLAN MORDISCO DE VIBORA



NOBLE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
MONTADO EN JABALI CIBERNETICO



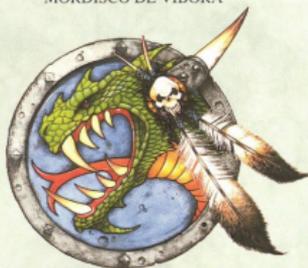
JINETE DE JABALI DEL CLAN
MORDISCO DE VIBORA



JINETE DE JABALI DEL CLAN
MORDISCO DE VIBORA



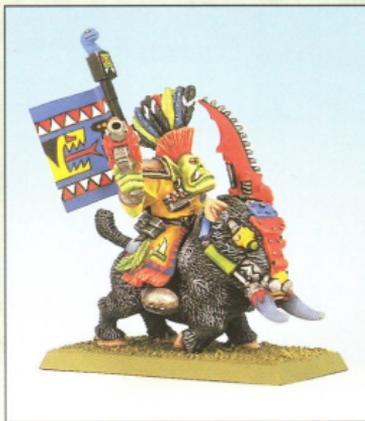
ESTANDARTES DE NOBLES



EJEMPLOS DE ESTANDARTES
DE GUERREROS



JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



NOBLE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
MONTADO EN JABALI CIBERNETICO

CLAN MORDISCO DE VIBORA



CLAN MORDISCO DE VIBORA



NOBLE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



KAPORAL DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



NOBLE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA



Los estandartes dorsales del Clan Mordisco de Vibora muestran bestias totémicas, generalmente animales feroces como la serpiente o el jabali. Todos los Orkos de un pelotón tienen el mismo tótem, pero cada uno de sus estandartes lo representa de forma diferente. Esto significa que cada guerrero del Clan Mordisco de Vibora tendrá un estandarte único.



CLAN MORDISCO DE VIBORA



Los Kaporales del Clan Mordisco de Víbora entrenan Gretchins para que manejen el devastador Kañon Trikitrake, intercambiando a veces sus mejores Gretchins por alguna nueva y mortífera arma inventada por los Mekánikos. Los Orkos son demasiado impacientes para manejar ellos mismos la artillería de Kampaña, y sólo desean estar en primera línea de combate, donde tiene lugar la verdadera diversión, por lo que no les gusta perder el tiempo en ret guardia junto a los Snotlings y los Gretchins.



KAÑON TRIKITRAKE Y DOTACION GRETCHIN

CLAN CRANEO DE MUERTE



Los Orkos del Clan Cráneo de Muerte son expertos en improvisar equipo y armas utilizables empleando desechos y restos hallados en los campos de batalla. Los Orkos que forman sus pelotones presentan indumentarias completamente irregulares, ya que utilizan equipo y armamento de múltiples procedencias obtenido después de cada confrontación. Sin embargo, cada pelotón tiene dos características comunes: el icono del clan de la placa dorsal, pintado en blanco sobre un fondo azul, y el color azul con el que los guerreros pintan ritualmente sus rostros.



ORKO DEL CLAN CRANEO DE MUERTE

MATASANOS DEL CLAN CRANEO DE MUERTE Y AYUDANTES GRETCHIN



CARTA DE EQUIPO

CRÁNEO DE ADAMANTIO DE GHAZGHKULL 15 Puntos

El *Cráneo de Adamantio de Ghazghkull* incrementa en +1 la Resistencia de Ghazghkull, y también le permite atacar contundentemente a cabezazos. En vez de atacar normalmente en combate cuerpo a cuerpo a un enemigo, Ghazghkull puede atacar con un cabezazo. Si lo hace y vence el combate, sólo impactará una vez, independientemente del margen por el que supere el resultado del contrario. Sin embargo, este impacto tendrá Fuerza 10 y un modificador de -4 a la tirada de salvación; causará 1D3 heridas.

SOLO GHAZGHKULL



CARTA DE EQUIPO

ATRAPAKUELOS ELECTRIFICADO DE KAPORAL 20 Puntos

El *Atrapakuelos* puede utilizarse al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo para atacar a una miniatura enemiga que esté en contacto con el Kaporal. Este ataque debe resolverse antes de resolver los ataques normales en combate cuerpo a cuerpo. El *Atrapakuelos* impactará si se obtiene un resultado de 4 ó más en 1D6. Tras impactar, las garras del *Atrapakuelos* se cierran y liberan una descarga eléctrica. En combate, el *Atrapakuelos* siempre es utilizado a máxima potencia, causando un impacto de Fuerza 8 que no puede ser evitado por la tirada de salvación por armadura. La víctima quedará aturrida aunque sobreviva a la descarga, por lo que su Habilidad de Armas quedará reducida a 0 durante la resolución del combate cuerpo a cuerpo.

SOLO KAPORALES



CARTA DE EQUIPO

AKRIBILLADOR ORKO 20 Puntos

Con un aspecto impresionante, el *Akribillador Orko* es el orgullo y la alegría de los *Mekánicos Orkos*. Dispara largas e irregulares ráfagas de proyectiles de efecto muy variable. El *Akribillador* puede efectuar *Fuego Sostenido* tirando dos dados. También tiene una Fuerza variable, que se determina efectuando una tirada del dado de Artillería cada vez que el *Akribillador* dispara (por lo que tendrá una Fuerza de 2 a 10). Si se obtiene un resultado de Signo de Admiración en el dado de Artillería, ¡el *Akribillador* habrá explotado! El Orko que lo empuñaba sufrirá 1 impacto de Fuerza 4 y el *Akribillador* resultará destruido por completo.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje Especial
0-30 30-80	+1 -1	Dado de Artillería	1	-2	Variable 2D Fuego Sostenido

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

AKRIBILLADOR ORKO 20 Puntos

Con un aspecto impresionante, el *Akribillador Orko* es el orgullo y la alegría de los *Mekánicos Orkos*. Dispara largas e irregulares ráfagas de proyectiles de efecto muy variable. El *Akribillador* puede efectuar *Fuego Sostenido* tirando dos dados. También tiene una Fuerza variable, que se determina efectuando una tirada del dado de Artillería cada vez que el *Akribillador* dispara (por lo que tendrá una Fuerza de 2 a 10). Si se obtiene un resultado de Signo de Admiración en el dado de Artillería, ¡el *Akribillador* habrá explotado! El Orko que lo empuñaba sufrirá 1 impacto de Fuerza 4 y el *Akribillador* resultará destruido por completo.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje Especial
0-30 30-80	+1 -1	Dado de Artillería	1	-2	Variable 2D Fuego Sostenido

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

CUERPO CIBERNETIKO

35 Puntos

Los Orkos que sufren heridas verdaderamente terribles en combate pueden recibir un trasplante total de un Cuerpo Cibernético. El Orko recuperará así sus facultades como combatiente y su Fuerza se verá incrementada en +2. Además, si el Orko es impactado por cualquier ataque, éste deberá resolverse como si el Orko fuera un vehículo o un Dreadnought con un Valor de Blindaje de 15. La penetración del Blindaje debe determinarse de la forma habitual. Si el ataque iguala al Valor del Blindaje, el Orko resultará derribado al suelo y no podrá moverse ni disparar durante el siguiente turno, que deberá invertirse en ponerse en pie de nuevo. Si el ataque supera el valor del blindaje del Orko, éste resultará derribado como en el caso anterior, y además sufrirá una herida por cada punto adicional obtenido en la tirada de penetración (o sea, si el ataque ha resultado en una penetración de 17, el Orko caerá al suelo y sufrirá 2 heridas).

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

GRANADAS DE GARRAPATOS ZUMBONES

5 Puntos

Las Granadas de Garrapatos Zumbones son un recipiente de arcilla que contiene un enjambre de feroces Garrapatos Zumbones. Al lanzarse la granada, el recipiente de arcilla se rompe y los Garrapatos Zumbones liberados atacan a cualquier ser vivo que esté en las proximidades. Las Granadas de Garrapatos Zumbones se lanzan de la misma forma que cualquier otra granada. Deberá situarse la plantilla de los Garrapatos Zumbones en el punto en el que cae la granada. Deberán resolverse los efectos causados por los Garrapatos Zumbones como si un proyectil de la Katapulta Lanzagarrapatos hubiera caído en el mismo punto (ver las reglas de esta arma de apoyo).

SOLO ORKOS
DESCARTAR DESPUES DE SU USO



CARTA DE EQUIPO

GARRAPATO VAKUNA

50 Puntos

El Garrapato Vakuna es un tipo especial de Garrapato Jeringuilla que inyecta una potente droga. Antes de empezar la batalla, TODOS los miembros de la horda Orka (o sea, todo el ejército) reciben un pinchazo del Garrapato Vakuna. La droga inmuniza al Orko contra los efectos de cualquier virus, por lo que las Granadas Virus y la Carta de Estrategia Brote Virico no afectan a ninguna de las miniaturas del ejército Orko.

SOLO MATASANOS



CARTA DE EQUIPO

GARRAPATOS NARIZOTAS

20 Puntos

Cualquier tropa del ejército enemigo que pueda utilizar la regla de Infiltración no podrá desplegar a 60 centímetros o menos de un Garrapato Narizotas. Además, los Garrapatos Narizotas tienen un sentido del olfato tan desarrollado que pueden detectar incluso al espía mejor disfrazado. Por tanto, un Asesino Imperial que utilice Camaleónina no podrá revelarse como ninguna miniatura Orka disfrazada situada a 45 centímetros o menos de un Garrapato Narizotas.

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

INSTRUMENTOS DE MATASANOS 8 Puntos

Los Matasanos Orkos llevan consigo habitualmente un amplio surtido de "Instrumentos médicos." Aunque estos instrumentos están destinados a emplearse con los Orkos heridos, el Matasano no duda en utilizarlos también como armas ofensivas en combate cuerpo a cuerpo. Un Matasano equipado con estos instrumentos siempre luchará con dos armas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que dispondrá de 1 dado de ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si el Matasano vence el combate y causa al menos una herida, el enemigo habrá sido inyectado con un Garrapato Jeringa. La víctima se desplomará inconsciente y deberá ser retirada de la batalla como una baja más, aunque todavía posea más heridas que no haya sufrido.

SOLO MATASANOS



CARTA DE EQUIPO

LANZAKOHETES EZPEZIAL 30 Puntos

Un Lanzakohetes Ezpezial es un enorme lanzacohetes o lanzagranadas cargado con proyectiles especialmente fabricados por los Mekánikos Orkos. El Lanzakohetes Ezpezial tiene un área de efecto variable, de 1D6+2 centímetros de radio. El área de efecto deberá determinarse cada vez que el arma sea disparada. La Fuerza del impacto también es variable, y deberá determinarse efectuando una tirada con el dado de Artillería por cada disparo efectuado con el arma. Por tanto, la Fuerza del disparo podrá variar entre 2 y 10. Si el resultado obtenido en el dado de artillería es un Signo de Admiración, ¡el Lanzakohetes Ezpezial habrá explotado! El arma resultará destruida y el Orko que la estaba utilizando sufrirá 1 impacto de F4.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje Especial
0-40 40-90	- -1	Dado de Artillería	1	-1	Variable Área de efecto 1D6+2cm

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

LANZAKOHETES EZPEZIAL 30 Puntos

Un Lanzakohetes Ezpezial es un enorme lanzacohetes o lanzagranadas cargado con proyectiles especialmente fabricados por los Mekánikos Orkos. El Lanzakohetes Ezpezial tiene un área de efecto variable, de 1D6+2 centímetros de radio. El área de efecto deberá determinarse cada vez que el arma sea disparada. La Fuerza del impacto también es variable, y deberá determinarse efectuando una tirada con el dado de Artillería por cada disparo efectuado con el arma. Por tanto, la Fuerza del disparo podrá variar entre 2 y 10. Si el resultado obtenido en el dado de artillería es un Signo de Admiración, ¡el Lanzakohetes Ezpezial habrá explotado! El arma resultará destruida y el Orko que la estaba utilizando sufrirá 1 impacto de F4.

Alcance Corto Largo	Para Impactar Corto Largo	Fuerza	Heridas	Modificador Salvación	Penetración Blindaje Especial
0-40 40-90	- -1	Dado de Artillería	1	-1	Variable Área de efecto 1D6+2cm

SOLO ORKOS

RECORTA O
FOTOCOPIA POR
LA OTRA CARA

PLANTILLAS
DE GARRAPATOS
ZUMBONES



CARTA DE EQUIPO

HERRAMIENTAS DE MEKANIKO **5 Puntos**

Cualquier Mekánico equipado con sus herramientas deberá considerarse siempre armado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo, por lo que tirará un dado adicional durante el combate cuerpo a cuerpo. Además, si el Mekánico empieza un turno en el interior, sobre o junto a un vehículo dañado, podrá intentar reparar un área dañada de éste. El área debe ser reparable: las armas que hayan sido destruidas por completo o los motores que hayan explotado, por ejemplo, no podrán ser reparados. Para determinar el resultado de la reparación deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4, 5 o 6, el área funcionará de nuevo perfectamente. Con cualquier otro resultado, el área permanecerá dañada.

SOLO MEKANIKOS



CARTA DE EQUIPO

PANTALLA DE ENERGIA EZEPIAL **20 Puntos**

Una *Pantalla de Energía Ezepial* es un artefacto Orko cuya efectividad oscila entre una práctica invulnerabilidad y poco más que un molesto crepitar para su usuario mientras los proyectiles silban a su alrededor. Siempre que un Orko equipado con una *Pantalla de Energía Ezepial* sea impactado, deberá efectuarse una tirada de 1D6 y restarse el resultado obtenido a la Fuerza del impacto. Si se obtiene un resultado de 6, el impacto será automáticamente detenido sin causar ningún daño, pero el usuario sufrirá 1 Impacto de F3 por causa del cortocircuito de la pantalla que le causará una desagradable descarga. Si la pantalla sufre un cortocircuito, esta Carta de Equipo deberá descartarse inmediatamente.

SOLO ORKOS



CARTA DE EQUIPO

PROYECTOR DE PANTALLA DE ENERGIA **50 Puntos**

El *Proyector de Pantalla de Energía* es un artefacto exclusivo construido por los Mekánicos Orkos, que lo utilizan para levantar una impenetrable pantalla de energía. La pantalla de energía puede activarse al principio de cualquier turno Orko. Para representar la pantalla, deberá emplearse una regla de 30 centímetros o dos dados separados 30 centímetros; la pantalla puede situarse como máximo a 45 centímetros del Proyector. Una vez activada la pantalla de energía, nadie podrá disparar o moverse a través de ella bajo ninguna circunstancia. Las minisaturas que estén teleporthándose, los ataques psíquicos, los vehículos gravitatorios, y los ataques de morteros subterráneos tampoco podrán atravesar la pantalla. Hay que tener en cuenta que la pantalla de energía también obstruye los movimientos y los disparos de los Orkos. Los vehículos que colisionen contra la pantalla de energía deberán detener su movimiento, pero no sufrarán daño alguno por la colisión. Al principio de cada turno Orko posterior deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 1 a 3, el Proyector se quemará y no podrá emplearse de nuevo por el resto de la batalla. Si el resultado obtenido es de 4 a 6, el Proyector seguirá funcionando; podrá dejarse como está, desconectarse, o emplearse para restituir la pantalla de energía en cualquier otro punto situado a no más de 45 centímetros del Proyector.

SOLO MEKANIKOS



RECORTA POR ESTA CARA



RECORTA POR ESTA CARA



LISTA DEL EJERCITO ORKO

La lista del ejército Orko ha sido diseñada de forma que pueda organizarse un ejército ajustado a un valor en puntos acordado de antemano entre ambos jugadores adversarios. No hay un límite superior al tamaño del ejército, pero 500 puntos es la cantidad mínima de puntos que permiten contar con una fuerza con verdadero valor de combate. Un ejército de 1.500 puntos es lo habitual para una batalla que dure toda la tarde, y 3.000 puntos proporcionarán las tropas necesarias para jugar una batalla que dure todo el día; la lista de ejército que se presenta a continuación se ha diseñado para organizar ejércitos para batallas de estas proporciones. Si se desea librar una batalla de proporciones verdaderamente grandes (por ejemplo entre dos ejércitos de unos 6.000 puntos), es recomendable que los propios jugadores enfrentados acuerden algunas restricciones con respecto a los porcentajes de puntos que pueden invertirse en personajes y armas de apoyo; de no hacerse así, estos tendrán tendencia a dominar la batalla por encima del resto de tropas. Los jugadores experimentados deben ponerse de acuerdo en qué límites quieren imponerse al organizar sus ejércitos en estos casos.



Por cierto, ¡el disponer de un ejército de diez mil puntos o más no significa que se esté obligado a emplearlo al completo! A menudo, las batallas pequeñas son tan divertidas (ó más) que las grandes. En especial, puede comprobarse fácilmente que desplegar a dos ejércitos adversarios demasiado grandes en una mesa demasiado pequeña sólo tiene como consecuencia que la batalla sea un aburrido intercambio de disparos. Por regla general, el utilizar entre cien y cuatrocientos puntos por cada treinta centímetros de ancho de la mesa es la proporción ideal. De esta forma, por ejemplo, si la mesa mide dos metros de ancho, un ejército entre seiscientos y dos mil cuatrocientos puntos tendría el tamaño ideal para una interesante batalla sin aglomeraciones de tropas.

Muchos jugadores prefieren organizar su ejército en base a bloques de quinientos o mil puntos, por ejemplo, empezando con un "núcleo" de unos quinientos puntos al que pueden añadirse regularmente tropas por valor de quinientos puntos cada vez. Esto permite planificar convenientemente las adquisiciones de miniaturas y permite contar con el tiempo suficiente para pintarlas y probarlas en la mesa antes de decidir qué es lo siguiente que se incorporará al ejército.

Lo habitual es que cada bando empiece con el mismo valor en puntos de tropas: por ejemplo, dos mil puntos. Cada jugador empleará la lista de ejército del Codex Warhammer 40,000 correspondiente y adquirirá tropas cuyo valor en puntos total no sea superior al valor total en puntos acordado. El valor total en puntos efectivamente invertido será habitualmente inferior al acordado; con frecuencia será unos pocos puntos inferior, porque no habrá nada en lo que invertir esos pocos puntos restantes.

REGLAS ESPECIALES

Los ejércitos Orkos tienen cierto número de características únicas que los diferencian del resto de ejércitos del universo de Warhammer 40,000. Para representar estas ventajas y desventajas especiales, todos los ejércitos Orkos estarán sujetos a las siguientes reglas especiales.

¡WAAAGH! Los Orkos tienen un *Factor de Estrategia* de 3 al determinar quien despliega primero sus tropas, tal y como se describe en la página 10 del Reglamento de Warhammer 40,000. Sin embargo, la naturaleza salvaje e impredecible de un ataque Orko hace que muchas veces los Orkos lancen su ataque de repente, cogiendo al enemigo completamente por sorpresa. Para representar este factor, los Orkos *duplican* su *Factor de Estrategia*, que será de 6 en el momento de determinar quién empieza con el primer turno de juego. Esto significa que los Orkos emplearán 1D6+6 al efectuar la tirada para determinar quién viene primero, y probablemente serán los primeros en hacerlo, incluso cuando se enfrenten a Marines Espaciales.

