

WARHAMMER[®] 40,000

ORKOS

By ~~senor~~ snotling



WARHAMMER
40,000
CODEX

GAMES
WORKSHOP[®]



El poderoso Ghazghkull Thraka dirige su tribu a la batalla.

CODEx ORKOS



Phil Kelly



ÍNDICE

Introducción	3	<i>Gretchins</i>	50
La raza orka	4	<i>Grandez kañonez</i>	51
La kultura orka	8	<i>Dreadnoughts</i>	52
Tribus y klanes	12	<i>Lataz azezinaz</i>	53
<i>Los Goff</i>	13	<i>Vehíkuloz zakeadoz</i>	54
<i>Los Zol Malvado</i>	13	<i>Karroz de guerra</i>	55
<i>Los Luna Malvada</i>	14	<i>Tipejoz vaziiñez</i>	56
<i>Los Mordizko de Víbora</i>	14	<i>Kapitán Badruk</i>	57
<i>Los Hacha Zangrienta</i>	15	<i>Ghazghkull Thra:ka</i>	58
<i>Los Kráneo de Muerte</i>	15	<i>Matazanoz "Loko" Grotsnik</i>	59
Movilizar el ¡WAAAGH!	16	<i>Wazdakka Gutsmek</i>	60
Los astros salvajes	18	<i>Viejo Zogwort</i>	61
Una galaxia en guerra	21	<i>Jefe Snikrot</i>	62
<i>Tuska el Matademonioz</i>	26	<i>Jefe Zagstruk</i>	63
<i>La Guerra de Dakka</i>	28	Lanzando el ¡WAAAGH!	64
<i>La Marea Verde</i>	29	<i>Loz kaudilloz</i>	66
<i>Glifos orkos</i>	30	<i>Loz noblez</i>	67
		<i>Orkos raroz</i>	68
		<i>Loz chikoz</i>	70
		<i>Kamionez</i>	71
		<i>Achicharradorez</i>	72
		<i>Zakeadorez</i>	73
		<i>Petatankez</i>	74
		<i>Gretchins</i>	74
		<i>Komandoz</i>	75
		<i>Laz motoz</i>	76
		<i>Loz ke van zobre ruedaz</i>	77
		<i>Kópteroz</i>	77
		<i>Apoyo Pezado</i>	78
		<i>Loz klanez</i>	79
		<i>Horda de infantería orka</i>	82
		<i>Ejército de Lokos de la Velozidad</i>	84
		<i>Ejército de mekánikoz</i>	85
		<i>La kazeta del matazanoz</i>	88
		Equipo orko	89
		<i>Armas</i>	89
		<i>Armaduras</i>	91
		<i>Otro equipo</i>	92
		<i>Mejoras de los vehículos orkos</i>	93
		Lista de ejército de los Orkos	94
		<i>CG</i>	96
		<i>Elite</i>	98
		<i>Tropas de línea</i>	100
		<i>Ataque rápido</i>	101
		<i>Apoyo pesado</i>	102
		Sumario	104



INTRODUCCIÓN

Los Orkos son unos alienígenas salvajes cuyo único fin en la vida es luchar. Este codex es la guía definitiva para coleccionar y jugar con un ejército orko en el juego de batallas con miniaturas de Warhammer 40,000.

WARHAMMER 40,000

El reglamento de Warhammer 40,000 contiene las reglas necesarias para jugar batallas con las miniaturas Citadel en el universo en estado de guerra constante del 41º milenio. Cada ejército dispone de su propio codex, con las reglas específicas del mismo (totalmente compatibles con el reglamento) y con el que podrás organizar tus miniaturas para formar una fuerza preparada para jugar partidas de Warhammer 40,000. Este codex explica todo lo que necesitas saber sobre los Orkos.

¿POR QUÉ COLECCIONAR UN EJÉRCITO DE ORKOS?

El ejército orko no solo es uno de los más poderosos del 41º Milenio, sino que, además, es uno de los más divertidos de jugar. Las hordas de pieles verdes son expertas en el combate cuerpo a cuerpo y se abalanzan contra el enemigo formando un mar aullante de seres extremadamente violentos. Las partidas de guerra orkas son tan inmensas que a pesar de las bajas que puedas sufrir mientras te acercas al enemigo, siempre te quedarán suficientes chikoz con los que vengarte del modo más sangriento posible.

A la resistencia y ferocidad propias del ejército orko se le suma toda una gama de armas y máquinas de guerra muy ingeniosas que son tan divertidas como mortíferas. Los Orkos son el ejército preferido de los jugadores con mucho sentido del humor y de cualquier persona a quien le guste dar una buena paliza al oponente.

¿QUÉ SE INCLUYE EN ESTE CODEX?

El Codex Orkos contiene las secciones siguientes:

- **La raza orka:** en la primera sección se presenta a los Orkos en todo su esplendor verde y brutal, y se describe el papel que desempeñan en el universo de Warhammer 40,000. Esta sección incluye información sobre sus orígenes, sobre las razas menores de pieles verdes y sobre las invasiones de sistemas planetarios enteros que los Orkos denominan ¡waaagh! También se incluye información sobre los infames klanes orkos.
- **Fuerzas de los Orkos:** en esta sección se describe cada personaje, tipo de tropa y vehículo de los Orkos con todo lujo de detalles. Para empezar, encontrarás una descripción completa de la unidad en la que se especifica la función que desempeña dentro del ejército y su método favorito de machacar al enemigo. A continuación, se suministran todas las reglas necesarias para jugar con la unidad, junto con las armas, cachibaches y poderes especiales que puede tener para ir masacrando por el universo.
- **El ejército piel verde:** en esta sección se muestran fotografías en color de la enorme gama de miniaturas Citadel de las que dispone el ejército orko, excelentemente pintadas por el famoso equipo 'Eavy Metal de Games Workshop. También se

incluyen esquemas cromáticos y se ofrecen consejos y técnicas para construir y pintar una partida de guerra orka.

- **Equipo orko:** en esta sección se describen todos los elementos de equipo de las fuerzas orkas, que son siempre toscos pero mortíferos, y se incluyen ilustraciones con comentarios.
- **Lista de ejército:** la lista de ejército contiene todas las unidades descritas en la sección *Fuerzas de los Orkos* organizadas para facilitar la creación de ejércitos para jugar partidas. Cada tipo de unidad tiene un valor determinado en puntos a fin de que las partidas que juegues sean equilibradas.

SI QUIERES MÁS INFORMACIÓN...