MISIONES ORKAS. Las tácticas utilizadas por los Orkos son bastante limitadas, por lo que existen algunas misiones que nunca se les ocurriría llevar a cabo. A consecuencia de ello, al determinar la misión de los Orkos, *no deben* incluirse las Cartas de Misión de *Caza de Brujas* y *Asesinato*.

EL EJERCITO

Al organizarse un ejército Orko podrán invertirse puntos en tres categorías diferentes de tropas: Personajes, Pelotones, y Armas de Apoyo. Sólo está permitido invertir cierta proporción de los puntos en cada una de estas categorías. Por ejemplo, es posible invertir como máximo el 50% de los puntos en Armas de Apoyo. Estas limitaciones existen para asegurar que el ejército esté razonablemente equilibrado, y no esté compuesto exclusivamente por personajes, Dreadnoughts, o tanques. La proporción de puntos que es posible invertir en cada categoría está indicada justo antes de la propia lista de ejército bajo el encabezamiento Organización del Ejército.





PERSONAJES

Puede invertirse hasta el 50% de los puntos del valor total en puntos del ejército en adquirir personajes. El ejército debe estar al mando de un Caudillo o de uno de los personajes incluidos en la sección de Personajes Especiales, si en su descripción se especifica que puede estar al mando de un ejército. Puesto que es obligatorio contar con un comandante, siempre deberán invertirse algunos puntos en personajes.

La proporción de puntos que puede invertirse en personajes incluye el coste de todo su equipo y las Cartas de Equipo que posean. El valor en puntos del equipo se indica en la Lista de Equipo presentada antes de la lista de ejército.

El valor en puntos de cada Carta de Equipo está indicado en la propia carta. El número máximo de Cartas de Equipo que puede poseer un personaje está indicado en su descripción en la lista de ejército. En algunos casos, estos valores pueden variar respecto al número permitido en Warhammer 40,000. Esto es debido al carácter inusual de algunos personajes como los Mekánicos Orkos y demás.

Cualquier personaje puede entrar en combate sobre una Motocicleta de Noble. Si un personaje Orko entra en el campo de batalla montado en una Motocicleta de Noble, el valor en puntos de la motocicleta deberá añadirse al coste en puntos del personaje. Esto significa que los puntos invertidos en las motocicletas para los personajes procederán de la proporción de puntos que es posible invertir en Personajes, y no de la proporción de puntos que es posible invertir en adquirir Armas de Apoyo. El vehículo debe considerarse parte del equipo del personaje, por lo que su coste debe añadirse a su propio valor en puntos.

Hay que tener en cuenta que un Noble sólo podrá emplear una Motocicleta de Noble si el Pelotón que está a su mando también emplea algún tipo de vehículo de transporte, en cuyo caso el Noble estará obligado a tener una Motocicleta de Noble como transporte. Esto es debido a que los personajes Nobles siempre actúan como oficiales de Pelotón, lo cual sería obviamente imposible si entrara en combate en una Motocicleta de Noble mientras su Pelotón tuviera que moverse a pie, o viceversa.

Hay que recordar también que algunas Cartas de Equipo están restringidas en su uso a ciertas razas o tipos de personajes. Las Cartas de Equipo de Warhammer 40,000 y Milenio Sinistro indican las restricciones que deben aplicarse.

PELOTONES

Al menos el 25% del valor total en puntos del ejército debe invertirse en adquirir Pelotones. La mayoría de Orkos luchan en Pelotones de guerreros. Los tamaños de los Pelotones varían, pudiendo elegirse libremente el tamaño del Pelotón dentro de los límites indicados en la lista: por ejemplo, un Pelotón de guerreros del Clan Goff puede tener entre cinco y veinte miniaturas, mientras que un Pelotón de Gretchins puede tener entre diez y cuarenta.

Hay que tener en cuenta que los Pelotones de Soldados de Asalto son diferentes de la mayoría de Pelotones Orkos, ya que cuentan con oficiales específicos que son personajes. Estos oficiales deben adquirirse como personajes, pero deben contabilizarse contra el total del tamaño de la escuadra (o sea, 9 soldados +1 personaje = Pelotón de 10 miniaturas). Los oficiales de los Pelotones de Soldados de Asalto están armados y equipados como personajes individuales, por lo que no están obligados a utilizar las mismas armas que los soldados de su Pelotón.

ARMAS DE APOYO

Puede invertirse hasta la mitad del valor en puntos total del ejército en la sección de Armas de Apoyo. La sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército incluye Ogretes, artillería de Kampaña, vehículos, y *Dreadnoughts*. En ciertos casos, algunas arma de apoyo tan sólo podrán adquirirse si en el ejército hay presentes

ciertos personajes relacionados. Para poder adquirir un Kohete de Pulsación, por ejemplo, el ejército debe incluir un Kaporal. Estas restricciones están especificadas en cada caso concreto.

No están incluidos todos los detalles o atributos de cada tipo de arma de apoyo, vehículo y *Dreadnought*. Deberán consultarse las Tarjetas de Vehículo correspondientes incluidas en Warhammer 40,000 o en el suplemento Milenio Sinistro. Las Tarjetas de Vehículo también indican el valor en puntos de cada tipo de vehículo, aunque esta información está resumida también en la lista para mayor comodidad.

Como ya se ha explicado en la sección de Personajes, el coste de los vehículos de los personajes debe contabilizarse contra la proporción de puntos destinados a adquirir Personajes en vez de los destinados a Armas de Apoyo. Así puede restringirse el número de personajes de extremada movilidad, y en algunas listas de ejército evita que los jugadores monten a todos sus personajes en tanques o en otros vehículos poco apropiados para ellos.

En otros ejércitos, los puntos destinados a Armas de Apoyo también pueden utilizarse para adquirir tropas aliadas. Sin embargo, los Orkos no acostumbran a estar en buenas relaciones con las otras razas, y raramente se alían con alguien. Los Orkos consideran a las otras razas como alguien a quien conquistar, y la idea de luchar junto a alienígenas contra otra raza alienígena es un concepto demasiado complicado para la mente de la mayoría de los Orkos. ¿Es mucho mejor aniquilar a ambas razas alienígenas, una después de la otra! ¿O no? Sin embargo, hay que recordar que los guerreros del Clan Hacha Sangrienta pueden emplear vehículos y armas de apoyo Imperiales.



PRESENTACION DE LOS PERFILES

Los perfiles de atributos se presentan en el formato habitual e incluyen todos los valores de Atributos. Las miniaturas de las miniaturas de Caballería, como los Jinetes de Jabali del Clan Mordisco de Vibora, cuentan con dos perfiles, uno para el jinete y otro para su montura.

Este libro presenta los detalles de la mayor parte de las armas, y el resto están incluidas en el Manual de Equipo de Warhammer 40,000. Para saber el valor en puntos y los detalles de los vehículos y los *Dreadnoughts* deberán consultarse sus Tarjetas de Vehículo. Algunas Tarjetas de Vehículo están incluidas en Warhammer 40,000 y Milenio Sinistro contiene muchas más. A medida que aparezcan nuevos modelos, publicaremos las Tarjetas de Vehículo correspondientes en la revista *White Dwarf*.

LIMITACIONES ESPECIFICAS

La lista de ejército Orko describe a las tropas, los personajes y las Armas de Apoyo que pueden ser incluidas en el ejército. En la mayoría de casos no existe límite alguno al número de Pelotones o personajes, excepto el impuesto por el límite de puntos. Sin embargo, algunos tipos de Pelotones, personajes y Armas de Apoyo están limitados en número, o su disponibilidad depende de algún factor externo. Por ejemplo, en el ejército sólo puede incluirse un Cuerpo de Soldados de Asalto. Estas limitaciones están claramente indicadas en la lista de ejército.



LAS LISTAS DE EQUIPO

La lista de ejército especifica el armamento y el equipo que cada personaje o Pelotón puede adquirir invirtiendo un coste adicional. Este coste está indicado en la Lista de Equipo que se presenta antes de la lista de ejército. La Lista de Equipo está dividida según las diferentes categorías, e indica en algunos casos si existe alguna restricción adicional (por ejemplo, que una miniatura sólo pueda equiparse con un arma especial). Estas restricciones están indicadas en la Lista de Equipo.

CARTAS DE EQUIPO

Las miniaturas de personaje pueden adquirir artículos de equipo especiales a través de las Cartas de Equipo. La cantidad de Cartas de Equipo que puede tener un personaje está especificada en la descripción de dicho personaje. El valor en puntos de las Cartas de Equipo está incluido en la propia carta.

En Warhammer 40,000 pueden encontrarse muchas Cartas de Equipo, y en el suplemento **Milenio Sinistro** se incluyen muchas más. En las páginas a todo color de este suplemento se presentan catorce Cartas de Equipo Orko, y más adelante aparecerán nuevas Cartas de Equipo en la revista *White Dwarf*.

Hay que tener en cuenta que la cantidad de Cartas de Equipo existentes de un tipo determinado está pensada para restringir deliberadamente la cantidad de dichos objetos que pueden haber en el ejército. Al organizar el ejército, no podrá incluirse una misma Carta de Equipo más de una vez. Esta restricción no impide que tu oponente tenga la misma Carta de Equipo, ya que probablemente tendrá su propio juego de cartas. Es por tanto posible que dos miniaturas de personaje de ejércitos adversarios tengan el mismo objeto. Hay que tener también en cuenta que el uso de algunas Cartas de Equipo está restringido a ciertas razas o tipos de tropas, como especifican las propias cartas. Algunos objetos tan sólo pueden utilizarse una sola vez antes de descartarse (como por ejemplo, las Granadas de Vórtice).

PERSONAJES Y ARMAS PESADAS

Puesto que las armas pesadas son voluminosas e incómodas, los personajes no acostumbran a utilizarlas para no perder movilidad, prefiriendo la agilidad y las reacciones rápidas a una gran potencia de fuego estática. Si un personaje está disparando un arma pesada (por ejemplo, un Mekánico armado con un Cañón de Ataque *Shokk*), estará limitado por las reglas normales de Elección del Objetivo, como cualquier otra miniatura (ver la sección Elección del Objetivo en el Reglamento de Warhammer 40,000). La regla que permite a los personajes disparar contra cualquier objetivo no puede aplicarse a los personajes que empleen armas pesadas, ya que estas armas son demasiado pesadas para poder apuntar con toda libertad.

Esta regla debe aplicarse a todos los personajes equipados con armas pesadas, no sólo a los personajes Orkos. Esta regla ha sido diseñada específicamente para evitar que los jugadores se aprovechen de la agilidad y la puntería excepcionales de los personajes para crear "francotiradores" infalibles a larga distancia, que desde un extremo del campo de batalla pueden abatir a cualquier enemigo. ¡Los verdaderos héroes dan la cara!

PERSONAJES ESPECIALES

Después de la lista de ejército se incluye una sección de personajes especiales. En ella están descritos algunos Orkos famosos, para los que se indica su valor en puntos y las reglas especiales que deben aplicarse si participan en la batalla. El ejército puede incluir uno o más de estos personajes como miniaturas de personaje adicionales o, en ciertos casos, como comandantes del ejército en sustitución del Caudillo genérico presentado en la lista. El coste en puntos de estos personajes especiales deberá proceder de la proporción de puntos que es posible invertir en personajes.



NUEVAS MINIATURAS

Miniaturas Citadel produce continuamente nuevas miniaturas para el ejército Orko. Los detalles de juego correspondientes a estas nuevas miniaturas y las reglas especiales que deban aplicarse a ellas aparecen en la revista *White Dwarf* en el momento en que las nuevas miniaturas se ponen a la venta. La revista *White Dwarf* puede encontrarse en kioscos y tiendas especializadas. Nuestro servicio de Venta Directa dispone también tanto del último número de la revista como de números atrasados.

Habitualmente, los artículos relacionados con nuevas miniaturas incluyen toda la información de juego necesaria para poder incorporar tales miniaturas a la lista de ejército Orko. Sin embargo, no siempre es así, especialmente si se trata de opciones nuevas para vehículos Orkos ya existentes. En este caso, estas opciones armentísticas u otras mejoras simplemente modifican ligeramente la información de juego ya existente relacionada con la miniatura para tener en cuenta la nueva opción y estos cambios se presentan en el artículo.

LISTA DE EQUIPO

En esta página se presenta la lista del equipo adicional con el que pueden equiparse los Personajes y los guerreros Orkos. La lista indica también las limitaciones aplicables a la adquisición de este equipo.

ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Una miniatura puede equiparse con armas de combate cuerpo a cuerpo si la descripción en la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura puede tener todas las que desee.

Espada Sierra	2
Hacha de Energía	7
Puño de Combate (sólo Nobles y Personajes)	10
Espada de Energía	6
Espada o Hacha	1
Pistola Automática	1
Pistola Bolter	2
Pistola Lanzallamas	6
Pistola de Plasma	4

ARMAS ESPECIALES

Una miniatura puede equiparse con armas especiales si la descripción en la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura sólo puede tener una de estas armas.

Bolter	3
Lanzallamas	7
Rifle de Fusión	6
Rifle de Plasma	6

ARMAS PESADAS

Cualquier miniatura puede equiparse con armas pesadas si su descripción en la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Cada miniatura sólo puede tener una de estas armas.

Cañón Automático	16
Bolter Pesado	10
Kombiarna Ezpezial (sólo Orkos del Clan Cráneo de Muerte)	15
Cañón Láser	30
Lanzamisiles (Misiles de Fragmentación y Perforantes)	30
Multicañón de Fusión	39
Cañón Pesado de Plasma	26
Kañón de Ataque <i>Shokk</i> (sólo Mekánikos)	25
Ametralladora Pesada	7

ARMADURAS

Sólo los personajes pueden equiparse con las siguientes armaduras, y cada personaje sólo puede utilizar un tipo de armadura.

Armadura Pesada Orka (Tirada de salvación 4+)	7
Mega Armadura Orka (Tirada de salvación 2+; segunda tirada 4+)	25

GRANADAS

Cualquier miniatura puede equiparse con Granadas si la descripción en la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Una miniatura puede tener granadas de todos los tipos que se quiera. Si una miniatura tiene granadas de cualquiera de los siguientes tipos, se supone que tiene suficientes granadas para toda la batalla.

Granadas de Fragmentación	2
Granadas Perforantes	3
Granadas de Fusión	5

TRANSPORTE

Cualquier miniatura puede equiparse con uno de los siguientes vehículos o bestias de monta si la descripción en la lista de ejército especifica que así puede hacerse. Una miniatura puede tener únicamente un vehículo o bestia de monta.

Jabalí (sólo guerreros del Clan Mordisco de Víbora)	6
Jabalí Cibernético (sólo Orkos del Clan Mordisco de Víbora)	15
Motocicleta de Noble (incluye un conductor Orko)	20



ORGANIZACION DEL EJERCITO

Personajes	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede invertirse en la sección de Personajes de la lista de ejército.
Pelotones	25%+	Al menos la cuarta parte del valor en puntos total del ejército debe invertirse en la sección de Pelotones de la lista de ejército. Si se desea, puede invertirse una proporción superior.
Armas de Apoyo	50%	Hasta la mitad del valor en puntos total del ejército puede invertirse en la sección de Armas de Apoyo de la lista de ejército.

PERSONAJES

0-1 CAUDILLO ORKO 65 puntos

El ejército Orko debe estar al mando de un Caudillo Orko o de uno de los personajes de la sección Personajes Especiales de la lista de ejército. El Caudillo es el Orko más corpulento, duro e inteligente del ejército. ¡El Caudillo mantiene a raya a los demás Orkos gracias a la fuerza de su dominante personalidad y algunos puñetazos distribuidos generosamente!

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caudillo Orko	10	6	6	4	5	3	5	3	9

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Caudillo puede tener hasta tres cartas de Equipo

El Caudillo puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

ESTRATEGIA: El Caudillo tiene un Factor de Estrategia de 3.

ESPECIAL: Cualquier unidad Orka puede utilizar el valor del Atributo Liderazgo del Caudillo al efectuar chequeos de desmoralización o *Pánico*, si tiene al menos una miniatura a 30 centímetros o menos del Caudillo.

El Caudillo puede estar acompañado por hasta cuatro ayudantes Gretchin. Estos ayudantes deben adquirirse independientemente (consultar la información relacionada con los *Ayudantes Gretchin* que se encuentra al final de la sección de Personajes).



0-1 PORTAESTANDARTE DE BATALLA

Portaestandarte Orko 50 puntos
 Portaestandarte Gretchin 35 puntos

El ejército Orko puede incluir un Portaestandarte de Batalla. El Estandarte de Batalla puede ser portado tanto por un Orko como por un Gretchin, que han sido seleccionados especialmente para esta función, por su habilidad y su valentía.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Portaestandarte Orko	10	4	4	3	4	1	3	1	8
Portaestandarte Gretchin	10	3	4	3	3	1	3	1	6

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Portaestandarte puede tener una carta de Equipo.

El Portaestandarte puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Transporte y Granadas.

ESPECIAL: Cualquier unidad Orka podrá repetir la tirada de un chequeo de Desmoralización si no se ha superado el primero y tiene al menos una miniatura a 30 centímetros o menos del Portaestandarte.

GRAN JEFE ORKO 35 puntos

Un Gran Jefe Orko, como su nombre indica, es un Noble Orko especialmente grande y desagradable, que disfruta mandando sobre los Orkos más pequeños que le rodean. La habilidad en combate del Gran Jefe hace que sea respetado, aunque no siempre admirado, por los Orkos que están a sus órdenes.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Jefe	10	5	5	4	5	2	4	2	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Gran Jefe puede tener hasta dos cartas de Equipo.

El Gran Jefe puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.



KAPI KORSARIO 35 puntos

El ejército Orko puede incluir un Kapi Korsario por cada Pelotón de Korsarios presente en el ejército. Los Kapis Korsarios son unos Orkos extraordinariamente duros, agresivos y de carácter irritable. Los Kapis tienen a veces ataques de rabia homicida que sólo sirven para impresionar a los guerreros que tienen bajo sus órdenes y recordarles cuán buenos son como líderes.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kapi Korsario	10	5	5	4	5	2	4	2	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Kapi Korsario puede tener hasta dos cartas de Equipo.

El Kapi Korsario puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

ESPECIAL: El Kapi Korsario puede estar acompañado por hasta cuatro ayudantes Gretchin. Estos ayudantes deben adquirirse independientemente (consultar la información relacionada con los *Ayudantes Gretchin*, que se encuentra al final de la sección de Personajes).

0-I KAPI KOMANDO DEL CLAN HACHA SANGRIENTA 35 puntos

El ejército Orko puede incluir un Kapi Komando del Clan Hacha Sangrienta si el ejército contiene un Pelotón de Komandos del Clan Hacha Sangrienta. El Kapi Komando del Clan Hacha Sangrienta es el único personaje del ejército Orko que puede desplegar junto a los Komandos del Clan Hacha Sangrienta utilizando la regla de *Infiltración*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kapi	10	5	5	4	5	2	5	2	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Kapi Komando del Clan Hacha Sangrienta puede tener hasta dos Cartas de Equipo.