Aunque el Codex Orkos contiene todo lo necesario para jugar partidas con tu ejército de pieles verdes, siempre hay más tácticas que usar, nuevos escenarios que jugar e ideas de pintura que probar. En la revista mensual *White Dwarf* encontrarás artículos sobre todos los aspectos del *hobby* de Warhammer 40,000, mientras que en la página web habrá artículos más concretos sobre los Orkos:

www.games-workshop.es



INTRODUCCIÓN

3

LA RAZA ORKA

Los Orkos son los alienígenas más beligerantes del 41º milenio y existe un número incontable de ellos. Los imperios orkos prosperan y caen tanto en lo más recóndito del núcleo galáctico como en las distantes Estrellas Necrófago. Si todos los Orkos llegaran algún día a unirse, arrasarian a todos sus enemigos y sumirían las razas civilizadas en un mar de sangre y entrañas. Sin embargo, la sed insaciable de violencia propia de los Orkos es tanto su pérdida como su mayor ventaja, pues las tribus orkas pasan mucho tiempo peleándose entre ellas y librando guerras brutales contra otros Orkos, de modo que solo los más fuertes logran sobrevivir. De vez en cuando surge un líder orko lo bastante poderoso para derrotar a sus rivales y unificar a las tribus en disputa. Sus victorias atraen a otras tribus a unirse a su ejército cuyo fin es poder realizar carnicerías y de este modo no tarda en formarse un gran jwaagh!, que es una mezcla entre una migración y una guerra santa. Cuando los Orkos se unen de esta forma para sembrar la destrucción, la misma galaxia tiembla de pavor.

EL ORKO

Los Orkos son seres feos y violentos que componen la casta dominante de una raza dentro de la que se incluyen las subespecies de los Gretchins y de los Snotlings, ambas de menor estatura. Los Orkos gobiernan su civilización salvaje con mano de hierro. Se consideran a sí mismos la raza más resistente y más agresiva de toda la galaxia y aniquilan todo lo que se encuentran en su camino con tal de demostrarlo.

El Orko típico tiene más o menos la misma estatura que un ser humano, aunque sería mucho más alto si pudiera mantener la espalda recta, y su complexión es extremadamente muscular y robusta. Los brazos del Orko están repletos de fibra muscular y son tan largos que los nudillos prácticamente rozan el suelo al andar. Las manos son nudosas y terminan en dedos garrudos con los que pueden destripar fácilmente la garganta del enemigo.

El cráneo del Orko es extremadamente grueso y capaz de absorber impactos que le hundirían la cabeza a un ser humano. Tienen un ceño muy prominente bajo el que se ocultan unos ojos inyectados en sangre que destilan ansias de matar. De las firmes mandíbulas les sobresalen unos colmillos puntiagudos que podrían ser perfectamente de un depredador de mayor tamaño. La constitución genética del Orko contiene venas fúngicas y propias de las algas que lo hacen ser altamente resistente. La piel del Orko es verde y dura como el cuero, y todo su cuerpo está salpicado de cicatrices, crostas, hoyuelos y parásitos. No obstante, lo más terrible es la peste que desprende el Orko, que en ocasiones es comparable a la de un grox enfermo que se haya revolcado en sus propias heces.

El físico orkoide es tan robusto que es capaz de aguantar una gran cantidad de ataques. Las heridas más graves apenas causan dolor a un Orko, por lo que puede seguir luchando a pesar de estar muy malherido y continuar combatiendo durante un breve lapso de tiempo después de morir. El proceso regenerativo de la piel verde es tan prodigioso que un Orko que haya sido despedazado en medio del combate puede limitarse a unir sus partes de nuevo y estar listo para el combate otra vez, aunque no sin un ligero desconcierto.

El Orko habla con un tono de voz lento, brusco y escupiendo mucha saliva y maldiciones guturales. Usa muy pocas palabras y se comunica de un modo brutal y directo. Los Orkos solo tienen una filosofía: la fuerza da la razón. Creen que los débiles deben sufrir el gobierno de los fuertes. A lo largo de la multitud de milenios durante los cuales los pieles verdes han librado sus guerras, ni uno solo de ellos ha llegado a dudar ni un segundo de este hecho y esta imperturbable fe en sí mismos puede que sea la cualidad más peligrosa de la raza orka porque nunca se rinden en su objetivo de sumir la galaxia en una guerra eterna.

Volkrag estiró el cuello por decimoquinta vez en lo que llevaba de día y finalmente vio lo que esperaba ver por encima de la mega-armadura que le rodeaba la cabeza. Los haces de humo característicos de las cápsulas de desembarco de los Marines Espaciales atravesaban el cielo cayendo con gran estruendo hasta llegar a su destino sobre el torturado horizonte. Al rugido de júbilo que emitió el kaudillo ante la expectativa de entrar finalmente en combate se le unió el de toda la tribu hasta convertirse en el grito de guerra de un dios salvaje. Sus guerreros se subieron a sus destartados kamiones y karros de guerra y se prepararon para la batalla que estaba a punto de empezar.

En el centro mismo de la fortaleza de combate, bañado en una luz roja, el kaudillo orko avanzó con decisión a grandes zancos por delante de su partida de guerra acompañando cada una de las órdenes que vociferaba con el potente ruido metálico de sus pasos. La fortaleza de batalla sufrió un bandazo y a uno de los chicos de Volkrag se le cayó al suelo el barril de cerveza de hongo, por lo que el Orko que tenía al lado le asestó un puñetazo en la cara. Volkrag efectuó unos cuantos disparos de aviso con su akribillador para frenar en seco la pelea que de buen seguro se hubiera iniciado y un fuerte olor acre a cordita substituyó durante unos instantes el hedor a pocilga que reinaba en la bodega.

-¡Eh, vozotroz! ¡Ezkuchadme porque ahora tenemos una buena pelea en la que pensar! -Volkrag dio unas cuantas zancadas hasta llegar a la rampa de asalto y por el camino aplastó a un Gretchin bajo el peso de su cuerpo mega-acorazado-. ¡Ezta puerta ezta a punto de abrirse y cuando lo haga veréz a loz ke hemoz venido a matar! -sus guerreros emitieron un rugido de aprobación-. ¡Kiero ver una karga de laz buenaz! ¡No me hagáiz kozaz raraz! -la horda emitió otro rugido-. ¡A vueztroz pueztoz! ¡Komprobad laz armaz! ¡Preparad laz rebanadoraz! ¡El último ke zalga ez un debilucho apeztoz! ¡Waaagh!

El grito de guerra de Volkrag se mezcló entre otros muchos cuando la rampa de asalto se abrió de repente hacia fuera. Los Orkos salieron en tropel de la bodega formando un mar imparable de odio y salvajismo que se lanzó a todo tren contra las ráfagas disciplinadas de disparos bólder. Volkrag encabezó la carga y se abalanzó contra la línea de Marines Espaciales como un mastodonte en estampida. De los tres Marines Espaciales que tumbó con su garra de energía surgieron grandes arcos de sangre y las risotadas del kaudillo resonaron por todo el campo de batalla. Era un buen día para ser Orko.