El Kapi Komando del Clan Hacha Sangrienta puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

0-I SARGENTO INSTRUKTOR 20 puntos

El ejército Orko puede incluir un Sargento Instruktor si el ejército contiene un Cuerpo de Asalto. Un Sargento Instruktor es un Soldado de Asalto ya veterano que nunca ha perdido su obsesión juvenil por la instrucción, la limpieza de las armas y, en general, por esta forma de actuar completamente anti-Orka. Los Sargentos Instruktores permanecen en el Cuerpo de Asalto (¡jamen al Cuerpo!), y transmiten sus conocimientos sobre tácticas militares en instrucción a sus jóvenes y entusiasmados reclutas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sargento Instruktor	10	4	4	3	4	1	3	1	9

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Sargento Instruktor puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

ESPECIAL: Si los Soldados de Asalto que tiene a su mando están equipados con Retrorreactores, el Sargento Instruktor debe equiparse *obligatoriamente* con un Retrorreactor, por un coste adicional de 5 puntos.

NOBLE ORKO 13 puntos

Cualquier Pelotón de Guerreros Orkos puede incluir un Noble como oficial, o hasta dos Nobles en los Pelotones del Clan Goff. El Noble forma parte del Pelotón, y no puede abandonarlo en ningún momento en el transcurso de la batalla.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble	10	4	4	3	4	1	3	1	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Noble puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.





MEKÁNICO 18 puntos

Un ejército Orko siempre puede incluir un Mekánico; es posible adquirir un Mekánico adicional por cada Pelotón del Clan Sol Malvado presente en el ejército. Los Mekánicos son ingenieros Orkos muy hábiles, capaces de construir armas y vehículos muy eficaces a partir de los materiales más diversos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mekánico	10	4	4	4	4	1	3	2	7

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Mekánico puede tener hasta tres Cartas de Equipo.

El Mekánico puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas. Puede estar armado con un Cañón de Ataque *Shokk* por un coste adicional de +25 puntos.

ESPECIAL: El Mekánico puede estar acompañado por hasta cuatro ayudantes Gretchin. Estos ayudantes deben adquirirse independientemente (consultar la información relacionada con los *Ayudantes Gretchin*, que se encuentra al final de la sección de Personajes).

MATASANOS 18 puntos

Un ejército Orko siempre puede incluir un Matasanos; es posible adquirir un Matasanos adicional por cada Pelotón del Clan Cráneo de Muerte presente en el ejército. Los Matasanos son los doctores Orkos, siendo muy temidos por los demás Orkos a causa de sus brutales, aunque efectivas, técnicas médicas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Matasanos	10	4	4	4	4	1	3	2	7

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Matasanos puede tener una carta de Equipo. El Matasanos puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

ESPECIAL: El Matasanos puede estar acompañado por hasta cuatro ayudantes Gretchin. Estos ayudantes deben adquirirse independientemente (consultar la información relacionada con los *Ayudantes Gretchin*, que se encuentra al final de la sección de Personajes).

KAPORAL 18 puntos

Un ejército Orko siempre puede incluir un Kaporal; es posible adquirir un Kaporal adicional por cada Pelotón del Clan Mordisco de Vibora presente en el ejército. Los Kaporales crían, entrenan, y controlan las manadas de Gretchins y Snotlings que acompañan al ejército Orko a las batallas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kaporal	10	4	4	4	4	1	3	2	7

ARMAMENTO: Pistola Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Kaporal puede tener una Carta de Equipo.

El Kaporal puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

ESPECIAL: El Kaporal puede estar acompañado por hasta cuatro ayudantes Gretchin. Estos ayudantes deben adquirirse independientemente (consultar la información relacionada con los *Ayudantes Gretchin*, que se encuentra al final de la sección de Personajes).

ESTRAMBÓTIKO 85 puntos

Un ejército Orko siempre puede incluir un Estrambótico; es posible adquirir un Estrambótico adicional por cada Pelotón del Clan Luna Malvada presente en el ejército. Los Estrambóticos están acompañados por dos Kuidadores. Los Orkos Estrambóticos son Orkos con poderes psíquicos. Absorben la energía psíquica de los Orkos que los rodean, liberándola en forma de poderosos ataques psíquicos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estrambótico	10	4	4	4	4	1	3	2	7
Kuidador	10	4	3	4	4	1	2	1	7

ARMAMENTO: Los Kuidadores están armados con Pistola Bolter y Hacha.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Estrambótico puede tener una Carta de Equipo. Uno de los dos Kuidadores, o ambos puede reemplazar su Pistola Bolter por un Bolter, por un coste adicional de 1 punto por miniatura.

ESPECIAL: Un Estrambótico es un Psíquico de Nivel de Maestría 2.



O-I ESTRAMBÓTIKO CABEZADISFORME 194 puntos

Un ejército Orko siempre puede incluir un Estrambótico Cabezasiforme. Cada Estrambótico Cabezasiforme está acompañado por cuatro Kuidadores. Los Estrambóticos Cabezasiformes son Estrambóticos que han sobrevivido a tantas batallas que sus mentes están totalmente saturadas de energía psíquica.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estrambótico	10	5	3	4	5	3	5	3	8
Kuidador	10	4	3	4	4	1	2	1	7

ARMAMENTO: Los Kuidadores están armados con Pistola Bolter y Hacha, o con Bolter.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El Estrambótico Cabezasiforme puede tener una Carta de Equipo.

Uno o más de los dos Kuidadores puede reemplazar su Pistola Bolter por un Bolter, por un coste adicional de 1 punto por miniatura.

ESPECIAL: Un Estrambótico es un Psíquico de Nivel de Maestría 4.

O-I OFICIAL OGRETE

Veterano 55 puntos

Héroe 89 puntos

Héroe Legendario 110 puntos

Si el ejército incluye un Pelotón de Ogretes, éste puede estar al mando de un oficial Ogrete. La mayoría de Ogretes no son demasiado inteligentes, pero algunos son verdaderamente brillantes y poseen una gran astucia innata. Como es natural, los Ogretes más inteligentes llegan a la cumbre y habitualmente están al mando de las bandas de mercenarios Ogretes.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Veterano	15	5	4	5	5	3	5	2	9
Héroe	15	6	5	6	6	4	6	3	9
Héroe Legendario	15	7	6	6	6	5	7	4	10

ARMAMENTO: Hacha o Garrote.

ARMADURA: Armadura Primitiva (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: El oficial Ogrete puede tener una Carta de Equipo.

El oficial Ogrete puede estar armado con una Hacha o Garrote adicional por un coste adicional de 1 punto.

El oficial Ogrete puede estar armado con un Subdstripador por un coste adicional de 3 puntos.

El oficial Ogrete puede estar equipado con una Armadura de Malla por un coste adicional de 3 puntos.



AYUDANTES GRETCHIN

Gretchin 3 puntos

Veterano 5 puntos

Algunos personajes Orkos pueden estar acompañados por un pequeño grupo de ayudantes Gretchin para cumplir con todas las órdenes de su amo, aunque a veces la rapidez y eficacia con las que cumplen sus órdenes puede dejar bastante que desear.

Los siguientes personajes pueden tener hasta cuatro ayudantes: Caudillos, Kaporales, Mekánikos, Matasanos y Kapis Korsarios. Uno de los ayudantes de cada personaje puede ser un Veterano.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5
Veterano	10	3	4	3	3	1	3	1	6

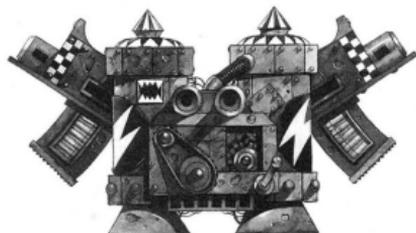
ARMAMENTO: Arma de Mano.

ARMADURA: Ninguna.

EQUIPO: Cualquier ayudante Gretchin puede estar armado con un Trabuko Gretchin, una Pistola Automática, o un Rifle Automático por un coste adicional de 1 punto.

Cualquier ayudante Gretchin puede estar equipado con una Armadura Antifrag por un coste adicional de 1 punto.

ESPECIAL: El personaje y sus ayudantes forman una pequeña unidad, por lo que debe aplicarse la regla de *Cohesión de Unidades* tal y como se describe en la página 16 del Reglamento de Warhammer 40,000.



PELOTONES

PELTON

DE NOBLES 15 puntos por miniatura

El ejército Orko puede incluir un Pelotón de Nobles por cada Pelotón de Guerreros presente en el ejército. Los Nobles que no están al mando de algún Pelotón de Guerreros, forman sus propios Pelotones de Nobles. Todos los Nobles de un mismo Pelotón de Nobles deben pertenecer al mismo clan (todos deben ser, por ejemplo, del Clan Luna Malvada, del Clan Goff, etc.).

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Noble	10	4	4	3	4	1	3	1	8

ESCUADRA: Un Pelotón de Nobles está compuesto por entre tres y quince Nobles.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Noble puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Los Nobles pueden adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte, Armas Pesadas y Granadas.

Cualquier Noble puede estar equipado con una Armadura Pesada Orka por un coste adicional de +7 puntos. Los Nobles del Clan Luna Malvada pueden estar equipados con una Mega Armadura Orka por un coste adicional de +25 puntos.



O-I PELTON DE KOMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA 14 puntos por miniatura

El ejército Orko puede incluir un Pelotón de Komandos del Clan Hacha Sangrienta. Los Komandos del Clan Hacha Sangrienta efectúan misiones de reconocimiento por delante del ejército Orko, atacando las bases del enemigo y tendiendo emboscadas a los convoyes enemigos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Komando	10	4	4	3	4	1	3	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Komandos del Clan Hacha Sangrienta está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Komando puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede cambiar su Hacha por un Hacha de Energía por un coste adicional de +6 puntos.

Los Komandos pueden adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Una miniatura de Komando puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas Especiales o Armas Pesadas.

ESPECIAL: El Pelotón de Komandos del Clan Hacha Sangrienta puede desplegar, empleando la regla de *Infiltración*, tal y como se describe en la página 11 del Reglamento de Warhammer 40,000.

KORSARIOS 12 puntos por miniatura

Algunos Orkos abandonan su tribu para unirse a bandas errantes de Korsarios Orkos. La mayoría de Korsarios Orkos están dispuestos a alquilar sus servicios como mercenarios, o pueden ser convencidos para participar en una batalla con la promesa de un suculento botín.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Korsario	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Korsarios esta compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Korsario puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier Korsario pueden adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura puede adquirir un arma adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas Especiales o Armas Pesadas.

0-1 PELOTON**CHIFLADO** 10 puntos por miniatura

El ejército Orko puede incluir un Pelotón Chiflado. Los Chiflados son Orkos irracionales de tendencias violentas y con trastornos mentales idiosincrásicos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chiflado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Chiflados está compuesto por entre cinco y treinta miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Chiflado puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

PELOTON DE GUERREROS DEL CLAN LUNA MALVADA 12 puntos por miniatura

Puesto que los dientes de los Orkos del Clan Luna Malvada crecen más deprisa que los de los otros Orkos, este clan es el más rico de todos los clanes Orkos. Esto significa que pueden permitirse comprar las armas y armaduras de más calidad y más costosas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Luna Malvada	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Guerreros del Clan Luna Malvada está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Guerrero del Clan Luna Malvada puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales y Granadas.

Además, hasta dos miniaturas del Pelotón pueden estar armadas con Armas Pesadas elegidas de entre las de la sección correspondiente de la Lista de Equipo.

**PELOTON DE GUERREROS DEL CLAN HACHA****SANGRIENTA** 12 puntos por miniatura

El Clan Hacha Sangrienta es, de todos los clanes Orkos, el que ha tenido un contacto más directo con el Imperio, llegando hasta el extremo de adoptar algunas de las tácticas de combate Imperiales, como utilizar equipo camuflado, y elaborar planes de batalla antes de que ésta empiece!

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Hacha Sangrienta	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Guerreros del Clan Hacha Sangrienta está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Guerrero del Clan Hacha Sangrienta puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura del Pelotón puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada adquirida de entre las de las secciones correspondientes de la Lista de Equipo.

**0-1 KUERPO DE ASALTO** 11 puntos por miniatura

El ejército Orko puede incluir un Cuerpo de Asalto. Sus miembros se toman la guerra muy en serio, y a veces incluso utilizan Retrorreactores para efectuar ataques aerotransportados.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Soldado de Asalto	10	3	3	3	3	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Cuerpo de Asalto está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Soldado de Asalto puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Todo el Cuerpo puede estar equipado con Retrorreactores por un coste adicional de +5 puntos por miniatura.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura del Pelotón puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada adquirida de entre las de las secciones correspondientes de la Lista de Equipo.

PELTON DE GUERREROS DEL CLAN

CRÁNEO DE MUERTE 12 puntos por miniatura

Después de una batalla, los guerreros del Clan Cráneo de Muerte vuelven al campo de batalla para recoger armas, equipo y todo aquello que pueda serles útil. Nunca desperdician nada, y a menudo están armados con Kombiarmas Ezpezialez, formadas por la unión de varias armas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Cráneo de Muerte	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón del Clan Cráneo de Muerte está compuesto por entre tres y diez miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Orko del Clan Cráneo de Muerte puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura puede equiparse con una Kombiarma Ezpezial por un coste adicional de +15 puntos, o un Arma Pesada adquirida de entre las de la sección correspondiente de la Lista de Equipo.



PELTON DE GUERREROS DEL CLAN SOL

MALVADO 12 puntos por miniatura

Los Orkos del Clan Sol Malvado se sienten irrefrenablemente atraídos por las motocicletas rápidas. Éste es un rasgo común en todos los Orkos, pero en el caso de los Orkos del Clan Sol Malvado es especialmente pronunciado.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Sol Malvado	10	3	3	3	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Guerreros del Clan Sol Malvado está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Guerrero del Clan Sol Malvado puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura del Pelotón puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada adquirida de entre las de las secciones correspondientes de la Lista de Equipo.

ARMAS DE APOYO:

Un Pelotón de Guerreros del Clan Sol Malvado puede equiparse con Motocicletas de Guerra por un coste adicional de +35 puntos por miniatura.

PELTON DE GUERREROS

DEL CLAN GOFF 12 puntos por miniatura

El Clan Goff es el más feroz de todos los clanes Orkos. Sus guerreros prefieren el combate cuerpo a cuerpo, y no tienen demasiada paciencia para las tácticas o estrategias complicadas.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Goff	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Veterano	10	4	3	4	4	1	2	1	7

ESCUADRA: Un Pelotón de Guerreros del Clan Goff está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura del Pelotón puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada adquirida de entre las de las secciones correspondientes de la Lista de Equipo.

Cualquier cantidad de miniaturas del Pelotón pueden convertirse en Veterano por un coste adicional de +1 punto por miniatura.

PELTON DE GUERREROS DEL CLAN MORDISCO

DE VIBORA 12 puntos por miniatura

Los Orkos del Clan Mordisco de Vibora se aferran a los valores tradicionales Orkos, y son reticentes a utilizar las nuevas tecnologías. Normalmente acuden a las batallas montados sobre jabalíes, aunque los guerreros más progresistas montan en los más "modernos" Jabalíes Cibernéticos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko Mordisco de Vibora	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Jabalí de Guerra	18	4	0	3	4	1	3	1	3
Jabalí Cibernético	25	3	0	4	3	1	4	2	3

ESCUADRA: Un Pelotón de Guerreros del Clan Mordisco de Vibora está compuesto por entre cinco y veinte miniaturas.

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Hacha y Granadas de Fragmentación.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Guerrero del Clan Mordisco de Vibora puede cambiar su Pistola Bolter por un Bolter por un coste adicional de +1 punto.

Cualquier miniatura puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo y Granadas.

Además, una miniatura del Pelotón puede equiparse con un Arma Especial o un Arma Pesada adquirida de entre las de las secciones correspondientes de la Lista de Equipo.

ARMAS DE APOYO:

Un Pelotón de Guerreros del Clan Mordisco de Vibora puede equiparse con Jabalíes por un coste adicional de +6 puntos por miniatura, o con Jabalíes Cibernéticos por un coste adicional de +15 puntos por miniatura. Todas las miniaturas del Pelotón deben estar montadas. No pueden combinarse miniaturas montadas y desmontadas, pero las miniaturas pueden estar montadas en cualquier combinación de Jabalíes y Jabalíes Cibernéticos.

PELOTON DE GRETCHINS 5 puntos por miniatura

Los Gretchins son más pequeños y débiles que los Orkos, por lo que componen la clase de subordinados, criados y ayudantes. Los Gretchins acarrean munición y suministros; si pueden, participan también en la batalla.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

ESCUADRA: Un Pelotón de Gretchins está compuesto por entre diez y cuarenta miniaturas.

ARMAMENTO: Rifle Automático y Cuchillo.

ARMADURA: Armadura Antifrag (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Gretchin puede cambiar su Rifle Automático por una de las siguientes armas sin ningún coste adicional: Pistola Automática, Trabuko Gretchin.

MANADA DE SNOTLINGS 5 puntos por peana

Cada manada de Snotlings debe estar controlada por un Kaporal adquirido de la sección de personajes de la lista de ejército. Los Snotlings son las criaturas más pequeñas y menos agresivas de todas las razas pieles verdes. En combate no sirven de mucho, por lo que habitualmente sólo son utilizados como pantalla para el resto del ejército, o como munición viviente para el Cañón de Ataque *Shokk*.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Peana de Snotlings	10	2	2	1	1	3	3	3	4

ESCUADRA: Una manada de Snotlings está compuesta por entre dos y diez peanas.

ARMAMENTO: Armas de Mano.

ARMADURA: Los Snotlings no están equipados con armaduras.

ARMAS DE APOYO

ALIADOS

Los Orkos normalmente no se alían con nadie excepto con otros Orkos. Los guerreros del Clan Hacha Sangrienta, por ejemplo, utilizan vehículos y armas de apoyo Imperiales capturados o comprados. Para representar esto, si el ejército incluye al menos un Pelotón de Guerreros del Clan Hacha Sangrienta, éste podrá utilizar vehículos y armas de apoyo de las listas de ejército de la Guardia Imperial y los Marines Espaciales, pagando el valor en puntos indicado para ellos en tales listas. Todo el equipo Imperial utilizado deben estar pintado con los colores del Clan Hacha Sangrienta, y las tripulaciones de vehículos estarán compuestas exclusivamente por Orkos. Además, los Sistemas de Puntería con los que normalmente cuentan los vehículos y armamento Imperiales **no están presentes** en las versiones utilizadas por los Orkos.

0-1 PELOTON DE OGRETES 44 puntos por miniatura

Los Ogretes son unas criaturas gigantescas que miden casi el doble que un hombre. Los Ogretes sirven como mercenarios para cualquiera que esté dispuesto a pagarles, pero como se divierten mucho en compañía de los Orkos, en general están encantados con la perspectiva de combatir junto a ellos.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ogrete	15	4	3	5	5	3	4	2	8

ESCUADRA: Un Pelotón de Ogretes está compuesto por entre una y diez miniaturas.