LA AMENAZA VERDE

La civilización orka se rige mediante un sistema jerárquico extremadamente rígido. Esta jerarquía no se determina por la posición o por derecho de nacimiento, sino por el mero tamaño y la brutalidad. Los Orkos más grandes mandan por encima de sus hermanos de menor estatura, quienes a su vez se dedican a intimidar a la raza esclava de menor tamaño a la que se conoce como los Gretchins para que cumplan sus órdenes. Los Snottings son pieles verdes aún más pequeños que los Gretchins y hay quien dice que son los restos deformes de una casta antaño grandiosa cuya inteligencia se ha acabado reduciendo al nivel de niños ingenuos con el paso de los eones. Las subespecies de pieles verdes poseen una especie de relación simbiótica con los Orkos, ya que los pieles verdes más pequeños se ocupan de realizar las tareas más penosas para sus amos orkos a cambio de cierta protección. La sociedad y la ecología orkas son autosuficientes y tan firmes que pueden existir prácticamente en cualquier entorno, razón por la cual pueden encontrarse asentamientos orkos por todos los confines de la galaxia.

LOS GRETCHINS

Los Gretchins tienen una fisiología parecida a la de los Orkos, pero sin ser tan fuertes ni resistentes, carencia que compensan con una gran astucia. Los Gretchins, a los que a veces se denomina kanijoz, son más numerosos que los Orkos, y corretean en torno a los pieles verdes de mayor tamaño sobre unas piernas esqueléticas o roban cosas a los incautos con sus dedos largos y huesudos. Los Gretchins tienen una cabeza grande y bulbosa y unas orejas anchas y

andrajosas que pegan a su calva cuando tienen miedo. Sus mandíbulas están llenas de colmillos afilados con los que siempre tratan de morder a los débiles o a los enfermizos, y sus ojillos relucientes como cuentas brillan cuando están a punto de cometer alguna fechoría.

La nariz grande y protuberante de los Gretchins les confiere un gran sentido del olfato, sus orejas les proporcionan un sentido del oído muy avanzado y su visión es aguda incluso en la oscuridad. Estos rasgos, junto con un elevado instinto de la autoconservación, hacen que los Gretchins no solo consigan sobrevivir, sino también prosperar dentro de una sociedad dominada por depredadores malignos. Algunos kanijoz han perfeccionado su instinto de supervivencia hasta tal punto que cuentan con un sexto sentido rudimentario o son por naturaleza más afortunados de lo que les correspondería. Makari el Kanijo, el ser más afortunado de todos los de su especie, llegó a la elevada edad de nueve años antes de que su amo se le sentara encima por accidente y poco después fuera ofrecido como alimento a un garrapato mamut con muy mal genio.

Por sí solo, un Gretchin no plantea un gran peligro para un adversario de tamaño humano, pero una de las grandes ventajas de los kanijoz es que son muchos. En combate, los Gretchins avanzan en grandes grupos mientras disparan ráfagas con sus armas de dudosa calidad y la munición que hayan podido encontrar y luego se lanzan a por los heridos y los des-tripan para saquear sus cadáveres.



LOS SNOTLINGS

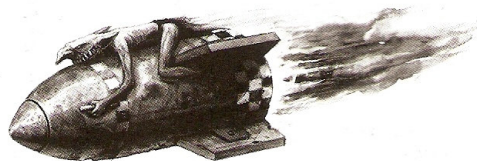
Los Snotlings son como Gretchins diminutos e inmaduros. Tienen unos brazos y piernas muy flacuchos y demasiado pequeños para poder llevar armas más grandes o más complicadas que cuchillos afilados y, al carecer de las tendencias violentas de sus primos mayores, son muy malos soldados. Los Orkos los mantienen como mascotas, aunque también son muy útiles como munición para un arma muy extraña a la que los Orkos denominan kañón de atake shokk. No obstante, los Snotlings desempeñan una función muy valiosa dentro de la sociedad orka.

Los Snotlings tienen un parecido genético a las formas de vida fúngicas superior al resto de pieles verdes y por eso se dedican a cultivar las grandes extensiones de hongos que crecen alrededor de todo asentamiento orko. De esta forma, los Snotlings proporcionan comida, bebida y medicinas al resto de la sociedad orka. Además, los Snotlings cuidan de las feroces bestias garrapatiles que viven en los pozos negros de los Orkos porque su afinidad natural con estas formas de vida hace que solo un puñado de ellos acabe siendo devorado por los monstruos a su cargo.

Una casta de Orkos que reciben el nombre de kaporales se encarga de supervisar y cultivar la población snotling que surge alrededor de los asentamientos. Estos tipos duros y despiadados conocen muchas formas de intimidar a sus subordinados para inducirles un estado de obediencia ansiosa, como por ejemplo, el temible ezpabilakanijoz y el feroz garrapato sabueso.

LOS GARRAPATOS

A los garrapatos, también conocidos como bestias garrapatiles, siempre se los encuentra allí donde vivan Orkos. Son una pieza básica de la forma de vida simple y nómada de los Orkos, ya que los garrapatos se alimentan de los desperdicios de los Orkos y los Orkos se alimentan de los garrapatos. Existen muchas clases de garrapatos y cada variedad cuenta con muchas subespecies. Pueden servir como comida o como medicina, aunque puede que el más infame de todos los tipos de garrapato sea el de los feroces muerdekaraz que los Orkos usan del mismo modo que algunos humanos usan mastines de guerra. Estos monstruos, que son poco más que bocas babeantes en patas, son un símbolo de posición social y la mayoría de kaudillos orkos tienen un muerdekaraz como mascota que se alimenta de todo aquel que los molesta. Por otra parte, en los pozos negros de los asentamientos orkos se crían otros garrapatos de colmillos afilados, lo que hace que ir al lavabo sea una actividad impredecible y emocionante.



LA RAZA PERDIDA

La mayoría de las razas más civilizadas de la galaxia han especulado acerca del origen de la raza orka, de su misteriosa omnipresencia y sobre si en un principio surgieron de un planeta natal a partir del cual se extendieron hasta los rincones más recónditos de la galaxia. Sin embargo, no existen respuestas fiables, pues los Orkos no tienen documentos escritos, sino que confían en la transmisión oral.