ARMAMENTO: Hacha o Garrote.

ARMADURA: Armadura Primitiva (tirada de salvación de 6+).

EQUIPO: Cualquier Ogrete puede estar armado con una Hacha o Garrote adicional por un coste adicional de 1 punto.

Cualquier Ogrete puede estar armado con un Subdstripador por un coste adicional de 3 puntos.

Cualquier Ogrete puede estar equipado con una Armadura de Malla por un coste adicional de 3 puntos.

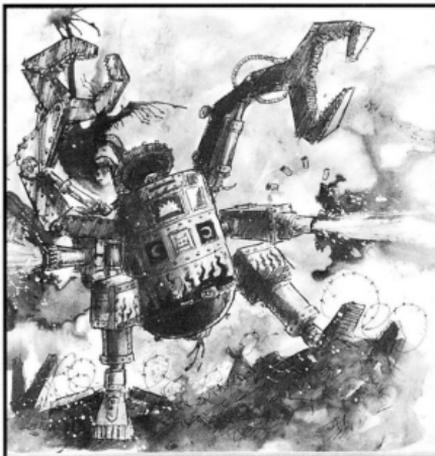
DREADNOUGHT ORKO 120 puntos

El ejército Orko debe incluir al menos un Matasanos y un Mekánico para poder incluir *Dreadnoughts*. Los *Dreadnoughts* son máquinas enormes y ruidosas, equipadas con numerosas armas de ataque a distancia y de combate cuerpo a cuerpo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	I	A	L
Dreadnought	15	5	4	6	3	4	6

ARMAMENTO: Dos Garras de Combate, un Bolter Pesado y un Lanzallamas Pesado.

OPCIONES: Hasta dos de los brazos pueden equiparse con un Cañón Láser o un Lanzamisiles con Misiles de Fragmentación y Perforantes por un coste adicional de +25 puntos cada uno.



KOHETE DE PULSACION 50 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico y un Kaporal para poder incluir Kohetes de Pulsación. Al estallar, el Kohete de Pulsación emite poderosos pulsos de energía. Todos los guerreros o vehículos impactados serán derribados o perderán el control, desorganizándose así las tropas enemigas.

Alcance	Mod. Impactar	Fuerza	Heridas	Tirada	Penetración
C	L	C. Alc.	L. Alc.	de Salvación	Blindaje Especial
Reglas especiales					

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

DOTACION: El Kohete de Pulsación cuenta con una dotación de dos Gretchins.

ARMAMENTO: Los Gretchins de la dotación están desarmados.

ARMADURA: La dotación Gretchin está equipada con Armadura Antifrag.



KAÑON DESTRUKTOR 45 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico y un Kaporal para poder incluir Kañones Destruktores. El Kañón Destruktor dispara un poderoso rayo de energía tractora contra el objetivo. La víctima se eleva por los aires, y después cae al suelo, ¡Kaboom!

Alcance	Mod. Impactar	Fuerza	Heridas	Tirada	Penetración
C	L	C. Alc.	L. Alc.	de Salvación	Blindaje Especial
Reglas especiales					

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

DOTACION: El Kañón Destruktor tiene una dotación de dos Gretchins.

ARMAMENTO: Los Gretchins de la dotación están desarmados.

ARMADURA: La dotación Gretchin está equipada con Armadura Antifrag.

KAÑON TRIKITRAKE 60 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico y un Kaporal para poder incluir Kañones Trikitrake. El Kañón Trikitrake dispara un ingenioso proyectil de artillería compuesto por un cohete al cual se ha unido una cadena con una bola en el extremo. Cuando el proyectil cae con el suelo, la bola metálica sale disparada por los aires, arrastrando al proyectil en una nueva dirección.

Alcance	Mod. Impactar	Fuerza	Heridas	Tirada	Penetración
C	L	C. Alc.	L. Alc.	de Salvación	Blindaje Especial
Reglas especiales					

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

DOTACION: El Kañón Trikitrake tiene una dotación de dos Gretchins.

ARMAMENTO: Los Gretchins de la dotación están desarmados.

ARMADURA: La dotación Gretchin está equipada con Armadura Antifrag.

KATAPULTA LANZAGARRAPATOS 40 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico y un Kaporal para poder incluir Katapultas Lanzagarrapatos. La Katapulta Lanzagarrapatos es un arma simple pero efectiva. Su munición (un recipiente lleno de Garrapatos Zumbones) se coloca sobre un soporte que es disparado contra el enemigo por medio de unos muelles muy potentes. El recipiente se rompe al chocar contra el suelo, y los rabiosos garrapatos quedan libres para atacar al enemigo.

Alcance	Mod. Impactar	Fuerza	Heridas	Tirada	Penetración
C	L	C. Alc.	L. Alc.	de Salvación	Blindaje Especial
Reglas especiales					

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

DOTACION: La Katapulta Lanzagarrapatos tiene una dotación de dos Gretchins.

ARMAMENTO: Los Gretchins de la dotación están desarmados.

ARMADURA: La dotación Gretchin está equipada con Armadura Antifrag.

KAÑON TRAKTOR 40 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico y un Kaporal para poder incluir Kañones Traktors. El Kañón Traktor dispara un poderoso rayo de energía tractora que atrae violentamente al objetivo hacia el origen del rayo.

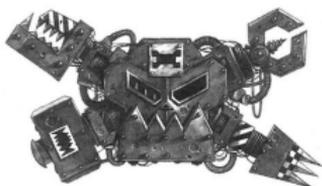
Alcance	Mod. Impactar	Fuerza	Heridas	Tirada	Penetración
C	L	C. Alc.	L. Alc.	de Salvación	Blindaje Especial
Reglas especiales					

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gretchin	10	2	3	3	3	1	2	1	5

DOTACION: El Kañón Traktor tiene una dotación de dos Gretchins.

ARMAMENTO: Los Gretchins de la dotación están desarmados.

ARMADURA: La dotación Gretchin está equipada con Armadura Antifrag.



BATTLEWAGON ORKO 50 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico para poder incluir Battlewagons. El Battlewagon Orko es un vehículo enorme, diseñado para transportar a un Pelotón entero de Orkos más la tripulación del vehículo.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7

TRIPULACION: Un conductor Orko.

ARMAMENTO: El conductor está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA: El conductor está equipado con Armadura Antifrag.

BUGGY DE COMBATE 45 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico para poder incluir *Buggies* de Combate. El *Buggy* de Combate tiene una tripulación de dos Orkos: un conductor y un artillero Orko que dispara el armamento.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7

TRIPULACION: Un conductor Orko, y un artillero Orko.

ARMAMENTO: Dos Bolters Pesados acoplados. Además, el conductor y el artillero están armados con Pistolas Bolter.

ARMADURA: El conductor y el artillero están equipados con Armadura Antifrag.

OPCIONES: Los dos Bolters Pesados pueden ser sustituidos por una de las armas indicadas a continuación invirtiendo el coste adicional indicado en cada caso:

Cañón de Plasma	+5 puntos
Cañón Láser	+10 puntos
Dos Cañones Automáticos acoplados	+15 puntos
Multicañón de Fusión	+20 puntos

MOTOTANQUE ORKO 50 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico para poder incluir Mototanzques. El Mototanzque Orko combina la tracción de las orugas con la suspensión delantera de una motocicleta. Esto significa que puede desplazarse por prácticamente cualquier tipo de terreno, convirtiéndose en un vehículo con una movilidad excepcional.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7

TRIPULACION: Un conductor Orko, y un artillero Orko.

ARMAMENTO: Dos Bolters Pesados acoplados. Además, el conductor y el artillero están armados con Pistolas Bolter.

ARMADURA: El conductor y el artillero están equipados con Armadura Antifrag.

OPCIONES: Los dos Bolters Pesados pueden ser sustituidos por una de las armas indicadas a continuación invirtiendo el coste adicional indicado en cada caso:

Cañón de Plasma	+5 puntos
Cañón Láser	+10 puntos
Dos Cañones Automáticos acoplados	+15 puntos
Multicañón de Fusión	+20 puntos

ARRASADOR 50 puntos

El ejército debe incluir al menos un Mekánico para poder incluir Arrasadores. El Arrasador recibe su nombre del lanzallamas Arrasador con el que está equipado. Este actúa como un gigantesco lanzallamas o soplete: el combustible es bombeado desde el remolque especial hasta el arma, que dispara una mortífera llamarada.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7
Snotling	10	2	2	1	1	1	2	1	3

TRIPULACION: Un conductor Orko, un artillero Orko y un Snotling encargado de accionar la bomba.

ARMAMENTO: Arrasador. Además, el conductor y el artillero están armados con Pistolas Bolter.

ARMADURA: El conductor y el artillero están equipados con Armadura Antifrag.

**MOTOCICLETA****DE NOBLE** 20 puntos + valor del Noble

La Motocicleta de Noble tiene una tripulación de un conductor Orko y un Noble. El Noble y su equipo debe adquirirse en la sección de Personajes de la lista de ejército.

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7

TRIPULACION: Un conductor, y un Noble adquirido en la sección de personajes de la lista de ejército.

ARMAMENTO: El conductor está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA: El conductor está equipado con Armadura Antifrag.

MOTOCICLETA DE GUERRA 45 puntos

La motocicleta de Guerra Orka es una motocicleta monoplaza de ataque armada con dos Cañones Automáticos; se trata de un armamento excepcionalmente pesado para un vehículo tan pequeño

Tipo de Tropa	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Orko	10	3	3	3	4	1	2	1	7

TRIPULACION: Un conductor Orko.

ARMAMENTO: Dos Cañones Automáticos acoplados. Además, el conductor está armado con una Pistola Bolter.

ARMADURA: El conductor está equipado con Armadura Antifrag.

OPCIONES: Las Motocicletas de Guerra pueden utilizarse para motorizar a todo un Pelotón de Orkos del Clan Sol Malvado. En este caso, las Motocicletas de Guerra tan sólo tienen un coste de 35 puntos cada una, ya que el coste del conductor ya está incluido en el coste del Pelotón de Guerreros del Clan Sol Malvado.

PERSONAJES ESPECIALES

NAZDREG UC URDGRUB, SEÑOR DE LA GUERRA DEL CLAN LUNA MALVADA

125 puntos + 20 puntos Akribillador

El ejército puede incluir a Nazdreg como comandante del ejército en lugar del Caudillo Orko.

En muchos aspectos, Nazdreg es un típico Señor de la Guerra del Clan Luna Malvada: es rico, ostentoso, arrogante y con un grave problema de exceso de peso. Lo que más le gusta es atacar con su Horda para obtener más riquezas y para demostrar lo bien equipados que están sus Guerreros. Sin embargo, en cierta forma, Nazdreg no es un Señor de la Guerra normal, ya que es el comandante más inteligente y astuto que nunca ha tenido el Clan Luna Malvada.

Por suerte para el Imperio, a Nazdreg sólo le interesa la riqueza, ya que si alguna vez concentrará sus energías en dirigir un ¡Waaagh!, sin duda será un enemigo tan peligroso como Ghazghkull Thraka. Con su comportamiento actual, Nazdreg es más una molestia que una amenaza. Nazdreg está al mando de una Horda grande y extremadamente poderosa, que ya ha arrasado por completo al menos once planetas Imperiales, y ha derrotado o burlado a todos los ejércitos Imperiales que han sido enviados contra él.

La base de operaciones de Nazdreg es un gigantesco pecio espacial denominado *Ognazdreg Gargurslagulk* en el lenguaje de los Orkos y denominado por las tropas Imperiales con el nombre en clave *Scylla*. Se rumorea que los Mekánikos de Nazdreg han logrado controlar ligeramente la navegación del pecio espacial. La facilidad con que Nazdreg ha evitado y escapado de las flotas espaciales Imperiales que le perseguían parece confirmar que no depende exclusivamente de su buena fortuna y de la "suerte del espacio Disforme."



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nazdreg	10	6	6	4	5	3	5	3	9

Allá vamos, allá vamos, allá vamos,
Allá vamos, allá vamos, a través del kosmoz,
Allá vamos, allá vamos, allá vamos,
Allá vamos, allá vamos, a través del infinito,
Allá vamos, allá vamos, allá vamos,
No zabemos a dónde hazta que eztemoz allí.



*Cántico de los Orkos Espaciales
Cantado mientras viajan en pecios espaciales*

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Puño de Combate, Granadas de Fragmentación y Perforantes, *Akribillador* (consultar Carta de Equipo).

ARMADURA: Mega Armadura Orka con Sistema de Puntería (tirada de salvación 2+, segunda tirada de salvación de 4+ sin modificar si la primera tirada no se ha superado).

EQUIPO: Nazdreg puede disponer de hasta cuatro Cartas de Equipo, una de las cuales debe ser el *Akribillador*.

Nazdreg puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Armas Pesadas, Transporte y Granadas.

ESTRATEGIA: Nazdreg tiene un Factor de Estrategia de 3. Además, si Nazdreg es el comandante del ejército, al empezar la batalla pueden robarse 1D3-1 Cartas de Estrategia adicionales.

KAPI "TIPEJO VACIONON" BADRUKK

100 puntos

Puedes incluir al Kapi Badrukk en el ejército Orko sustituyendo a uno de los Kapis Korsarios normales.

Existen tantas bandas de Korsarios que es inevitable que alguna tenga suerte y logre triunfar. Sin embargo, ninguna de ellas ha logrado igualar el éxito conseguido por el Kapi Badrukk y su famosa banda pirata de los *Tipejos Vaciones*, los cuales, además de sobrevivir, han conseguido abundantes tesoros. Algunos rumores dicen que los Tipejos Vaciones son tan ricos que han enterrado grandes cofres llenos de dientes en mundos desiertos y asteroides aislados, donde pueden acudir si en algún momento necesitan el dinero. Esta gran fortuna se debe en gran parte a la excepcional astucia del Kapi Badrukk, con la que ha logrado engañar o intimidar a varios de los que le han contratado, obteniendo una mayor tajada del botín. No obstante, los Tipejos Vaciones tienen una temible y bien merecida reputación como feroces guerreros, por lo que acostumbran a ser contratados para las misiones más lucrativas y arriesgadas.

Los Tipejos Vaciones están muy bien armados y equipados, no sólo gracias a los grandiosos botines obtenidos, sino también por los numerosos regalos que han recibido de agradecidos (¡o atemorizados!) Caudillos. El Kapi Badrukk es el más ostentoso de toda la banda, permitiéndose caprichos como una armadura revestida en oro y con adornos también dorados, al menos tres extravagantes dorsales muy decorados, y los sombreros y ropas más extravagantes llevados nunca por un Orko!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Badrukk	10	6	6	4	5	3	5	3	9

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Puño de Combate, *Subdestripador de Badrukk* (ver las Reglas Especiales).

ARMADURA: Armadura Pesada Orka (tirada de salvación 4+).

EQUIPO: Badrukk puede disponer de hasta tres Cartas de Equipo.

Badrukk puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

REGLAS ESPECIALES

Subdestripador de Badrukk: El Kapi Badrukk está armado con un Subdestripador Ogrete. El arma ha sido acoplada a la armadura de Badrukk, por lo que puede utilizarla sin que su gran retroceso le rompa el brazo.

Los Tipejos Vaciones: Si incluyes al Kapi Badrukk en el ejército Orko, una de las bandas de Korsarios de la sección de Pelotones puede convertirse en Tipejos Vaciones sin ningún coste adicional. Esta malvada banda de bribones y asesinos tienen los Atributos que se indican a continuación. Además del equipo que normalmente tiene cualquier Korsario, cada Tipejo Vacionón puede tener una Carta de Equipo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tipejo Vacionón	10	4	4	3	4	1	3	1	7

MATASANOS "LOCO" GROTSNIK, MATASANOS DEL CLAN CRANEO DE MUERTE

39 puntos + 8 puntos (Herramientas de Matasanos) + 35 puntos (Cuerpo Cibernetiko)

Puede incluirse al Matasanos "Loco" Grotsnik en el ejército, sustituyendo a uno de los Matasanos genéricos del ejército.

El Matasanos Grotsnik es el Matasanos que dio el tratamiento a Ghazghkull, y ha disfrutado desde entonces de sus favores. Por desgracia, poco después de hacerlo, el Matasanos tuvo un desagradable encuentro con un *Dreadnought* fuera de control y terminó sobre la mesa de operaciones donde un grupo de entusiastas, pero no demasiado hábiles Gretchins, que le servían de ayudantes se encargaron de él. Por desgracia, pero quizás como era previsible, el resultado final fue inferior al ideal, y Grotsnik ha estado un poco loco desde entonces.

Desde la operación, Matasanos "Loco" Grotsnik, como rápidamente fue denominado, ha adquirido la costumbre de desvariar sobre su propia... ejem, demencia. Ha adquirido algunas nociones sobre técnicas quirúrgicas bastante peculiares; en concreto, su infame "Trasplante de Cerebro de Garrapato" ha convertido a unos cuantos guerreros en idiotas pasmados y babeantes. Por otra parte, su justamente famosa operación de "Cráneo Explosivo" o "Explocacabezas" ha resultado ser muy popular, aunque hay que reconocer que no lo es entre los Orkos obligados a someterse a dicha operación...

Afortunadamente para el Matasanos, la protección personal de Ghazghkull Thraka hace que la mayor parte de los Orkos le dejen en paz, ¡incluso si les ha sometido a alguna horrible y no deseada operación quirúrgica! En cualquier caso, Grotsnik es un guerrero temible y perfectamente capaz de cuidar de sí mismo. Es por este motivo que la mayoría de Caudillos agradecen su presencia mientras desee quedarse.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Grotsnik	10	5	5	4(+2)	5	3	5	2	8

ARMAMENTO: Puño de Combate, *Herramientas de Matasanos* (ver Carta de Equipo).

ARMADURA: Cuerpo Cibernetiko (blindaje 15, Consultar Carta de Equipo).

EQUIPO: Grotsnik puede disponer de hasta dos Cartas de Equipo, las cuales deben ser el *Cuerpo Cibernetiko* y *Instrumentos de Matasanos*.

Grotsnik puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armas Pesadas, Armas Especiales, Transporte y Granadas.



REGLAS ESPECIALES

Puesto que el Matasanos "Loco" Grotsnik está loco, está sujeto a las mismas reglas que los Orkos Chiflados (ver la sección dedicada a los Orkos Chiflados en la sección Tropas Orkas). Puesto que Grotsnik es muy independiente y acostumbra a vagar por su cuenta, no podrá unirse ni ponerse al mando de ningún Pelotón, y siempre deberá actuar solo. Hay que tener en cuenta que esto también incluye la imposibilidad de formar parte del Pelotón de Chiflados que pueda estar presente en el ejército.

GHAZGHKULL MAG URUK THRAKA, PODEROSO SEÑOR DE LA GUERRA DEL CLAN GOFF Y LIDER DEL ¡WAAACH!

135 puntos + 30 puntos (Akribillador), + 15 puntos (Cráneo de Adamantio)

El ejército puede incluir a Ghazghkull Thraka como comandante del ejército en vez del Caudillo Orko genérico.