Las leyendas orkas (por lo que parece) suelen transmitirse a través de los kaporales, los encargados de criar y entrenar a las razas inferiores de pieles verdes. Cuentan que antaño existió una casta legendaria de pieles verdes que creó a los Orkos de la actualidad como una raza de guerreros para proteger a los suyos. Por increíble que parezca, esta raza tan antigua era muy inteligente y dominaba a las demás castas orkas. Eran unos seres mucho más pequeños que sus servidores, por lo que hicieron que los Orkos fueran lo más fuertes y feroces posible para que los protegieran de los depredadores y de los posibles invasores. Pese a que sus sirvientes orkos y gretchins distaban muchos de tener un gran intelecto, tenían un gran instinto de supervivencia y una comprensión innata de su propio universo. Los kaporales se refieren a estos antepasados misteriosos de los Orkos como los Zezudoz.

Los Zezudoz fueron la fuerza motriz de la civilización orka, ya que desarrollaron la tecnología y enviaron a las demás castas a expandirse por las estrellas. Sin embargo, una gran tragedia debió caer sobre ellos, pues hoy en día ya no existen. Algunas

“Loz únkoz Orkoz perdidoz ke konozko zon loz ke ze lanzaron a deztruír eza fábrica de obuvez de loz humano. No kedaron ni laz migaz kuando lez atizaron a loz mizilez”.

Nuzzgrond de los Kríncoz Negroz

leyendas de los Orkos cuentan que una gran plaga que duró muchos siglos hizo disminuir el número de Zezudoz hasta hacerlos desaparecer por completo. Según otras, los Zezudoz involucionaron hasta convertirse en los Snotlings y que una rebelión de los Orkos fue la responsable de reducir a los Zezudoz a los monstruitos infantiles que son hoy en día. Fuera como fuera, los Zezudoz tomaron medidas para conservar todo lo que pudieron de sus conocimientos incluyéndolo en la estructura genética de sus esclavos para así crear la raza superviviente definitiva. Muchos de los magos biólogos del Imperio teorizan que los Orkos pueden retener un nivel de tecnología relativamente tan elevado en el 41° milenio como resultado directo de esta evolución acelerada y debido a tener sus habilidades técnicas codificadas en los genes.

Aunque, de todas formas, a los Orkos todo esto les da igual.



LA KULTURA ORKA

Los Orkos poseen su propia cultura (o "kultura", tal como la llaman los Orkos), cuyos orígenes se remontan a los días de la existencia de los Zezudoz. Pese a tratarse de una versión deformada de la sociedad que crearon los progenitores de los Orkos, por lo general funciona muy bien. Tal vez se deba a que la norma básica de la sociedad orka es tan sencilla que hasta el Snotling de cerebro más diminuto puede entender: la creencia que la fuerza da la razón.

LA ORKOJERARKÍA

Los Orkos obedecen por instinto a todo Orko que sea más grande que ellos, siempre y cuando sea de color verde. La mayoría de los Orkos preferiría morir a someterse a la voluntad de alguien que no sea piel verde. Los gobernantes de la sociedad orka son los más grandes y fuertes de todos, y se los denomina kaudillos o señores de la guerra. Estas máquinas de matar monstruosas pueden llegar a medir tres metros de altura. Los kaudillos suelen alcanzar su posición gracias a su astucia rastrea, ya que la destreza en combate se considera más importante que tener buenas cualidades como líder. El kaudillo será amo y señor de todo lo que esté en sus manos y no dudará en dar una buena tunda a quienquiera que opine lo contrario. Una casta gobernante de Orkos denominados noblez, que son más ricos y más agresivos que los Orkos normales, se ocupa de que se cumplan las órdenes del kaudillo.

La mayor parte de la horda orka se compone de grandes masas de infantería que se autodenominan chikoz. Los Goff son célebres por la enorme cantidad de chikoz con los que son capaces de contar en tiempos de guerra y que marchan a la batalla como una horda verde que suele ser dos, tres o más veces superior en número al enemigo.

Los Orkos tienden a ser vagos y olvidadizos, y tan solo la guerra y los preparativos bélicos consiguen hacerles sacar a relucir sus talentos innatos. Por tanto, la mayoría de las tareas diarias de la sociedad orka las llevan a cabo los Gretchins, entre cuyas obligaciones se hallan preparar la comida, transmitir

"Los Orkos son el culmen de la creación. Para ellos, la gran lucha ya está ganada. Su sociedad ha evolucionado hasta el punto en el que no existe la angustia ni el estrés. ¿Quiénes somos nosotros para juzgarlos? ¿Nosotros, los Eldars, que hemos fallado como raza, o los humanos, que ya están de camino a la perdición? ¿Y por qué? ¿Porque nosotros hemos buscado respuestas a preguntas que un Orko ni tan solo se preocuparía de hacerse! Observamos una cultura fuerte y, en cambio, la despreciamos por primitiva".

Uthan el Perverso, filósofo eldar

mensajes, ir a buscar a gente, transportar objetos, la organización general y estar presentes cuando un Orko necesita darle una patada a algo. Esto da a los Orkos tiempo de sobras para pavonearse, meterse en peleas e inventarse nuevas formas de matar cosas.

Los Gretchins se conforman con vivir así y apenas guardan resentimientos contra sus superiores, ya que para ellos los Orkos son una mera realidad más de su vida y poner en tela de juicio las realidades de la vida solo resulta en un bofetón y poco más. Algunos Gretchins pueden incluso llegar a disfrutar de una existencia relativamente cómoda ofreciendo servicios valiosos a sus amos orkos. La mayoría de kanijoz pertenecen a algún Orko al que sirven de criado personal, aunque algunos forman una especie de tribus que pueden llegar a tener armas y equipo funcionales. Los Gretchins han creado toda una cultura empresarial propia dentro de la sociedad dominada por los Orkos y, así, muchos Gretchins se dedican a sus trapicheos secretos, como vender cerveza de hongo, asar garrapatos en palos, coordinar las apuestas cuando se produce una pelea o saquear los cadáveres tanto por diversión como para obtener botín.

UNA VIDA PLAGADA DE GUERRAS

Donde los Orkos destacan de veras es en el combate, ya sea a escala personal o a escala galáctica. Las batallas son lo que da sentido a su vida y en torno a lo que giran sus avances tecnológicos, toda su sociedad y hasta su crecimiento individual. Los periodos largos de enfrentamientos conllevan un aumento proporcional del tamaño y fuerza del Orko y los pieles verdes que han combatido en una zona de guerra activa durante varios años son mucho más altos que los que no han podido gozar de tales estímulos, de lo que se desprende que las guerras más largas dan lugar a guerreros cada vez más grandes. Por ejemplo, durante el punto álgido del ¡waaagh! del señor de la guerra Thogza que azotó el sector Duros durante décadas, se dice que los Orkos veteranos alcanzaron una estatura de casi dos veces la de un ser humano.