Ghazghkull Mag Uruk Thraka empezó su carrera como un simple guerrero del Clan Goff en el distante planeta de Urk. Durante una escaramuza, un proyectil de Bolter le pulverizó gran parte de su cráneo y perdió bastante masa encefálica. Un Matasanos Orko llamado Matasanos Grotznik reemplazó parte de su cerebelo con un aparato biónico, fabricado con un metal increíblemente duro llamado Adamantio. Quizás fue este artefacto el que le ayudó a desarrollar sus poderes psíquicos latentes, o quizás es que Ghazghkull simplemente sufrió de alucinaciones, pero, sea cual sea la razón, después de su "accidente" afirmó estar en contacto con los dioses Orkos Morko y Gorko.

Lo cierto es que algún poder oculto debió favorecer a Ghazghkull, ya que su ascensión hasta el poder sobre los Orkos de Urk fue meteórica. Se abrió paso rápidamente en el escalafón hasta llegar a la posición suprema de Caudillo planetario. Los Orkos son alienígenas simples y brutales, que solamente respetan la valentía y las hazañas en combate. No hay duda que Ghazghkull posea ambas cualidades, y en abundancia. Además, tenía algo que les falta a todos los Orkos: una visión de futuro. Estimulaba a los Orkos con apasionados discursos en que les decía que su misión era conquistar la galaxia. Ghazghkull les infundió un propósito común y un dominante sentimiento de destino.

Todo este poder no habría servido para nada si el sol de Urk no hubiera empezado a enfriarse y morir. Ghazghkull dijo a sus Orkos que había llegado el momento de lanzar un ¡Waaagh! Aquellos que quisieran unirse a la gran cruzada debían seguir a Ghazghkull. Los que quisieran desobedecer a los Dioses morirían. Como un solo Orko, decidieron seguir a Ghazghkull ¡Conquistarían la galaxia o morirían en el intento!

El primer planeta Imperial que fue atacado por las hordas de Ghazghkull fue Armageddon. La historia completa de ese apocalíptica confrontación sería muy larga de contar; sólo es necesario decir que el ejército de Ghazghkull fue finalmente derrotado y el gran Señor de la Guerra fue dado por muerto. Sin embargo, al cabo de poco tiempo fue evidente que Ghazghkull había logrado escapar, y en la actualidad sigue aún libre en el interior del Imperio.

En las batallas, Ghazghkull es un maestro del oportunismo y un gran táctico, dispuesto siempre a aprovechar cualquier debilidad que pueda presentar el enemigo. Una vez iniciada la batalla, Ghazghkull siempre está en lo más feroz de la lucha, recorriendo el campo de batalla con su *Battlewagon*, comprobando que todo transcurre según el plan. En combate cuerpo a cuerpo, Ghazghkull es un enemigo temible. Mata a montones de enemigos con su *Akribillador* y cuando la lucha se resuelve en la brutalidad del combate cuerpo a cuerpo, Ghazghkull demuestra la mortífera potencia de su Cráneo de Adamantio.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ghazghkull	10	7	6	4	5(+1)	4	5	3	10

ARMAMENTO: Pistola Bolter, Espada de Energía, Granadas de Fragmentación y Perforantes, *Akribillador* (consultar Carta de Equipo).

ARMADURA: Mega Armadura Orka con Sistema de Puntería (tirada de salvación 2+, segunda tirada de salvación de 4+ sin modificar si la primera tirada no se ha superado).

EQUIPO: Ghazghkull puede disponer de hasta tres Cartas de Equipo, una de las cuales debe ser el *Akribillador*, y otra el *Cráneo de Adamantio* de Ghazghkull.

Ghazghkull puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

ESTRATEGIA: Ghazghkull tiene un Factor de Estrategia de 3.

REGLAS ESPECIALES

Ghazghkull puede recurrir una vez por batalla a los dioses Orkos Morko y Gorko, invocando el poder del ¡Waaagh! Puede hacerlo en cualquier momento, incluso en el turno del enemigo. Tan pronto como Ghazghkull invoque el poder del ¡Waaagh!, todos los Orkos que estén huyendo se reagruparán automáticamente. Durante el resto del turno y durante todo el turno siguiente, Ghazghkull es inmune a cualquier ataque (no podrá ser herido de ninguna forma), y todos los Orkos (incluido el propio Ghazghkull) cuentan con un modificador de +1 a la resolución de sus combates cuerpo a cuerpo.



MAKARI, PORTAESTANDARTE DE BATALLA DE GHAZGHKULL 70 puntos

Makari ha sido el portaestandarte de Ghazghkull durante más tiempo del que cualquiera de los dos pueda recordar. Ghazghkull se sentiría un poco perdido sin su pequeño compinche de cabeza puntiaguda. Makari puede sustituir al Portaestandarte de Batalla genérico en cualquier ejército Orko que también incluya a Ghazghkull. Makari debe procurar mantenerse en todo momento a 5 centímetros o menos de Ghazghkull.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Makari	10	3	4	3	3	1	3	1	6

ARMAMENTO: Arma de Mano.

ARMADURA: Una increíble Buena Suerte (tirada de salvación 2+ sin modificar, ver las Reglas Especiales).

EQUIPO: Ninguno.

REGLAS ESPECIALES

La razón principal de la longevidad de Makari es su extraordinaria buena suerte. La cantidad de veces que los proyectiles de Bolter han sido desviados por una medalla, las granadas que han caído a sus pies han sido defectuosas y no han explotado, o que sus oponentes han resbalado en una mancha de aceite antes de atacarle, es legendaria. La Buena Suerte de Makari está representada por una tirada de salvación de 2 ó más en 1D6, que nunca se modifica, y que le protege de todo tipo de ataques.





ZODGROD WORTSNAGGA, SEÑOR DE KAPORALES DEL CLAN MORDISCO DE UIBORA



45 puntos + 20 puntos (Atrapakuellos Electrificado de Kaporal)

Es posible incluir a Zodgrod en el ejército Orko en sustitución de uno de los Kaporales genéricos.

Zodgrod Wortsnagga es uno de los Kaporales más famosos de toda la Orkidada. Empezó su carrera como miembro de los Asesinos de Ugulhard, una feroz tribu del Clan Mordisco de Vibora cuyo líder era un viejo Caudillo Orko llamado Ugulhard Duffgrunta. Zodgrod se encargaba de suministrar los Snotlings que eran disparados por el Kañón de Ataque *Shokk* de los Asesinos, y pronto se especializó en entrenar manadas de "Komandos Snotlings", logrando una cierta fama y notoriedad.

Sin embargo, con el paso del tiempo, Zodgrod fue volviéndose cada vez más reactivo a desperdiciar sus Snotlings altamente entrenados en otra cosa que no fueran objetivos realmente importantes. Esta actitud llegó a su punto culminante en medio de la batalla del Bunker de Gimblí, cuando Zodgrod perdió totalmente la paciencia con el Mekániko que utilizaba el Kañón de Ataque *Shokk*, y disparó al desafortunado Mekániko a través de su propia arma. Esta experiencia fue fatal para el Mekániko y casi costó la victoria a los Asesinos. No es por tanto sorprendente que Zodgrod fuera rápidamente desterrado de la tribu en cuanto acabó la batalla.

Zodgrod abandonó la tribu acompañado únicamente por una manada de Snotlings y Gretchins leales, y se dedicó a vagar por la galaxia, alquilando sus servicios al mejor postor. Durante sus viajes, encontró varios libros polvorientos donde se describían los descubrimientos de un enloquecido Kaporal filósofo llamado Narflung. Narflung había ideado un sistema especial para adiestrar Snotlings y Gretchins, que hacían que la potencia de estos en el campo de batalla aumentara extraordinariamente; los Súper Gretchins y Súper Snotlings son el resultado de este increíble sistema de entrenamiento.

"Fuggit, la zirugía cerebral ez la cúspide de la técnica de un Matazano. Tienez mucha zuerte al poder zer mi ayudante en esta operación, que zera mi momento más brillante."

Bien, eso será, si el viejo Nagbag se despierta de nuevo, pensó Fuggit. ¿Y que demonios era una cúspide? Rebuscando entre los instrumentos del Matasano, intentó encontrar una.

"He retirado un trozo del cráneo de este cliente con la ayuda de esta tierra para huesos. Fuggit, ponla por allí, en el suelo. No, allí no, no queremos enzuarnarnos los piez ¿verdad? No tiene sentido hacer un agujero pequeño, cuanto más grande sea, mejor podremos trabajar. ¿Ver: ésto?"

Fuggit se puso de puntillas y observó por debajo del brazo del Matasano. A través del agujero en el cráneo de Nagbag, pudo ver el cerebro del Orko.

"Parece bastante zano, ¿verdad? Pero nunca ze puede estar zeguro. Ez mejor tener una buena perspectiva."

Fuggit vio un brillo en los ojos de su maestro mientras el Matasano cogía un gran cincel y empezaba a fisgonear dentro del cráneo de Nagbag. A veces se preguntaba si el Matasano no era demasiado aficionado a la zirugía cerebral...

Zodgrod aplicó al pie de la letra las técnicas de Narflung, que dictaban, entre otras cosas, el hacer sonar campanillas, recompensar a los Snotlings y a los Gretchins con jugosos Garrapatos, etc. ¡El resultado fue realmente espectacular! La potencia ofensiva de los Snotlings y los Gretchins en el campo de batalla era muy superior: los pequeños pieles verdes eran mucho más agresivos y peligrosos. Esto alarmó a los Orkos más tradicionalistas, que consideraban a los pequeños pieles verdes adiestrados por Zodgrod como una amenaza a la estabilidad de la *kultura* Orka, pero muchos Caudillos Orkos estaban lo suficientemente desesperados, o eran lo suficientemente temerarios como para contratar a Zodgrod y poner a prueba a sus temibles Gretchins y Snotlings en combate.



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Zodgrod	10	5	4	4	5	2	4	2	8

ARMAMENTO: Pistola Bolter, *Atrapakuellos Electrificado de Kaporal* (consultar Carta de Equipo).

ARMADURA: Armadura Pesada Orka (tirada de salvación 4+).

EQUIPO: Zodgrod puede disponer de hasta dos Cartas de Equipo, una de las cuales debe ser el *Atrapakuellos Electrificado de Kaporal*.

Zodgrod puede adquirir equipo adicional en la Lista de Equipo, en las secciones correspondientes a Armaduras, Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo, Armas Especiales, Transporte y Granadas.

REGLAS ESPECIALES

Si el ejército Orko incluye a Zodgrod, uno de los Pelotones de Gretchins o Snotlings que esté presente en el ejército puede convertirse en un Pelotón de *Súper Gretchins* o *Súper Snotlings* sin ningún coste adicional en puntos. Los *Súper Gretchins* o *Súper Snotlings* poseen Atributos superiores que son consecuencia de su estricta selección y sofisticado adiestramiento; esto está reflejado en sus perfiles de Atributos especiales. Zodgrod nunca permite que sus *Súper Gretchins* o *Súper Snotlings* sean disparados con un Kañón de Ataque *Shokk*. ¡Son demasiado valiosos para algo así!

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Súper Gretchin	10	3	3	3	3	1	4	2	7
Súper Snotling	10	3	2	2	2	4	4	4	6

WAZDAKKA GUTZMEK, MEKANIKO DEL CLAN LUNA MALUADA Y MOTORISTA LOCO ORKO

66 puntos + 126 puntos (Motocicleta de Guerra Ezpezial)

Es posible incluir a Wazdakka en el ejército Orko en sustitución de uno de los Mekánikos normales.

A los Orkos del Clan Sol Malvado, más que a los de cualquier otro clan Orko, les gustan las motocicletas y demás vehículos veloces, y Wazdakka Gutzmek no es una excepción. Para Wazdakka no hay ningún placer superior al de desmontar y "engordar" motocicletas y *Buggies*. Ésta ha sido su afición desde que no llegaba más arriba de la rodilla de un Snotling, y actualmente es considerado el mejor Mekánico de la Orkidad. Desgraciadamente, a Wazdakka no sólo le gusta chapucear con las motocicletas, sino que también disfruta conduciéndolas, por lo que es un miembro consagrado del Kulto a la Velocidad, y un temido Motorista Loco Orko.

El Kulto a la Velocidad es un constante problema social para los Orkos. A nadie le importa que se celebren algunas carreras temerarias alrededor de los poblados Orkos, pero a veces crean problemas, especialmente si la nueva y flamante flota de vehículos pintados de rojo del Caudillo resulta destrozada por algunos Orkos enloquecidos montados en una colección de cacharros "preparados" por los Mekánikos. A veces, el Caudillo no tiene más remedio que desterrar a los culpables junto con sus vehículos. A partir de este momento se convierten en una pandilla de gamberros motorizados que están siempre en busca de aventuras, y dispuestos a luchar para quien sea.

Estos grupos errantes de renegados motorizados son denominados Motoristas Locos Orkos. Su afición favorita es lanzarse con sus vehículos atravesando los desfiles de Soldados de Asalto mientras estos hacen instrucción, pero también les gusta divertirse embistiendo a Gretchins, Snotlings, Chiflados, y a cualquier otro que se cruce en su camino.



Aunque Wazdakka empezó siendo un simple Mekánico, fue rápidamente seducido por el Kulto a la Velocidad, y poco después fue desterrado de su Horda y se convirtió en un Motorista Loco. Muchos Motoristas viajan en grupos, pero Wazdakka prefiere viajar sólo. Dices que tan sólo desmonta de su vehículo cuando debe hacer reparaciones en su Motocicleta de Guerra Ezpezial. El resto del tiempo lo pasa conduciendo rápida e imprudentemente, manteniéndose despierto gracias a una mezcla de drogas que le proporciona un Matasanos Loco proscrito. No le importa en absoluto ni su propia seguridad, ni la de los demás.

Wazdakka está dispuesto a luchar para cualquiera que quiera contratarlo. A cambio sólo pide los recambios necesarios para su Motocicleta de Guerra y los dientes suficientes para comprar el combustible de Garrapato de alto octanaje necesario para seguir en movimiento. Desde el punto de vista de quien le contrata, Wazdakka es una buena adquisición como mercenario, ya que lo más probable es que se lance contra el enemigo y le persiga incansablemente, no volviéndose a ver nunca más y olvidándose de cobrar su parte del botín.

ARMAMENTO: Puño de Combate, Granadas de Fragmentación, Perforantes y Cegadoras.

ARMADURA: Mega Armadura Orka (tirada de salvación 2+, segunda tirada de salvación de 4+ sin modificar si la primera tirada no se ha superado).

EQUIPO: Wazdakka puede disponer de hasta dos Cartas de Equipo.

TRANSPORTE: Wazdakka entra en combate siempre en una Motocicleta de Guerra Ezpezial modificada con las siguientes Cartas de Vehículo: *Pantalla de Energía Ezpezial*, *Inyector de Combustible Garrapato*, *Motor Sobrealimentado*, *Blindaje Reforzado* (ver las Cartas de Vehículo de **Milenio Sinistro**).

Además, la Motocicleta de Guerra está armada con un Cañón de Batalla que dispara por encima de la cabeza de Wazdakka, un Descargador de Granadas con Granadas de Fragmentación y Cegadoras, además del Cañón Automático con que normalmente están equipadas las Motocicletas de Guerra. El Cañón Automático y el Cañón de Batalla están acoplados y deben disparar contra el mismo objetivo, aunque el Cañón Automático puede disparar en *Fuego Sostenido* con posibilidad de impactar a objetivos situados como máximo a 10 centímetros de su objetivo principal. Hay que tener en cuenta que el Cañón de Batalla siempre podrá disparar aunque el Cañón Automático esté encasquillado.

REGLAS ESPECIALES

Velocidad Caprichosa: Wazdakka es un motorista muy hábil, por lo que suma +2 al efectuar los Chequeos de Derrape (ver la página 83 del Reglamento de Warhammer 40,000). Desgraciadamente, es muy reticente a frenar o detener su motocicleta una vez a empezado a moverse. Para tener esto en cuenta, Wazdakka no podrá disminuir su velocidad respecto a la del turno anterior (o sea, de velocidad de Combate a velocidad de Crucero) a menos que previamente supere un *Chequeo de Velocidad*. Para efectuar este chequeo deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la tabla presentada en esta página.

Retroceso del Cañón de Batalla: La Motocicleta de Guerra es demasiado ligera para resistir el tremendo retroceso causado por el Cañón de Batalla. Por tanto, Wazdakka y su Motocicleta de Guerra retrocederán 1D6+2 centímetros directamente hacia atrás cada vez que dispare el Cañón de Batalla, colisionando contra cualquier miniatura u obstáculo que encuentre en el transcurso del movimiento causado por el retroceso.



CHEQUEO DE VELOCIDAD (1D6)



1-3 Reduce Velocidad. Wazdakka contiene sus instintos naturales y frena su motocicleta como deseaba el jugador propietario.

4-5 Mantiene Velocidad. Wazdakka es completamente incapaz de frenar para disminuir la velocidad. En este turno se moverá a la misma velocidad que durante el turno anterior.

6 ¡Yaaaaaargh! ¿O sea que quiere que frene!? Wazdakka sonríe maliciosamente y acelera. El vehículo de Wazdakka acelera hasta su velocidad máxima, independientemente de lo que el jugador propietario deseará.



Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Wazdakka	10	5	5	4	5	2	5	2	8

JEROGLIFICOS ORKOS

La forma escrita del idioma Orko se transcribe empleando jeroglíficos. El núcleo de esta escritura está compuesto por símbolos que significan clan, familia, casa, conceptos Orkos comunes y elementos de los nombres Orkos. Estos símbolos se complementan con runas fonéticas que pueden utilizarse para escribir la mayoría de palabras Orkas, así como cualquier nombre o palabra alienígena.

 A	 Ag	 Ar	 B	 D
 Du	 E o l	 F	 G	 Ga
 Go	 Gr	 Gu	 H	 K, C o Q
 L	 M	 Ma	 Mo	 N
 Na	 Nt	 O	 Og	 Orko
 Ot	 P	 R	 S	 Sh
 Sk	 Sn	 T o Th	 O o U	 Ug o Uk
 Ur	 Uz	 V	 W	 Wa
 0 (Cero)	 1	 Y	 Z o Az	 Zu
 2	 3	 4	 5	 Muchoz

 Divisor de palabras	 Principio de Nombre			
 Agallaz: Veterano	 Arkaiko: Viejo, antiguo	 Azezor: Oír, escuchar, pendiente, consejero	 Azta: Cuerno	 Babozo: Traidor, indigno de confianza, débil
 Berrako: Jabalí	 Berruga: Hongo	 Bichejo: Alienígena, Genestealer, Tiránido	 Blitz: Invasión, devastación	 Bronkaz: Maligno, malo, perverso, valiente, fuerte, duro
 Cikatriz: Herida, trinchera, cráter, arma cortante	 Chozo: Familia, casa	 Chuzma: El enemigo	 Coza: Mutante	 Damizela: Eldar
 Dakka: Ataque, arma ruidosa, disparo, lucha	 Dioz: Dios, poder	 Dizformidad: Espacio	 Engatuzar: Comprar, vender, mercader, subasta	 Entrañaz: Sangre, rojo, matanza, herida
 Explokakabeza: Estrambótico	 Ezcakear: Esconder, ocultar, secreto	 Ezkoria: Korsario, proscrito, mercenario	 Eztruendo: Ruido, amplificar	 Fabrikar: Edificar, construir, crear

	Garg: Enorme, grande, terrorífico, ruidoso, poderoso		Gargante: Titán, robot grande		Garrapato: Garrapato, comida, comer, abastecimientos, útil		Gof: Guerrero, puntiagudo, metal, negro, noche		Grud: Mejor amigo, o enemigo preferido
	Grot: Gretchin, criado, esclavo		Grotezko: Misterioso, extraño		Guardaezpaldaz: Guardia, Kuidador, Secuaz		Gul: Muerte, huesos, cráneo, rocas, blanco		Hombrez: Humanos
	Inkomodo: Error, mala posición, robot		Jefe: Líder, oficial, Jefe Orko, Señor de la Guerra, oficial		Kacharro: <i>Dreadnought</i>		Kampo: Pantalla de Energía		Kanalla: Renegado, Proscrito
	Kantidad: Muchos, Montones		Kanijo: Pequeño, Snotling, Gretchin		Kartucho: Municción, bala, proyectil		Karro: Vehículo		Katerva: Montones de, manada
	Kaztigador: Agujón, apuñalar, bestia salvaje, serpiente		Ketedén: vete, pírdete, malo		Kieto: Detente, no sigas		Koncho: Peligro, cuidado		Koraza: Fortaleza, ciudadela, ciudad, armadura
	Kañón: Cañón de gran calibre, artillería, arma pesada		Kañozo: Grande, musculoso		Koko: Cabeza, casco, colina, coger, ver		Kráneo: Fin de la batalla, muerte		Krok: Cabezazo, duelo
	Krucero: Astronave, buque marítimo		Krudo: Cruel, valiente, peligroso, rostro		Kutre: cubierto de malas hierbas, inútil, poco adecuado		Lata: Robot, Soldado de Metal		Machakar: Cortar, matar, herir, ejecutar, asesinar
	Maniako: Loco		Mek: Mañoso, tecnología, mecánica		Meketrefo: Desgraciado		Mor: Salvaje, feral, antiguo		Morroz: Boca, coner, beber, hablar cuando no toca
	Naa: No, prefijo negativo, ni		Nar: Orden, dotación		Naz: Luna, blanco, brillo, luz, riqueza		Noble: Nobleza, autoridad, alto rango		Ofenziva: Ataque, carga
	Og: Poseído por, propiedad de, perteneciente a		Orko: Orko, civilización Orka, bueno, verde		Pelotón: Unidad táctica, formación		Pezio: Astronave		Pikardia: Astuto, encontrar, cavar, esconder
	Pikudo: Marine Espacial		Piñoz: Riqueza, tributo		Pizar: Vencer, golpear, castigar		Próteriz: Aparato biónico, cibernético		Plazta: Problema, asquerosidad
	Puebliko: Planeta, asentamiento, fortaleza		Raztro: Feria		Redañaz: Carne, trabajos, vigor		Rokk: Música Rokk Goff		Shokk: Cañón de Ataque <i>Shokk</i>
	Snot: Snotling, travessura, pequeño, numerosa		Tapón: Squat		Tako: Voz, orden, grito		Traktor: Imán, rayo tractor		Tipejo: Enemigo, gamberro, fastidio
	Tripaz: Motor, mecanismo		Ug: Por, con, desde, a, de		Uz: Sol, seco, amarillo, caliente, sed, horas diurnas		Vazilada: Estandarte, Insignia		Vroom: Motocicleta
	Waaa: Horda, tribu de, ¿Cuidado!		Zag: Relámpago, movimiento, ataque rápido		Zako: Festín, sobras, saquear		Zetaz: excremento, comida		Ziu: Caer, proyectil, bomba
	Zod: Azul		Zoldado: Bota, Soldado de Asalto, instrucción, marcha		Zollozo: Dolor, atención médica		Zumbao: Velocidad, Kulto de la Velocidad		Zurrar: Destruir, desgarrar, cortar, trocear, romper

	Clan Goff		Clan Luna Malvada		Clan Sol Malvado		Clan Cráneo de Muerte		Clan Hacha Sangrienta
	Clan Mordisco de Vibora		Guerrero		Noble		Soldado de Asalto		Matasanos
	Mekánico		Estrambótico		Kaporal		Chiflado		Korsario



“Dejad de empujar ahí atrás,” -refunfuñó Nuzzgrond Muerde Narices, Caudillo de los Orkos del Clan Goff del Mundo de Nuzzgrond-. “Tengo que pensar.”

El Kaporal golpeó con su Atrapakuellos a los Gretchins que estaban a su cargo para que dejaran de estorbar. Pronto quedó todo en silencio excepto por los sonidos de los insectos de la jungla y del movimiento de los lagartos entre los árboles.

“Ez ezo jefe” -dijo el Kaporal-. “Miz chicoz lo vieron y penzé que lo mejor zería que uzted lo viera.”

Nuzzgrond contempló las enormes máquinas que dejaban tras de sí un impresionante rastro de devastación a través de la jungla que se extendía a sus pies. Eran los mejores artefactos humanos que jamás había visto. Esas máquinas empuñaban incluso a los Marines Espaciales que las acompañaban, y el simple aspecto de sus gigantescas armas hablaba por sí solo de una potencia de fuego verdaderamente mortífera.

“Parece que los Humanos han estado en el poblado de Ratgrab” -murmuró Nozgro, el Señor de la Guerra del Clan Cráneo de Muerte liberando el seguro de su Bolter y pasándose la mano por su frondosa melena de pelo de Garrapato teñido-. Un Gretchin empezó a reír nerviosamente en un cacareo estridente.

“No me digaz” -dijo Nuzzgrond-. “Tengo ojos en la cara, ¡Hef! ¡Zi ezoz Gretchins no ze callan de una vez, dalez una paliza!”

“Zi, jefe” -murmuró Hef, su guardaespalda y compañero de horracheras, mirando furiosamente al Gretchin por debajo de su casco con cuernos de toro-. El Gretchin jugueteó con sus pies y miró inocentemente al suelo.

“Ezaz máquina ze llaman Titanez, zeñor” -murmuró Fester, el Jefe del Clan Hacha Sangrienta, sacudiéndose partículas de polen de su uniforme de estilo humano, con los dedos de una mano sospechosamente limpia.

Tanto Nuzzgrond como Nozgro le miraron con sorna. “No hay nada mejor que un tipejo Hacha Sangrienta para zaberlo todo de la az: máquina humana?” -murmuró Nuzzgrond mientras tiraba del aro de su nariz-. Era un signo claro de que estaba preocupado.

“Ez verdad, zeñor. Zón Titanez?” -dijo Fester, resentido-. Lanzó un capón al Gretchin que le estaba tirando de una manga, haciéndole rodar por el suelo. Los demás se rieron disimuladamente.

“El Emperador debe haberze hartado de que eztemoz en este planeta y lo ha enviado a elloz para hazcernoz marchar,” dijo Nozgro. La forma en como le sobresalía la mandíbula recordaba a Nuzzgrond un pez desgarrado.

“Que lo intenten zi tienen agallaz” -murmuró Nuzzgrond-. “Ahorra este mundo ez nuestro.”

“¿Qué vamos a hazer?” -preguntó Hef-. “Zon demaziado grande: como para zurrarze con elloz. Y me parece que loz Bolterz tampoco lez harán demaziado daño.”

“Conquistamoz este mundo en el Waa-Orko. ¡Ahorra ez Orko, y zeguirá ziendo Orkol!” dijo Nuzzgrond. “Zólo hemoz de pensar una buena estrategia. Lo primero ez zaber algo más sobre ezoz trazoz. ¡Eh! ¿Dónde ez el Estrambótico?”

Como respuesta a sus gritos se oyó un ruido entre los arbustos y dos corpulentos Kuidadores arrastraron hasta él, a la fuerza, a un Orko de aspecto perturbado.

Nuzzgrond observó al recién llegado. El Estrambótico agarraba con fuerza su bastón y parecía desconcertado.

“¿Vaz a hazer una exploración rápida?” -preguntó Nuzzgrond-. El Estrambótico asintió vacilante. Nuzzgrond señaló a los Titanes. “¿Qué zón ezoz cozaz?”

El Estrambótico extendió su labio y se rascó la oreja. Cuando miró a los Titanes tuvo una reacción exagerada; saltó por los aires, cayó al suelo, cubriéndose la cabeza con los brazos mientras lloriqueaba.

“Venga, vamos” -dijo Nuzzgrond para darle valor-. “No te dolerá cazi nada.”

El Estrambótico siguió gimoteando. Nuzzgrond consideró la posibilidad de que Hef le diera un buen golpe, pero decidió que seguramente no serviría de nada. Los Estrambóticos asustados son totalmente intratables. Nuzzgrond se dio cuenta que debería utilizar toda la astucia y el poder de persuasión que le habían convertido en un Caudillo del Clan Goff.

“Te daré un Garrapato” -dijo-. El Estrambótico abrió un ojo amarillento y le miró. Nuzzgrond sacó un Garrapato de su bolsa de la comida y lo sacudió delante de sus narices.

“Un zabrozto y gordo Garrapato” -añadió-. Nuzzgrond, moviendo apesetosamente la pequeña, pulposa y peluda criatura.

“Perdone jefe, pero no creo que lo quiera” -dijo Fester, tirando amistosamente de la punta de su gorro.

“Claro que lo quiere” -dijo Nuzzgrond-. El Estrambótico intentó cogerlo temblorosamente. Cuando su mano estuvo lo bastante cerca, Nuzzgrond alejó el Garrapato. “Primero entra en Trance.”

El Estrambótico suspiró y asintió. Se incorporó, quedando en cucullas y se acurrucó; sus largos brazos agarraron con fuerza las huesudas rodillas. Empezó a balancearse, mascullando para sí mismo y babeando.

El aire se llenó de una extraña tensión. Nuzzgrond notó el silencio a su alrededor. Cuando Fester se limpió con la mano un poco de suciedad de su uniforme, la descarga de electricidad estática le hizo gemir y lamerse los dedos. Las moscas-pelicano dejaron de limpiarse las alas y quedaron inmóviles.

Nuzzgrond notó como el cañón de su Bolter empezaba a calentarse. Escupió sobre el cañón de su arma y desecó que los poderes del Estrambótico no tuvieran aquellos efectos secundarios. Todos los escurridizos lagartos brincaban en sus ramas haciendo curiosos sonidos gimoteantes.

Una nube de pálida luz verde rodeó la cabeza del Estrambótico. Sus ojos se volvieron amarillos y las pupilas desaparecieron. Su babeo pasó de un mero goteo a un verdadero río. Empezó a golpearse la oreja derecha con el puño izquierdo. Emitió un extraño gemido ronco parecido a la estática de una radio.

“No hay ni rastro de supervivientes, Princes.” El sonido de la voz humana hizo dar un brinco a Nuzzgrond. Era un octavo superior a la de un Orko, y le recordaba a la de un Gretchin. Miró preocupado a su alrededor mientras sus dedos jugaban con la culata de su escopeta.

"Permanezca alerta, Konstanza. Estamos en territorio Orko. Quién sabe cuántos de ellos habrá." La segunda voz era más profunda y parecía más vieja y autoritaria. Nuzzgrond se dio cuenta que ambas procedían de la garganta del Estrambótico. Sin embargo, mantuvo su mano cerca del arma.

El Estrambótico emitió otro sonido de estática y pudo oírse una voz humana diferente. "Capitán, escuadra Hrothgar informando. Detectadas fuerzas hostiles. Posiblemente supervivientes del poblado enemigo. Avanzamos hacia ellos. Semper Fideles."

Su voz parecía fría y calmada, prácticamente sin inflexión alguna. Nuzzgrond se preguntó durante unos instantes si habrían detectado a su grupo. Entonces, a lo lejos pudo escucharse el sonido de disparos de armas ligeras y un aullido que parecía proceder de una bestia gigante. El ruido era más fuerte que los sonidos de la selva y congeló el corazón de Nuzzgrond.

"Zón Loboz Espaciales, señor" -dijo Fester, con el pecho hinchado de orgullo-. El jefe del Clan Hucha Sangrienta disfrutaba alardeando de sus conocimientos superiores. "Marinez Espaciales, señor. Laz mejores tropas del Emperador, señor."

Hef y Nuzzgrond intercambiaron miradas repletas de interés. Los dos estaban pensando en los nuevos cascos de Marine Espacial que pronto añadirían a su colección. El Estrambótico emitió otro ruido de estática y Nuzzgrond escuchó una voz diferente, una voz que reconoció. Era la de Ratgrab. De modo que el viejo borracho no había muerto en su pueblo.

"A formar chicos, preparad lo: Bolterz. Vamoz a darlez a ezoz Humanoz una buena zerra. ¿Que quierez decir Arik? Claro que noo zuperan en número. Zi no fuera azí no sería divertido. ¡Noo! No podemoz largarnoz, ezotamoz rodeadoz. Cloutgob, ¿quierez ezconderite con loz Gretchinz? ¿No? Puez coge tu Bolter."

Nuzzgrond se dio cuenta que estaba escuchando la última batalla de Ratgrab. Los Orkos del pueblo estaban aislados. Los Marines Espaciales se aproximaban para darles el golpe de gracia.

Nuzzgrond trataba frenéticamente de detectar el origen de los ruidos de la batalla pero tan sólo podía oír un ligero rumor entre los árboles, a lo lejos, hacia el norte. Se agachó para escuchar, sibíblemente interesado.

"Aquí vienen. Que laz deyecciónz de Morko caigan zobre ezaz pielez de lobo. Vamoz a por uno de ezoz. Adelante chicoz. Fuego a discreción. ¡Yahoo! ¿Comete ezto, humano! ¡Zeguro que a tu Emperador también le guzta!

El sonido del combate fue intensificándose. Nuzzgrond vio como los Titanes se detenían mientras sus gigantescas cabezas buscaban el origen del sonido. La voz de Ratgrab seguía saliendo por la boca del Estrambótico.

"Mantenez firmez chicoz. Parece que vienen al cuerpo a cuerpo. Vozotroz, loz Zoldadoz de Azalto, viglad ezoz arbutoz. No, idiota, ezoz arbutoz. Mirad lo que digo. Eztán utilizándoloz para cubrirse. Vamoz, Cloutgob, ja por eloz! No dejarez que una pequeña herida zuperficial te detenga. ¿Arik, qué quierez decir con que la cabeza de Cloutgob ha volado? Bah, sólo ezta haciendoz el muerto. ¿Verdad? Mira. Ehem, quizá: zea verdad."

Nuzzgrond escuchó el grito de batalla de Ratgrab cuando se lanzó al combate cuerpo a cuerpo con los Marines. Deseó poder ver la batalla. Parecía que era muy interesante. Intentaba imaginarse lo que sucedía, pero siempre había tenido problemas para imaginarse cosas.

"Toma. Chípate ezta. Y ezta también. Y aquí tienez una patada. Ahora un poco de plomo. ¡Taca-taca-tac! ¡Hur, hur! Todo va bien Arik. Lez hemoz dado una buena lección. ¿Arik? ¿Arik? Deja de dezanzar. Levántate. Te vaz a perder toda la divertiózn. ¿Cuántoz guerreroz quedan? Todo el mundo en pie. Zomoz una docena. Zuficientez. Bien, preparadoz chicoz. Parece que hay

toda una compañía de humano:z preparándose para atacar. ¿Qué quierez Chug? Zi ya no tienez munición, coge un poco de la de Arik. Ya no la necezita."

Los disparos cesaron por un momento. Los Orkos esperaban aguantando la respiración. Pronto oyeron de nuevo el sonido de la distante batalla.

"Aquí vienen, Venga chicoz. Preparadoz. Fuego. ¡Taca-taca-tac! ¡Allá vamoz! ¡Allá vamoz! ¡Allá vamoz! No oz deiz por vencidoz, chicoz. Levantaoz y luchad. ¡Allá vamoz! ¡Allá vamoz! ¡Allá va..."

Los sonidos de la batalla se extinguieron. Un tenso silencio cubrió el bosquecillo. Nuzzgrond miró a su alrededor. Hef miraba estoico e imperturbable. Fester estaba cuadrado junto a un pelotón de Gretchins que estaba orgullosamente formado a su espalda. Nozgröt se movía indolentemente, con su Bolter preparado. Todos estaban silenciosos.

"Bueno, Ratgrab lo ha hecho bien ¿verdad?" -dijo Nuzzgrond-. El resto, incluidos los Gretchins asintieron solemnemente. "Pienso que deberíamos reunirnos con los nuestros y preparar una emboscada."

El Estrambótico gimoteó y emitió un crepitante ruido. Una nueva voz salió de su garganta. "Capitán Mecklin, aquí el Bibliotecario Vaska. Percibo que estamos bajo algún tipo de exploración psíquica. Una mente poderosa pero indisciplinada nos está observando. Voy a tomar medidas para rectificar esta situación."

Nuzzgrond se preguntó que querría decir la nueva voz. Había algo siniestro en su tono de voz.

"Sí, acabo de detectarle. Está situado entre los árboles de esa colina. Princes, apunte el Lanzamisiles Múltiple a las coordenadas siguientes..."

Repentinamente, Nuzzgrond entendió lo que estaba sucediendo. Las armas del Tíán más cercano estaban girando para apuntar hacia su posición. Los Imperiales sabían que estaban allí y la causa de ello era el Estrambótico. Quizás uno de los Estrambóticos del Imperio les había descubierto, o había establecido algún tipo de contacto con el de Nuzzgrond. Sí. Debía ser eso.

"¿Dezpierta" -vociferó, dando al Estrambótico un par de bofetadas en la cara-. El Estrambótico abrió un ojo.

"Ambar doce..." -dijo la voz humana-. "¿El Garrapato?" -dijo el Estrambótico.

"No, no ámbar doce, Garrapato, Princes" -dijo la voz humana-. "Ambar doce, diez..."

"¿Garrapato, ahora!"

"Lo siento Princes Marnoc, lo repetiré. No, no se qué es un Garrapato."

"¿Dezpierta!" -gritó-. La nube alrededor de la cabeza del Estrambótico desapareció. "¿Y el Garrapato?"

Nuzzgrond le dio una patada en la cabeza. "¿Dezpuéz. Ahora hemoz de correr. ¡Vámonoz chicoz! ¡Zeguidme!"

Apenas habían empezado a moverse cuando los proyectiles empezaron a explotar a su alrededor. Algunos Gretchins volaron despedazados por completo. Un árbol cayó delante de él y tuvo que cambiar de dirección para esquivarlo. Por encima de él, un grupo de moscas-pelicano emprendió el vuelo. El suelo del bosque temblaba de tal forma que Nuzzgrond apenas podía mantenerse en pie.

Delante de él, Nozgröt resbaló de espaldas por la fangosa pendiente. Una explosión de fango cubrió a Nuzzgrond, lanzándolo a un lado. Recogió su Bolter y corrió. Sus tropas le esperaban al pie de la colina.

"Divertiroz mientras podáiz, Humanoz" -pensó Nuzzgrond-. "Cuando regreé oz daré un par de lecciónz."