Cuando los Orkos no tienen enemigos contra los que luchar, ponen a prueba su valía contra todos los depredadores que puedan encontrar en el planeta y, en caso de no encontrar a ninguno, combaten entre ellos por mera diversión. Estas disputas entre Orkos se convierten en enfrentamientos de casi una hora de duración si no tienen un enemigo común. Durante estos periodos es cuando uno de los noblez suele desafiar la autoridad de un kaudillo. El resultado de este tipo de contiendas por el poder pueden resolverse de muchas formas, ya sea mediante la astucia o los explosivos, pero los combates en pozos tradicionales siguen siendo muy populares. Estos combates en pozos son muy apreciados porque entretienen a toda la partida de guerra y sirven para que el vencedor pueda declararse kaudillo sin ningún tipo de duda, ya que el kaudillo despacha al rival o es destronado (y de paso asesinado). Todo asentamiento orko posee un pozo de combate para este fin, aunque también se usa para resolver otras afrentas y discusiones. De este modo, los combates en el pozo ofrecen a los Orkos un sistema judicial básico y muy rápido.



Otras pruebas de valía de la cultura orka son los concursos de devorar garrapatos, en los que los Orkos rivales tratan de comerse un garrapato antes de que este se los coma a ellos y las carreras a gran velocidad alrededor del asentamiento a bordo de vehículos destartados. En estos casos, disparar a un rival con un arma de fuego se considera una gran falta de protocolo, aunque a decir verdad, a los Orkos nunca les ha importado mucho el protocolo.

Cuando un Orko alcanza la madurez y llega a la edad adulta, empieza a participar en enfrentamientos cada vez más violentos y de mayor envergadura, desde escaramuzas en las fronteras hasta guerras a gran escala. Los Orkos tienen una personalidad proclive a las adicciones, por lo que los estados de emoción elevada que les provoca una batalla pueden causar que a lo largo de un enfrentamiento especialmente épico, un Orko quede enganchado a una faceta de la guerra por encima de las demás.

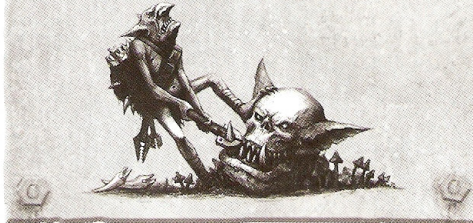
Los Orkos tienden a agruparse con los miembros de su tribu que comparten las mismas obsesiones y, por tanto, forman grupos de especialistas de modo natural. Un Orko que, por ejemplo, haya vivido la emoción de destruir un tanque enemigo, puede que se una a los petatankez, mientras que un Orko que se obsesione con la disciplina en el campo de batalla puede llegar a convertirse en uno de los infames soldadoz de azalto. Incluso los nobles de una partida de guerra pueden especializarse en una función determinada y, por ejemplo, reunir masas de tipejovazilonez armados con cañones o de meganobles revestidos de acero. Existen incluso grupos de chaladoz, que son los Orkos a quienes se les ha quedado un trozo de metralla en el cerebro o se han vuelto locos debido a algún accidente terrible o a alguna operación quirúrgica totalmente innecesaria. No obstante, sin duda la mayor y más popular de estas subculturas es la del Kulto a la Velocidad.

EL KULTO A LA VELOCIDAD

A los Orkos les encanta ir rápido. La velocidad sacia algún tipo de necesidad innata del temperamento orko del mismo modo que el resonar de los cañones, el traqueteo de las orugas o el fragor de la batalla. Les gusta sentir el viento azotándoles el rostro, ver levantarse grandes nubarrones de polvo detrás de ellos y oír el rugido gutural de los motores sobrealimentados.

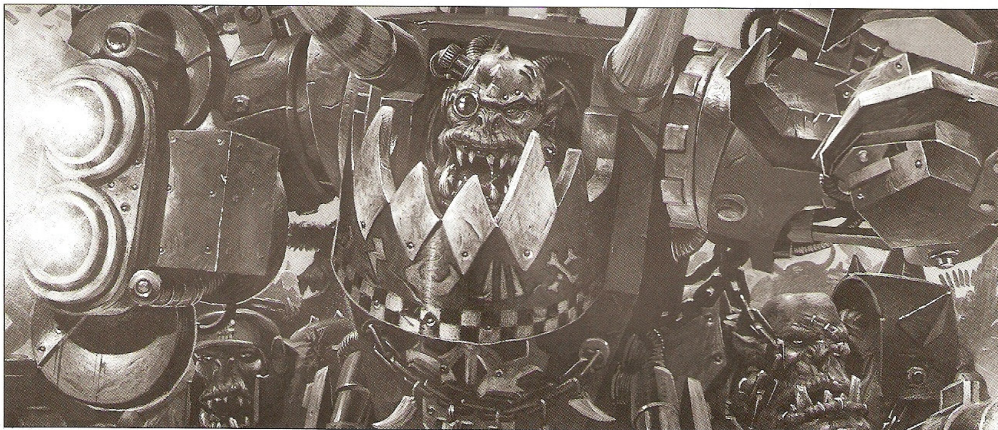
LOS PIÑOZ ORKOS

En la sociedad orka, los dientes suelen usarse como moneda de cambio y forman la base de la economía orka. Los dientes tienen que ser grandes, afilados, y parecidos a colmillos de marfil para tener algún valor, ya que los dientes humanos son demasiado pequeños y patéticos. Los Orkos llevan usando los "piñoz" como dinero desde tiempos inmemoriales. Para ellos es una forma natural de moneda, sobre todo teniendo en cuenta el hecho de que a los Orkos les crecen "piñoz" nuevos cada muy pocos años. Esto supone que el número de dientes en circulación nunca disminuya lo bastante como para que haya carencia y que ningún Orko pueda ser tremendamente pobre durante demasiado tiempo. Este enfoque tan sencillo de un problema que a la mayoría de civilizaciones les cuesta tanto resolver es una muestra típica de la actitud pragmática de la raza orka.



No es de extrañar, por tanto, que las motocicletas y buggies de todas las clases sean muy populares entre los Orkos. Puede que estos vehículos dotados de armamento no sean tan resistentes como los que usa el Imperio, pero son baratos, disparan mucho y, lo más importante de todo, pueden alcanzar velocidades de vértigo.

Algunos Orkos se vuelven adictos a la sensación de velocidad y se unen a los Lokos de la Velocidad, un culto cuyos miembros casi nunca se apean de un vehículo rápido. Estos chalados sonrientes se lanzan al combate sobre tartanas que ocupan grandes columnas de humo y máquinas voladoras toscas pero eficaces para llegar al centro del combate antes que sus camaradas. Debido al gran número de vehículos de cada partida de guerra, suelen tener varios Orkos raro entre ellos llamados chapuzaz para conseguir que sus carricoches puedan seguir adelante sin detenerse ni un segundo.





LOS ORKOS RAROZ

Si los Orkos no fueran más que máquinas de matar sin dos dedos de frente ya serían bastante peligrosos de por sí, pero entonces serían incapaces de alcanzar el nivel de tecnología necesario para surcar el espacio. Los Gretchins, pese a ser obedientes si se les atiza con la regularidad suficiente, no son lo bastante ingeniosos ni inteligentes para mantener el armamento de los Orkos ni para coser a los heridos cuando las cosas se ponen feas. De estas tareas de elevado corte técnico se ocupa una casta de Orkos denominados los Orkos raroz.



En la sociedad orka existen muchas clases de Orkos raroz, pero los más importantes de todos son los chapuzaz, los matazanoz, los kaporaliez y los eztrambótikoz. Los chapuzaz se encargan de crear y mantener la tecnología orka. Los mataza-

noz son los médicos de los Orkos, aunque su afición por las operaciones extrañas e inapropiadas puede hacer que sus cuidados sean más peligrosos que curativos. Los kaporaliez se ocupan de criar a las razas menores de pieles verdes y de dirigir las en el combate, mientras que los eztrambótikoz son psíquicos muy poderosos capaces de lanzar grandes rayos de energía ¡waaagh! contra las filas enemigas.

Por muy extraño que pueda parecer a los humanos, estos Orkos raroz poseen una comprensión innata de sus campos de especialización nada más nacer. Un chapuzaz sabe cómo crear motores y generadores aunque nadie les haya enseñado nunca cómo hacerlo y un matazanoz sabe instintivamente qué tubo orgánico debe conectarse con qué órgano cuando trata de arreglarle el interior del abdomen a uno de sus desafortunados camaradas. Si se le pregunta cómo sabe todas estas cosas, un Orko raro responderá que lo ha llevado siempre en la sangre.

En cierto modo, es así de manera casi literal, ya que la estructura genética del Orko incluye códigos artificiales que almacenan esta clase de conocimientos. Hay quien considera que estas venas fueron implantadas en la estructura genética de los Orkos para que estos pudieran sobrevivir sin sus amos, los Zezudoz. A medida que un Orko va madurando, todo el conocimiento latente que transporta en su estructura genética empieza a hacerse evidente y asume la función dentro de la sociedad orka para la que está mejor preparado. En caso de carecer de conocimientos especializados, se unirá a los chikoz que componen la masa básica de cada tribu y se conformará con dedicarse a sembrar la destrucción y la matanza.

Capítulo XVII: la predeterminación genética

Desde hace mucho tiempo se sabe que los aspectos psicológicos de un ser humano vienen determinados parcialmente por su herencia genética. Ciertos genotipos están predispuestos a unos rasgos de personalidad determinados que, a su vez, afectan al proceso de aprendizaje y aptitud. En los Orkos esta predeterminación genética también está presente, aunque de una forma diferente y mucho más pronunciada. Al parecer, en su estructura genética no solo está codificada una aptitud respecto a ciertos aspectos de su cultura, sino que también contiene ciertas habilidades y conocimientos.

La mejor analogía que podemos concebir es comparar estos conocimientos con las habilidades motrices básicas presentes en un niño humano. Es decir, a un niño humano no hace falta enseñarle cómo respirar ni cómo hacer que su corazón lata. De la misma forma, un Orko predispuesto a la ciencia y a la mecánica [como los chapuzaz] tiene un conocimiento básico innato de física e ingeniería mecánica. Del mismo modo que un niño puede aprender a contener la respiración o a mejorar la capacidad de sus pulmones o de su sistema vascular, un Orko también puede ir desarrollando estas habilidades innatas mediante el proceso habitual del aprendizaje. Los dos grupos principales de especialistas que pueden formarse de esta manera son las castas llamadas de los matazanoz y de los chapuzaz.

Los matazanoz son los expertos en medicina que poseen un conocimiento aproximado de la composición xenológica orkoide. Debido a la inherente resistencia de su fisonomía, las técnicas quirúrgicas y médicas son igual de toscas que toda su tecnología. Las heridas pueden coserse fácilmente con grapas o tornillos y los huesos rotos no hay que tocarlos demasiado para acelerar el proceso de curación. Las heridas internas se tratan de modo parecido y la redun-

dancia múltiple de muchos de los órganos orkos les proporciona un montón de donantes para realizar trasplantes para quienes requieren de medidas drásticas [aunque la donación no siempre es voluntaria, sobre todo cuando el herido es un miembro importante de la sociedad]. A menudo, los Orkos se someten a operaciones horrendas y totalmente innecesarias con las que satisfacer la curiosidad del matazanoz. Este tipo de tratamientos no se prueban científicamente antes de aplicarse a los pacientes y suelen provocar lesiones horribles.

Los chapuzaz también se sienten impulsados a hacer experimentos, pues son ellos quienes diseñan y construyen la mayor parte del armamento y equipo de los Orkos. Como la mayor parte de sus conocimientos son subconscientes, la amplia mayoría de chapuzaz nunca comprenden del todo lo que están creando, hecho que ha dado lugar a varias convenciones muy poco creíbles, como por ejemplo, que las máquinas pintadas de color rojo funcionan más rápido.

No obstante, y por extraño que parezca, los "hechos consumados" como estos pueden hacerse realidad. Muchas de las armas y elementos de equipo capturadas a los Orkos no funcionan a no ser que las manipule un Orko. Tengo la teoría que muchas de las invenciones orkas funcionan solo porque los propios Orkos creen que deberían funcionar, es decir, la potente capacidad telequinética del subconsciente orko se encarga de hacer que funcionen del modo esperado.

Genetista Lukas Anzion

Adquisición hereditaria de habilidades según la casta orka.

LA NATURALEZA DE LA BESTIA

El secreto de la excepcional fisiología de los Orkos reside en la simbiosis. El cuerpo del Orko contiene rasgos genéticos tanto de las formas de vida animales como de los hongos, y es su naturaleza semivegetal lo que confiere al Orko una constitución tan impresionante. El color verde del Orko se debe a un alga que fluye por su sangre y que también forma parte de su aparato digestivo. Esta alga se descompone y se encarga de reparar los tejidos dañados a una velocidad increíble, lo que en parte explica el metabolismo extremadamente resistente del Orko, que hace que la cabeza del Orko puede seguir viva durante cierto tiempo incluso después de quedar totalmente separada del cuerpo y que hasta pueda transplantarse a otro cuerpo antes de llegar a morir definitivamente.