TAKTIKAS ORKAS

Al jugar al mando de un ejército Orko, muchos jugadores creen que la única táctica efectiva es emplear un ejército muy numeroso y lanzarlo en una salvaje carga frontal contra el enemigo. No hace falta decir que si el jugador adversario es mínimamente competente, las tropas Orkas son en estos casos aniquiladas bajo una mortal lluvia de disparos, los guerreros pieles verdes mueren horriblemente, y el jugador Orko pierde la batalla en el proceso. De hecho, si quieres ganar batallas y convertirte en un temido Señor de la Guerra Orko, debes ser mucho más astuto. La carga salvaje con una gigantesca horda de guerreros tiene su lugar, pero toda la estrategia del ejército Orko no debe apoyarse únicamente en ella. Las ideas que se presentan a continuación pueden servirte como punto de partida al amplio espectro de posibles tácticas de batalla astutas que puedes poner en práctica con el ejército Orko.

LA HORDA ORKA

Las Hordas Orkas son inmensamente efectivas, pero deben organizarse con mucho cuidado. Los Marines Espaciales, por ejemplo, pueden aprovechar su gran flexibilidad y la alta calidad de sus tropas básicas para hacer muy buen papel en cualquier batalla. Las tropas Orkas son, por el contrario, muy especializadas, y debe emplearse una buena combinación de tropas diferentes para aprovechar del todo su efectividad.

Existen tres tipos básicos de tropas Orkas: los Guerreros, que incluyen todos los pelotones de tropas de infantería destinadas a enfrentarse cuerpo a cuerpo con el enemigo como, por ejemplo, los pelotones de Nobles, la mayoría de pelotones de tropas de los Clanes Orkos, el Pelotón Chiflado, los Soldados de Asalto, los Gretchins y los Ogretes; el segundo tipo de tropa son los Vehículos, que incluyen los diferentes tipos de vehículos con ruedas y orugas de los Orkos como, por ejemplo, las Motocicletas de Guerra, los Buggies y los Arrastradores; y finalmente la Artillería de Campaña, que incluye todos los Cañones Orkos, el Cañón de Ataque Shokk y el resto de tropas equipadas con armas de largo alcance como los Guerreros del Clan Crépede de Muerte, que están armados con Kombiarmas Ezpeiales.

Los Dreadnoughts son un caso especial, ya que pueden utilizarse como Guerreros para avanzar y luchar en combate cuerpo a cuerpo, o como Artillería de Campaña, proporcionando fuego de apoyo a larga distancia.

Para que una Horda Orka sea efectiva, deberá incluir normalmente estos tres tipos de tropas. En determinadas circunstancias puedes tener éxito empleando tan sólo dos de ellos, pero contando sólo con uno, será extremadamente difícil. La proporción de cada tipo de tropa depende en gran medida de las preferencias personales y el tipo de tácticas que prefieras utilizar. Personalmente, al organizar un ejército Orko, procuro adquirir tantos Vehículos y Artillería de Campaña como pueda, completando mis fuerzas con una horda de Guerreros de bajo valor en puntos. Por su parte, Andy Chambers prefiere utilizar gran cantidad de Guerreros muy bien equipados y deja en segundo plano a los Vehículos y a la Artillería de Campaña.

Respecto a las miniaturas que deben adquirirse, existen muy pocas normas rígidas, ya que algunos tipos de tropa son mejores enfrentándose a un tipo de enemigo que a otro. Los Kohetes de Pulsación, por ejemplo, son ideales para neutralizar a las Escuadras de Devastadores de los Marines Espaciales, y los Cañones de Ataque Shokk son muy apropiados para disparar contra los Marines Espaciales Exterminadores; las Katapultas Lanzagarrapatos aprovechan al máximo su potencial si se utilizan contra las escuadras de Guardia Imperial. Como podrás comprobar, las mejores miniaturas que puedas adquirir dependen de contra quien estés luchando.

El único elemento que siempre utilizo es el Estandarte de Batalla. El hecho que te permita repetir los chequeos de Liderazgo de cualquier miniatura situada en un radio de 30 centímetros es extremadamente útil para el ejército Orko, que está compuesto por muchas unidades con un valor en el Atributo Liderazgo de 7, ¡y a veces incluso inferior!

DESPLIEGUE

Con cualquier ejército, pero especialmente con el Orko, es muy importante tener un plan bien definido antes de desplegar. El plan debe ser tácticamente simple, y debe estar basado en las condiciones de victoria de tu misión. Esta última condición puede parecer obvia, pero muchísimos jugadores basan su plan únicamente en matar enemigos, y no en cumplir los objetivos especificados en la Carta de Misión. Una vez iniciada la batalla, intenta seguir el plan pase lo que pase. A menos que seas un jugador muy veterano, un cambio de plan en medio de la batalla te llevará irremediablemente al desastre.

Una vez hayas trazado un buen plan de batalla, podrás desplegar. En la mayoría de ocasiones desplegarás primero, por lo que es aún más importante el tener una idea exacta de lo que quieres hacer antes de empezar a desplegar. Obviamente, las tropas deben desplegarse de forma que puedan ejecutar sin problemas el astuto plan que hayas ideado.

Evita la tentación de dispersar a tus tropas a lo largo de toda la mesa: es mucho mejor concentrar tus fuerzas para poder descargar toda tu potencia de fuego sobre una área determinada de la línea enemiga. Por otra parte, no debes situar a tus unidades demasiado próximas entre sí, ya que entonces serás cruelmente machacadas por las armas pesadas con área de efecto del enemigo.

Durante el despliegue es recomendable colocar una pantalla de pelotones de Gretchins o Guerreros de bajo valor en puntos delante de tus mejores tropas. Puesto que el enemigo está obligado a disparar contra las tropas enemigas más próximas, deberá disparar contra los Gretchins o Guerreros en vez de hacerlo contra las valiosas tropas de segunda línea. Con los Vehículos y la Artillería de Campaña debes hacer lo mismo, colocando a las miniaturas de menor valor en puntos o menos útiles más cerca del enemigo, de forma que el jugador enemigo deba destruir estas miniaturas antes que las que deseamos proteger.

¡A POR ELLO!

Una vez iniciada la batalla, debes emplear a cada uno de los tipos de tropa de tu Horda de la forma más efectiva. Como ya he indicado anteriormente, las tropas Orkas son muy especializadas, por lo que si ciertos tipos de tropas Orkas intentan llevar a cabo misiones para las que no están preparados, el resultado será con toda probabilidad desastroso. Para obtener la victoria, tendrás que aprovechar al máximo los puntos positivos de tus tropas, minimizando sus puntos débiles.

A continuación podrás encontrar una breve introducción a las habilidades de cada tipo de tropa, pero ten en cuenta que tan sólo se trata del punto de partida. Tras el juego de unas cuantas batallas empezará a desarrollar tus propias tácticas para emplear con la máxima efectividad todos los tipos de tropas que un Señor de la Guerra Orko tiene a su disposición.

Tus Vehículos son especialistas en efectuar golpes de mano contra áreas determinadas de la línea enemiga. Habitualmente actúan mejor en grupo, ya que así pueden abrumar a una sección de la línea enemiga con una alta concentración de proyectiles. Intenta mantenerlos a cubierto o fuera de la visión del enemigo mientras se dirigen a su posición de ataque. Son muy vulnerables





y, si no avanzan cuidadosamente, pueden ser destruidos con facilidad antes de tener la oportunidad de disparar. Cuando los Vehículo finalmente ataquen, procura atacar a las mejores tropas del enemigo con ellos. Es muy difícil que los Vehículos sobrevivan mucho tiempo cuando están en campo abierto, por lo que debes intentar que tus disparos causen el máximo daño posible.

La Artillería de Campaña proporciona fuego de apoyo y puede causar graves pérdidas al enemigo. Desgraciadamente, todos ellos son poco fiables y proclives a averiarse. Para evitar esto es conveniente utilizar un gran número de Cañones, para que en cada turno al menos uno o dos de ellos causen daños importantes. Deben colocarse relativamente cerca los unos de los otros. Esto te permitirá concentrar sus disparos sobre una misma área de la línea enemiga y causar graves daños a una unidad enemiga en vez de dañar ligeramente a dos o tres de ellas. Emplaza a tus Artillería de Campaña tras algún obstáculo para poder reducir las bajas a causa del fuego del enemigo, pero sólo si esto no limita demasiado su ángulo de disparo. Un arma emplazada tras un obstáculo pero que tan sólo puede afectar a una pequeña área del campo de batalla sobrevivirá mucho tiempo ¡pero apenas causará daños al enemigo!

Al utilizar la Artillería de Campaña Orka debes leer con mucha atención antes de que empiece la batalla las reglas aplicables a aquellos Cañones que vayas a utilizar. La mayoría de las piezas de Artillería de Campaña tienen varias reglas especiales que deben aplicarse, y obviamente es importante conocerlas bien antes de que suene el primer disparo. Y lo que es más importante, las reglas especiales muchas veces te ayudan a saber contra qué objetivos es más efectiva dicha arma, lo cual es vital para poder aprovechar todo su potencial durante la batalla. Las Kombiarmas Espeziales, por ejemplo, son perfectas para disparar contra enemigos a cubierto ya que la presencia de obstáculos apenas reduce sus posibilidades de impactar, pero al disparar contra vehículos son prácticamente inútiles. Por tanto, ¡deberás utilizarlas para disparar contra infantería en vez de contra los tanques enemigos!

Por último, pero no menos importantes, tenemos a los Guerreros. Tus Guerreros son tropas de combate cuerpo a cuerpo. Deben intentar acercarse lo máximo posible al enemigo y enfrentarse con él en combate cuerpo a cuerpo, o dispararle desde corto alcance. Como consecuencia de esto, deberán Correr durante uno o dos turnos, aunque esto les impida disparar. No pierdas el

tiempo deteniéndoles un turno para efectuar unos pocos disparos a larga distancia; sólo conseguirás que fallen y tus guerreros no lograrán aproximarse lo bastante al enemigo como para causarle bajas importantes antes de la conclusión de la batalla. Tus Guerreros están extremadamente expuestos mientras están aproximándose al enemigo. Por desgracia, no puedes avanzar más despacio para beneficiarte de la protección de algún obstáculo, por las mismas razones que no puedes detenerte a disparar. La consecuencia es que los Guerreros sufrirán inevitablemente bastantes bajas mientras avanzan. Sin embargo, es importante minimizar estas bajas ya que pese a todo lo dicho, normalmente son los Guerreros los que hacen posible cumplir con las condiciones de victoria y ganar la batalla.

Una forma de minimizar las pérdidas de Guerreros es emplear una "pantalla" de hostigadores tal y como ya he descrito en el apartado dedicado al despliegue. Otra posibilidad es intentar que las tropas enemigas que puedan disparar a tus Guerreros tengan otros objetivos que atraigan su potencia de fuego. Los Dreadnoughts son especialmente apropiados para atraer los disparos del enemigo. Al iniciarse la batalla, despliega al Dreadnought junto a los Guerreros, y avanza hacia el enemigo junto a ellos. A diferencia de los Guerreros, el Dreadnought no tiene que Correr, ya que así podrá disparar, y aprovechar los diversos elementos del terreno para cubrirse y hacer que sea más difícil impactarle. Comprobarás que su presencia atrae la mayor parte del fuego de las armas pesadas que de lo contrario dispararían contra tus Guerreros. Además, el Dreadnought es lo suficientemente resistente como para sobrevivir mientras los Guerreros llegan hasta el enemigo.

Por último, recuerda que debes utilizar los diferentes tipos de tropas de forma coordinada. Si los Guerreros atacan un área del campo de batalla, los Vehículo otra, y los Artillería de Campaña disparan a una tercera, lo más probable es que los Orkos sean derrotados por completo. Los tres tipos de tropas deben actuar en conjunto para aplastar un área de la línea defensiva del enemigo en un demoledor ataque coordinado. Por desgracia, esto raramente puede conseguirse, ¡aunque sólo sea por que el enemigo no permanecerá inactivo mientras intentas aniquilarle! Sin embargo, si intentas por todos los medios disponibles llevar a cabo un ataque coordinado, tendrás la victoria al alcance de la mano.

CONCLUSIONES

Muchos jugadores creen aún que la táctica fundamental del ejército Orko se basa únicamente en agrupar a los Guerreros y lanzar una carga salvaje contra el enemigo. Como espero haber dejado bien claro en estas páginas, ¡está claro que simplemente no es ese el caso! Para utilizar adecuadamente un ejército Orko, su comandante debe desplegar una gran astucia. Emplear con efectividad un ejército de Marines Espaciales es fácil, pero si el ejército es Orko, es mucho más difícil hacerlo a causa de su gran número de tropas altamente especializadas. Sin embargo, si son empleados correctamente, los Orkos pueden darle una buena lección a cualquier ejército del universo de Warhammer 40,000.

Aclarado esto, hay que reconocer que los Orkos son el ejército ideal para los jugadores que no tienen miedo de correr riesgos, ya que incluye numerosas tropas y armas de efectos completamente impredecibles. En numerosas ocasiones tu ejército Orko será contundentemente derrotado, pero no por tu culpa, sino porque la cabeza del Estrambótico habrá explotado al empezar la batalla, los Chiflados se habrán negado a luchar, o tu Cañón de Ataque *Shokk* habrá resultado destruido por causa de una avería la primera vez en que intentabas disparar con él. Afortunadamente, en otras ocasiones todo funcionará correctamente y conseguirás una victoria aplastante. De todas formas, si las cosas no suceden como estaba previsto y tus guerreros son masacrados, recuerda el viejo proverbio Orko que dice "Zi ganamo, ganamo; zi noz matan, noz matan, o zea que no cuenta como que hayamo perdido." ¡Lo que es seguro es que te divertirás mucho en cada batalla!

CLAN MORDISCO DE VIBORA

ORKOS CLAN MORDISCO DE VIBORA (708020)



ORKO CLAN MORDISCO DE VIBORA 1



ORKO CLAN MORDISCO DE VIBORA 2



ORKO CLAN MORDISCO DE VIBORA 3

CADA BUSTEER INCLUYE TRES MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

UNA MINIATURA COMPLETA DE ORKO DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA ESTA COMPUESTA POR:
1 x CUERPO DE ORKO CLAN MORDISCO DE VIBORA
1 x ESTANDARTE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
1 x MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO
1 x MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO

ESTANDARTES



JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA (434)

LA CAJA DE JINETES DE JABALI INCLUYE CUATRO ORKOS SURTIDOS DE ENTRE LOS ILUSTRADOS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS, UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO Y UNA MATRIZ DE JABALI DE GUERRA DE PLASTICO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



TORSO JINETE DE JABALI 3



TORSO JINETE DE JABALI 1



PIERNAS JINETE DE JABALI 3



PIERNAS JINETE DE JABALI 1



TORSO JINETE DE JABALI 2



PIERNAS JINETE DE JABALI 2

UNA MINIATURA COMPLETA DE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA ESTA COMPUESTA POR:
1 x TORSO DE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
1 x PIERNAS DE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
1 x ESTANDARTE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
1 x MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO
1 x MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO
1 x MATRIZ DE JABALI DE PLASTICO



EJEMPLOS DE ORKOS DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA MONTADOS

Las miniaturas se suministran sin pintar. ADVERTENCIA. Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



NOBLES CLAN MORDISCO DE VIBORA

NOBLES CLAN MORDISCO DE VIBORA (708030)

UNA MINIATURA COMPLETA DE NOBLE ORKO DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA ESTA COMPUESTA POR:
 1 x CUERPO DE NOBLE CLAN MORDISCO DE VIBORA
 1 x ESTANDARTE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
 1 x MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO
 1 x MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO



KAPORAL CLAN MORDISCO DE VIBORA 3



NOBLE CLAN MORDISCO DE VIBORA 2



NOBLE CLAN MORDISCO DE VIBORA 1



ESTANDARTES

1 2 3 4

CADA BLISTER INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.

NOBLES JINETES DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA (708040)

UNA MINIATURA COMPLETA DE NOBLE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA ESTA COMPUESTA POR:
 1 x TORSO DE NOBLE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
 1 x PIERNAS DE NOBLE JINETE DE JABALI DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
 1 x ESTANDARTE DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA
 1 x CABEZA DE JABALI CIBERNETICO
 1 x MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO
 1 x MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO
 1 x MATRIZ DE JABALI DE PLASTICO



TORSO NOBLE JINETE DE JABALI 2



TORSO NOBLE JINETE DE JABALI 1

PIERNAS NOBLE JINETE DE JABALI 2



PIERNAS NOBLE JINETE DE JABALI 1



CABEZA DE JABALI CIBERNETICO 1



CABEZA DE JABALI CIBERNETICO 2

CADA BLISTER INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS, UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO Y UNA MATRIZ DE JABALI DE GUERRA DE PLASTICO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



EJEMPLOS DE NOBLES DEL CLAN MORDISCO DE VIBORA MONTADOS

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



ORKOS

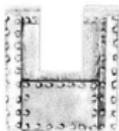
KAÑON TRIKITRAKE (708050)

UNA MINIATURA COMPLETA DE KAÑON TRIKITRAKE ESTA COMPUESTA POR:

- 1 x KAÑON TRIKITRAKE
- 1 x ESCUDO DEL KAÑON
- 1 x CHASIS
- 2 x RUEDAS
- 1 x GRETCHIN CON LLAVE FIJA
- 1 x GRETCHIN CON MUNICION



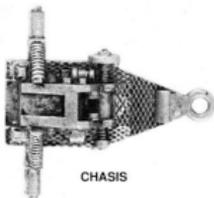
EJEMPLO DE KAÑON TRIKITRAKE Y DOTACION MONTADO



ESCUDO DEL KAÑON



KAÑON TRIKITRAKE



CHASIS



RUEDA

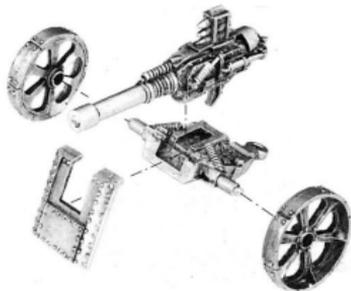
CADA BLISTER INCLUYE UN MODELO COMPLETO DEL KAÑON TRIKITRAKE Y DOS ARTILLEROS GRETCHINS.