El Orko se reproduce mediante la dispersión de esporas que, con el tiempo, acaban echando raíces y madurando. Al morir, todo Orko suelta una masa de esporas que pueden acabar convirtiéndose en una docena de capullos. Pese a que de estos capullos pueden emerger Gretchins, Snotlings o simples hongos dependiendo de las condiciones ambientales, un buen número de ellos madurarán hasta transformarse en Orkos tras un breve periodo de gestación. El viento dispersa estas esporas por todos lados hasta distancias muy largas, lo que hace que erradicar la presencia piel verde de una zona de combate contaminada sea imposible si no se le aplica la tormenta de fuego purificador del Exterminatus.

Algunas esporas de Orkos acabarán posándose en zonas remotas donde no habita ningún Orko; junglas frondosas y desiertos áridos donde las civilizaciones normales tienen difi-

cultades para sobrevivir. Las esporas infectan toda la zona circundante en muy poco tiempo y crecen sin arriesgarse a ser descubiertas. Tras un periodo de tiempo relativamente breve, los Orkos recién salidos de sus capullos se agrupan y forman tribus. Estos grupos de Orkos que a veces se denominan Orkos Salvaje buscan la partida de guerra progenitora y se unen a ella, aprenden la cultura orka y ocupan su lugar en la sociedad cambiando la lanza y el hacha por una piztola y una rebanadora. Sin embargo, si la nueva tribu madura en un mundo donde los Orkos progenitores han muerto o han sido rechazados, los Orkos Salvaje acabarán formando una tribu de Orkos Bárbaros.

Al principio, las tribus de Orkos Bárbaros suponen una amenaza muy pequeña para el planeta en el que se hallan. Son primitivos incluso para los Orkos y se dedican a cazar y explorar. A medida que la tribu va aumentando de tamaño, empiezan a criar variedades de garrapatos cada vez más grandes y a tener grandes animales de monta que pueden ser tan grandes como un grox o como un megadón. Al explorar las zonas que sus predecesores han devastado, los Orkos Bárbaros no tardan en aprender a usar las armas y el equipo que pueden haber dejado atrás y se divierten con el ruido y la destrucción que pueden causar con sus juguetes nuevos. Poco después de ser descubierta, la tribu se movilizará para entrar en combate y saldrá de las montañas o de las selvas aullando y lanzando gritos de júbilo hasta llegar a los asentamientos del enemigo para volver a iniciar un nuevo ciclo de guerras. Cuando un planeta queda infestado de esporas orkas, queda inmerso para siempre en un bucle infinito de locura y violencia.





TRIBUS Y KLANES

Los Orkos prosperan en tiempos de guerra. Los más fuertes escalan posiciones hasta llegar a la cumbre mientras los débiles se vuelven serviles y se aprovechan de la capacidad de liderazgo superior y de la capacidad de poner orden de sus conquistadores. Para los Orkos, esta situación es perfectamente satisfactoria. Si una tribu orka le da una paliza a otra, los Orkos derrotados se alegrarán de que un señor de la guerra aún más poderoso los lidere en la batalla.



Una tribu no es más que todos los Orkos que hay en una zona determinada independientemente del culto o klan al que pertenezcan, porque en definitiva, un Orko siempre será un Orko y siempre dejará de lado las diferencias si existe la posibilidad de machacar a un enemigo común. Cada tribu está a las órdenes de un kaudillo o señor de la guerra cuya autoridad y poder mantiene unida esta confederación improvisada e impide que estalle la guerra civil entre los grupos rivales de la tribu. Las tribus pueden variar mucho de tamaño e incluir desde unos cuantos miles de Orkos hasta unos cuantos millones dependiendo de la influencia del líder guerrero que se halle al mando.

Capítulo XVIII: unidades sociales y militares

La unidad de combate básica de los Orkos es la partida de guerra, una organización más o menos equivalente a una compañía en términos militares humanos. Una partida de guerra está a las órdenes de un jefe orko enorme y muy agresivo denominado kaudillo. La partida de guerra se divide en varias peñas, cada una de ellas a cargo de un Orko noble, al que suelen llamar "jefe" o "nob".

Las partidas de guerra suelen formar parte de una tribu pero pueden ser independientes. La tribu está a las órdenes de un señor de la guerra muy poderoso, que es el kaudillo más peligroso y ambicioso que haya logrado dominar a los suyos. Una tribu puede comprender de cientos a millones de Orkos y ostentar el control de un continente o planeta entero. Lo más normal es que un planeta orko habitable albergue varias tribus de Orkos en un estado de guerra más o menos perpetuo entre ellas hasta que se unan todas en un ¡waaagh!

Los klanes orkos, no obstante, se mantienen incluso a pesar de estar divididos en partidas de guerra y tribus. Los klanes encarnan una filosofía (a falta de un término mejor), pues cada uno de ellos resalta un elemento concreto de la cultura orka. Por ejemplo, para el klan Goff la agresividad, la resistencia y el combate cuerpo a cuerpo son las verdaderas virtudes orkas, mientras que el klan Zol Malvado destaca la velocidad, los ataques relámpago y tener los vehículos más chulos.

Como un señor de la guerra no puede estar en todos sitios a la vez, las tribus se dividen en partidas de guerra a las órdenes de líderes denominados kaudillos. Cada kaudillo lidera una partida de guerra de unos cien Orkos que forman un ejército preparado para todo y capaz de enfrentarse a casi cualquier enemigo. La mayoría de partidas de guerra poseen una masa central de infantería orka, aunque algunas excepciones son las partidas de guerra mecanizadas de los Lokos de la Velocidad, las compuestas de bipodes y dreadnoughts orkos, las brigadas de karros de guerra muy bien blindados y las bandas a las órdenes de chapuzas especializadas en las armas pesadas.

Pese a que todos los Orkos pertenecen a alguna tribu concreta, muchos de ellos también pertenecen a klanes tales como los Goff o los Zol Malvado. Las tribus no dejan nunca de separarse y reformarse en el crisol de la batalla, pero los klanes son constantes e imperecederos. Una gran tribu suele incluir muchos klanes diferentes y cada klan posee un carácter y una identidad específicos.

Hay seis klanes que se han extendido de un extremo a otro de la galaxia: los Goff, los Mordizko de Víbora, los Luna Malvada, los Hacha Zangrienta, los Kráneo de Muerte y los Zol Malvado. Cada uno tiene unas preferencias culturales y unas habilidades concretas, que puede que los Zezudoz insertaran en el código genético de los Orkos en un intento de garantizar una sociedad productiva. Los Orkos, en cambio, tratan de que su sociedad sea lo más violenta posible.

Algunos Orkos se obsesionan con los ideales del klan y entonces se unen a otros como ellos para crear una partida de guerra que ejemplifique del todo los rasgos más puros de su klan. Sin embargo, la mayoría de las tribus no están tan dominadas por los ideales del klan y sus valores solo sirven para inculcar un sentido de unidad y convertir las tribus que forman parte de otros klanes en el enemigo común.