GRETCHIN CON LLAVE FIJA



LLGRETCHIN CON MUNICION



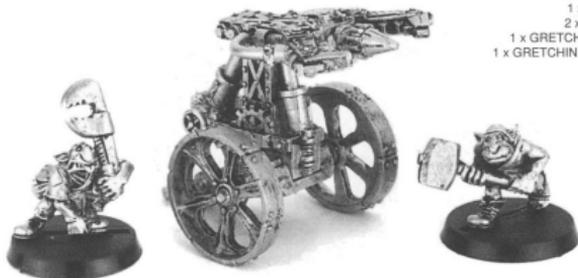
Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



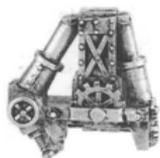
ORKOS

KAÑON DESTRUKTOR (708110)

EL MODELO COMPLETO DEL KAÑON DESTRUKTOR ESTA COMPUESTO POR:
1 x PARTE SUPERIOR DEL KAÑON DESTRUKTOR
1 x SOPORTE DEL KAÑON DESTRUKTOR
1 x CHASIS
2 x RUEDAS
1 x GRETCHIN CON MARTILLO
1 x GRETCHIN CON LLAVE INGLESA



EJEMPLO DE KAÑON DESTRUKTOR MONTADO



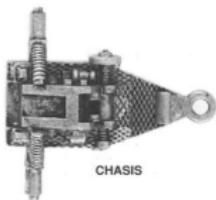
SOPORTE DEL
KAÑON DESTRUKTOR



PARTE SUPERIOR DEL
KAÑON DESTRUKTOR



RUEDA



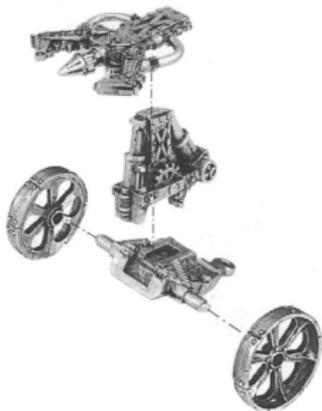
CHASIS



GRETCHIN
CON MARTILLO



GRETCHIN
CON LLAVE INGLESA



Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendadas para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



ORKOS

KAÑON TRAKTOR (708100)

EL MODELO COMPLETO DEL KAÑON TRAKTOR ESTA COMPUESTO POR:
 1 x GRETCHIN CON DESTORNILLADOR
 1 x BOCACHA DE KAÑON TRAKTOR
 1 x KAÑON DEL KAÑON TRAKTOR
 1 x GRETCHIN CON GARRAPATO ACEITOSO
 1 x BASE DEL KAÑON TRAKTOR
 1 x PANEL DE CONTROL
 1 x CUREÑA
 2 x RUEDAS



EJEMPLO DE KAÑON TRAKTOR Y DOTACION MONTADO



PANEL DE CONTROL DE KAÑON TRAKTOR



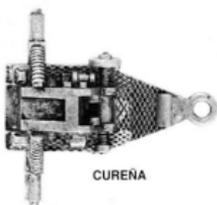
BOCACHA DE KAÑON TRAKTOR



KAÑON DE KAÑON TRAKTOR



BASE DE KAÑON TRAKTOR



CUREÑA



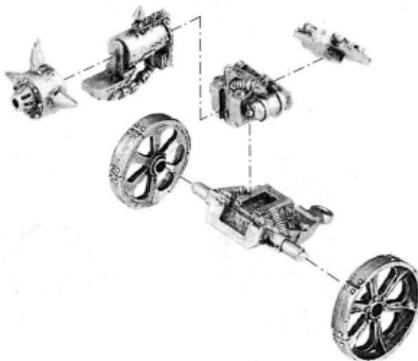
RUEDA



GRETCHIN CON DESTORNILLADOR



GRETCHIN CON GARRAPATO ACEITOSO



Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



ORKOS

DREADNOUGHT ORKO (431)



EJEMPLO DEL DREADNOUGHT ORKO MONTADO

LA MINIATURA COMPLETA DE DREADNOUGHT

ORKO ESTA COMPUESTA POR:

- 1 x PARTE SUPERIOR ESTANDARTE
- 1 x ESTANDARTE
- 1 x PARTE DELANTERA DEL CUERPO
- 1 x PARTE TRASERA DEL CUERPO
- 1 x ESCOTILLA
- 1 x PILOTO ORKO
- 1 x TUBOS DE VENTILACION
- 1 x GARRA 1
- 1 x GARRA 2
- 1 x CÁNON LASER
- 1 x BOLTER PESADO
- 1 x PIERNAS
- 2 x PIES



PARTE SUPERIOR
ESTANDARTE



ESTANDARTE



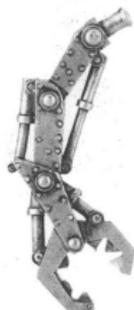
TUBOS DE
VENTILACION



PILOTO ORKO



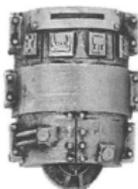
ESCOTILLA



GARRA 1



GARRA 2



PARTE DELANTERA
DEL CUERPO



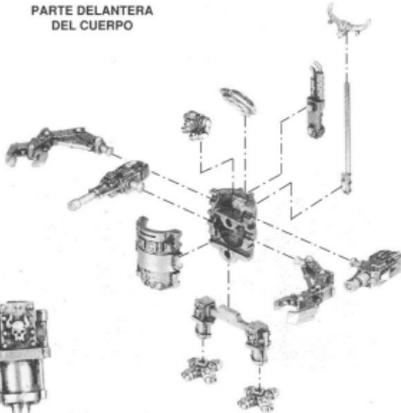
PARTE TRASERA
DEL CUERPO



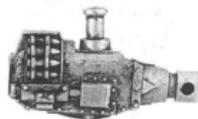
CÁNON LASER



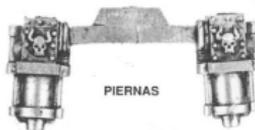
PIE



PIERNAS



BOLTER PESADO



ORKOS

NOBLES DEL CLAN GOFF (708010)

CADA BLISTER INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



NOBLE GOFF 1



NOBLE GOFF 2



NOBLE GOFF 3



NOBLE GOFF 4



NOBLE GOFF 5

VETERANOS DEL CLAN GOFF (708000)

CADA BLISTER INCLUYE TRES MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



VETERANO 1



VETERANO 2



VETERANO 3



VETERANO 4



VETERANO 5

CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO.



EJEMPLOS DE NOBLES Y VETERANOS DEL CLAN GOFF MONTADOS

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es mordido o ingerido. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.



ORKOS

SOLDADOS DE ASALTO

LOS SOLDADOS DE ASALTO ORKOS ESTAN DISPONIBLES EN BLISTER (708090) QUE INCLUYE UNA MINIATURA SURTIDA DE ENTRE LAS ILUSTRADAS, Y EN CAJA (436), QUE INCLUYE CINCO MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. CADA MINIATURA SE SUMINISTRA CON UNA MATRIZ DE PLASTICO DE BRAZOS ORKOS Y UNA MATRIZ DE PLASTICO DE ARMAMENTO ORKO. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



SOLDADO DE ASALTO



SOLDADO DE ASALTO



SARGENTO INSTRUKTOR



RETROREACTOR DE SOLDADO DE ASALTO

UNA MINIATURA COMPLETA DE SOLDADO DE ASALTO ESTA COMPUESTA POR:
1 x SOLDADO DE ASALTO
1 x RETROREACTOR DE SOLDADO DE ASALTO

EJEMPLOS DE SOLDADOS DE ASALTO MONTADOS



KOMANDOS DEL CLAN HACHA SANGRIENTA (708070)

CADA BLISTER INCLUYE TRES MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



KOMANDO DEL CLAN HACHA SANGRIENTA 1



KOMANDO DEL CLAN HACHA SANGRIENTA 2



KOMANDO DEL CLAN HACHA SANGRIENTA 3

ORKOS

ZODGROD WORTSNAGGA (708060)



ZODGROD WORTSNAGGA

LA MINIATURA COMPLETA DE ZODGROD WORTSNAGGA ESTA COMPUESTA POR:
1 x CUERPO DE ZODGROD
1 x ESTANDARTE DE ZODGROD



ESTANDARTE DE ZODGROD



EJEMPLO DE ZODGROD WORTSNAGGA MONTADO

SEÑOR DE LA GUERRA GHAZGHKULL THRAKA (707940)



GHAZGHKULL THRAKA



PORTAESTANDARTE GRETCHIN MAKARI

CADA BLISTER INCLUYE UNA MINIATURA DE GHAZGHKULL THRAKA Y DE SU PORTAESTANDARTE GRETCHIN MAKARI.



GRETCHIN

GRETCHIN (705590)

CADA BLISTER INCLUYE CUATRO MINIATURAS SURTIDAS DE ENTRE LAS ILUSTRADAS. SI DESEAS UNA MINIATURA DETERMINADA, INDICALO AL EFECTUAR TU PEDIDO.



GRETCHIN 1



GRETCHIN 2



GRETCHIN 3



GRETCHIN 4



GRETCHIN 5



GRETCHIN 6



GRETCHIN 7



GRETCHIN 8



GRETCHIN 9



GRETCHIN 10



GRETCHIN 11



GRETCHIN 12



GRETCHIN 13



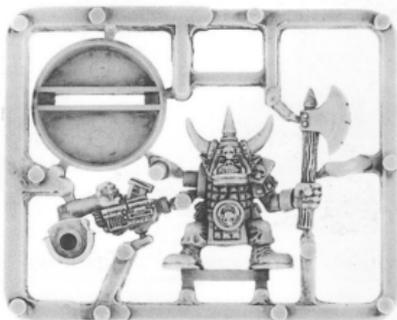
GRETCHIN 14

Las miniaturas se suministran sin pintar. **ADVERTENCIA.** Este producto contiene plomo que puede ser dañino si es ingerido o aspirado. Las Miniaturas Citadel no son recomendables para niños de edad inferior a 14 años. Copyright © Games Workshop Ltd. 1995. Todos los derechos reservados.

PLASTICO

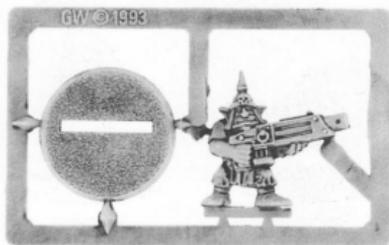
MATRIZ DE ORKO DE PLASTICO (741)

CADA CAJA INCLUYE DIEZ MINIATURAS.



MATRIZ DE ORKO DE PLASTICO

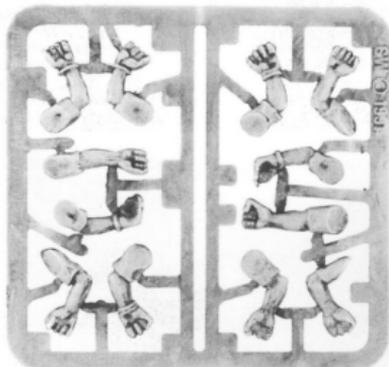
MATRIZ DE GRETCHIN DE PLASTICO (778)



MATRIZ DE GRETCHIN DE PLASTICO

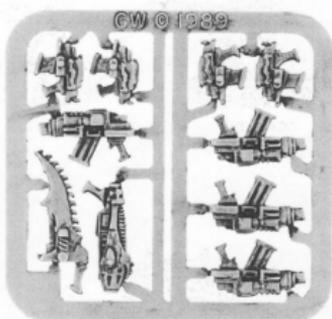
CADA CAJA INCLUYE DIECISEIS MINIATURAS.

MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO



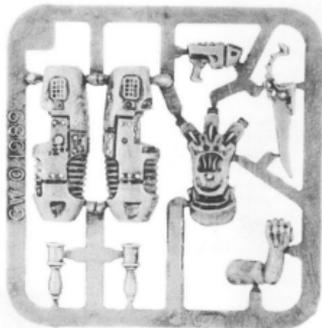
MATRIZ DE BRAZOS ORKOS DE PLASTICO

MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO



MATRIZ DE ARMAS ORKAS DE PLASTICO

MATRIZ DE ARMAS PESADAS ORKAS DE PLASTICO



MATRIZ DE ARMAS PESADAS ORKAS DE PLASTICO

CADA CAJA INCLUYE DIEZ MINIATURAS.



EJEMPLO DE ORKO Y GRETCHIN DE PLASTICO MONTADOS



EN EL DESPIADADO FUTURO DEL LEJANO FUTURO SOLO HAY GUERRA...

En el siniestro futuro del cuadragésimo primer milenio, la humanidad se encuentra al borde de la extinción. El Imperio Humano, que se extiende de un extremo a otro de la galaxia, se ve amenazado por innumerables peligros. Enormes ejércitos Orkos siembran la destrucción en las regiones interiores de la galaxia, mientras que los enjambres Tiránidas asaltan sus fronteras. Sin embargo, el mayor de los peligros acecha oculto en el Espacio Distorsionado. En él, las malignas fuerzas del Caos esperan su oportunidad de destruir a la humanidad. Tan sólo el Emperador y sus Marines Espaciales son lo bastante fuertes en cuerpo y alma como para proteger a la humanidad de estos terribles enemigos.



CODEx LOBOS ESPACIALES

En épocas remotas, el legendario Primarca Leman Russ estaba al mando de los guerreros Marines Espaciales del Capítulo de los Lobos Espaciales. Nadie podía superar la ferocidad de Leman Russ en combate, y ningún Capítulo ha sido nunca tan obstinado e implacable con los enemigos del Emperador en las batallas. Este imprescindible suplemento para Warhammer 40,000 describe con todo detalle a las gloriosas tropas del Capítulo de los Lobos Espaciales, e incluye una sección de personajes legendarios del Capítulo, como por ejemplo Bjorn Garra Implacable, uno de los formidables Dreadnoughts de los Lobos Espaciales.



CODEx ELДАР

Los Eldar son una raza antigua y sofisticada, inmersa en una desesperada batalla por la supervivencia en una galaxia invadida por bárbaros. Los mortíferos guerreros de la raza Eldar hacen frente sin descanso a sus atacantes con armamento tecnológicamente superior y habilidades de combate ritualizadas; las fuerzas de combate Eldar son guiadas por poderosos Psíquicos Eldar, capaces de examinar las múltiples hebras del destino y determinar cual de ellas llevará a los Eldar a un futuro mejor, así como de proteger a sus compañeros y atacar al enemigo con mortíferas descargas de energía psíquica pura.



MAQUINAS DE GUERRA, EQUIPO DE COMBATE Y PSIQUICOS

Milenio Siniestro presenta una gran variedad de mortíferas máquinas de guerra, Psíquicos letales y equipo militar completamente nuevo para Warhammer 40,000. Este suplemento en caja contiene más de veinte Tarjetas de Vehículo a todo color, así como un nuevo mazo de Cartas de Vehículo que te permitirán individualizar y modificar tus fuerzas mecanizadas. Se incluyen las reglas especiales y disciplinas psíquicas únicas de los enemigos de la humanidad y los poderosos defensores del Imperio. Milenio Siniestro también contiene docenas de nuevas Cartas de Equipo, dos juegos de nuevas Cartas de Misión y un mazo de Cartas de Estrategia que te permitirán usar trampas explosivas, fuego artillero de apoyo, emboscadas, y muchas cosas más con las que confundir y aniquilar al ejército oponente!



CODEx ULTRAMARINES

El Capítulo de los Ultramarines es el más glorioso de los Capítulos de Marines Espaciales. Desde la fundación del Imperio, el Capítulo ha servido al Emperador con una lealtad y ferocidad inigualables. Su Primarca Robouteau Guilliman fue el autor del Codex Astartes, y los Ultramarines han sido modelo ejemplar de sus enseñanzas desde su formación. Los Ultramarines fueron el elemento clave en la destrucción de la Flota Tiránida Behemoth, salvando al Imperio de una destrucción casi segura bajo la invasión Tiránida. Son los guerreros de Macragge y del reino de Ultramar, jamás superados en fe y valor.



CODEx ORKOS

Los Orkos son la raza más salvaje y belicosa que existe en toda la galaxia. Sus extensos dominios están divididos en los reinos de miles de feroces Señores de la Guerra independientes. Los Orkos sólo viven para la guerra, e intentan continuamente conquistar a sus vecinos, sin importarles si son Humanos, Eldar, ¡o incluso otros Orkos! Si los Señores de la Guerra Orkos llegaron a unirse, es poco probable que nadie pudiera resistir sus ataques durante mucho tiempo. Este esencial suplemento para Warhammer 40,000 describe a los Orkos y a sus ejércitos de forma completa y exhaustiva.

CODEx ORKOS

2.575 Pts



UNA HORDA ORKA SE PREPARA PARA LA BATALLA

CODEX ORKOS™

Los Orkos son la raza más salvaje y belicosa que existe en toda la galaxia. Sus extensos dominios están divididos en los reinos de miles de feroces Señores de la Guerra independientes. Los Orkos sólo viven para la guerra, e intentan continuamente conquistar a sus vecinos, sin importarles si son Humanos, Eldar, ¡o incluso otros Orkos! Si los Señores de la Guerra Orkos llegaran a unirse, es poco probable que nadie pudiera resistir sus ataques durante mucho tiempo. Este esencial suplemento para Warhammer 40,000 describe a los Orkos y a sus ejércitos de forma completa y exhaustiva.

¡WAAAGH! ¡LOZ ORKOS!

La extensa sección de trasfondo de este volumen describe los orígenes de la raza Orka, y todos los aspectos de la "Kultura" Orka. Describe también a los diversos Clanes Orkos y a sus tipos de tropas, así como su tecnología, los dioses Orkos, y la relación entre los Orkos y el resto de razas de piel verde, como los Gretchins y los Snotlings.

REGLAS ESPECIALES

Este volumen presenta todas las reglas para utilizar los guerreros Orkos y sus máquinas de guerra, incluidos gran cantidad de nuevos tipos de tropas, armas y equipo como los Komandos del Clan Hacha Sangrienta, los Cañones de Ataque *Shokk*, el Cañón Traktor, la Katapulta Lanzagarrapatos, las Kombiarmas Espeziales y la Mega Armadura Orka. Se incluyen nuevas Cartas de Equipo, como las *Herramientas de Mekánico*, los *Garrapatos Narizotas*, el *Atrapakuellas Electrificado* de los Kaporales, el *Cráneo de Adamantio* de Ghazghkull, y muchas más.

LISTA DE EJERCITO

La lista de ejército completa de las tropas Orkas incluye Señores de la Guerra, Nobles, Estrambóticos Cabezadisformes, Chiflados, Soldados de Asalto, *Buggies* de Combate, *Dreadnoughts*, y muchos guerreros, vehículos y máquinas de guerra más. También incluye una selección de personajes Orkos legendarios, como el Señor de la Guerra Goff Ghazghkull Mag Uruk Thraka, el enloquecido Matasanos del Clan Cráneo de Muerte conocido como Matasanos "Loco" Grotsnik y el Kapi "Tipejo Vacilón" Badrukk y su famosa banda de Korsarios.

PAGINAS 'EAUY METAL

El Equipo 'Eavy Metal de Games Workshop presenta fotografías y descripciones detalladas sobre cómo pintar un ejército Orko con todo su colorido y feroz gloria.

ISBN
84-88679-38-5



CODIGO DE
PRODUCTO:
3156

9 788488 879387

Games Workshop S.L.
C/ Niza 21-23
08024 Barcelona
España

UN PRODUCTO
**GAMES
WORKSHOP®**

Games Workshop y el logotipo de Games Workshop, Citadel y Warhammer son Marcas Registradas de Games Workshop Ltd.
Eldar, Orko y 'Eavy Metal son Marcas Comerciales de Games Workshop Ltd.
El Copyright exclusivo sobre el contenido de este libro es propiedad de Games Workshop Ltd. Copyright © 1995.
Todos los Derechos Reservados.

Games Workshop Ltd.
Chewton Street,
Hilltop, Eastwood,
Nottingham, NG16 3HY
Inglaterra



Impreso en
España

MINIATURAS
CITADEL®