Durante un ¡waaagh! orko las partidas de guerra quedan destruidas y se reforman a partir de los supervivientes que hayan. En estos tiempos, pueden crearse partidas de guerra o hasta tribus enteras formadas por los miembros de muchos klanes diferentes que acababan juntos por los azares de la guerra. Pese a su antipatía usual, estos Orkos lucharán entre sí hasta el fin del ¡waaagh! arrastrados por un mar de agresividad y conquista orka.

Al término del ¡waaagh!, una partida de guerra o tribu suele descomponerse debido a la presión de las rivalidades de los klanes. Sin embargo, las partidas a las órdenes de un líder muy resolutivo seguirán juntas a pesar de todo, abandonarán a su klan y su tribu anterior y se convertirán en korzarioz, Orkos que luchan por obtener tesoros y fama.

Genetista Lukas Anzion
Organización sociológica orkoide

LOS GOFF

"Zomoz loz mejorez. ¿Ke no te lo krecz? ¡Puez ven akí y veráz, renakuajo debilucho!"

Gasgrakh, noble goff

Los Goff son los más grandes, más maléficos y más brutales de su raza, lo cual es decir mucho. De todos los klanes, los Goff son a quienes más les motiva la emoción y el fragor de la batalla. Los Goff empiezan peleas por cualquier excusa aunque sea entre ellos y, por tanto, son especialistas en el combate cuerpo a cuerpo que prefieren las batallas cara a cara contra el enemigo.

Los ejércitos goff son conocidos por la enorme cantidad de infantería orka que movilizan en tiempos de guerra. Una peña de chikoz goff suele contar con veinte miembros por lo menos y una auténtica horda goff cuenta con cien veces esa cantidad. Cuando los Goff van a la guerra, el suelo se estremece bajo el pisoteo incesante de miles de botas de punta metálica.

El emblema de los Goff es una cabeza de toro porque se consideran hermanos de los animales violentos y flatulentos con mal genio. Visten predominantemente de negro y consideran que los colores chillones de los demás klanes son inadecuados para todo guerrero orko que se precie. Aunque a veces adornan su equipo con cuadros negros y blancos, nunca usan camuflaje porque los Goff más veteranos y tradicionalistas lo consideran algo extremadamente cobarde. Al fin y al cabo, ningún Orko digno trataría de evitar una buena pelea ocultándose del enemigo como un kanijo llorica.

LOS ZOL MALVADO

"A loz Zol Malvado noz guztan doz kozaz: ir rápido y machakar. Por ezo ze noz da tan bien".

Lugnaut de los Ruedaz Kortantez

Los Zol Malvado sienten una atracción irresistible por los vehículos rápidos y el ruido ensordecedor. Tienen un ansia insaciable de recorrer el campo de batalla a máxima velocidad e internarse en las filas del enemigo para luego salir corriendo y seguir matando en otro lugar. Si bien un ejército de los Zol Malvado siempre cuentan con tropas de a pie, estas peñas de infantería suelen ir a pie solo cuando no pueden permitirse su propio vehículo.

Los Zol Malvado nunca se quedan en el mismo lugar durante mucho tiempo y siempre andan buscando víctimas y asentamientos nuevos que destrozar. A las fuerzas del Imperio les cuesta muchísimo enfrentarse a los Zol Malvado si no es en los mismos términos que los Orkos, ya que los kamiones, karros de guerra y buggies del klan, pueden moverse más rápidamente que los vehículos pesados del Imperio.

El tótem de los Zol Malvado es un rostro orko de color rojo sangre que hace una mueca en el centro de un sol brillante. Llevan ropa roja y suelen pintar sus vehículos también de rojo porque creen firmemente en el viejo dicho orko de "loz rojoz korren más". El vehículo de los kaudilloz de los Zol Malvado suele ir pintado de rojo desde la rejilla delantera hasta el tubo de escape. La costumbre de pintar los vehículos de color rojo procede del ritual consistente en cubrir las monturas de los Orkos con la sangre del enemigo, una tradición que siguen conservando algunas de las tribus más antiguas de los Zol Malvado.





LOS LUNA MALVADA

"Le he komprado a Rotskrag un megablázter.
Va muy bien pa' matar, preguntale a Rotskrag,
jua, jua, jua".

Druzka el Gordo, tipejo vazilón

Los Luna Malvada son el klan más opulento de todos, porque como les crecen los dientes más rápido que a nadie, hasta el más patético de sus miembros es bastante rico. Todo esto no se considera una ventaja injusta, ya que cualquier Orko lo bastante grande y fuerte puede limitarse a hacerle saltar los dientes a un Luna Malvada.

Los Luna Malvada son la clase comerciante de la sociedad orka y tienen reputación de ostentosos. Los vehículos que usan los Luna Malvada están repletos de adornos. Una peña de noblez luna malvada a pie contará siempre con un montón de kombiarmas personalizadas y matamuchoz revestidos de oro para poder ir paseando por el campo de batalla con la potencia de disparo necesaria para exterminar pelotones enteros de enemigos. Estos canallas tan bien armados consideran que es una gozada abatir una unidad enemiga justo antes de que un klan orko rival se lance a por ella en combate cuerpo a cuerpo.

A los Luna Malvada les gusta el oro por encima de cualquier otro metal y, por lo general, su avariciosa sonrisa siempre muestra un par de dientes relucientes. Les gustan los colores amarillo y negro, y tienen una luna furiosa sobre un campo de llamas como emblema. Se pintan la armadura y el equipo de combate con los colores del klan y llevan más joyas y pendientes que ningún otro klan. Aun así, solo los necios subestimarían la fuerza que estos Orkos ocultan bajo tanta ostentación.

LOS MORDIZKO DE VÍBORA

"Vivir de la tierra. Ir a buzkar guerraz. Matar lo
ke ze azerke. Lo tradizional ez lo mejor".

Grodd, kaporal de los Mordizko de Víbora

Las tribus que valoran más la tecnología avanzada consideran atrasados a los Mordizko de Víbora porque estos aún siguen las viejas costumbres. Debido a su estilo de vida campestre, los Mordizko de Víbora suelen estar curtidos por el clima y ser tan resistentes como las botas viejas. Además, son expertos en la cría de ganado y sus kanijoz y garrapatos son los más feroces de todo el mundo orko.

El nombre del klan y el emblema de los Mordizko de Víbora proviene de un rito en el que el joven aspirante debe tentar a una víbora muy venenosa a que lo muerda y luego chupar el veneno para demostrar su fortaleza. De este modo, los Mordizko de Víbora desarrollan una resistencia natural contra los venenos y tienen serpientes y toxarácnidos como mascotas. Cuando emigran a un planeta nuevo siempre se llevan consigo una variedad de animales venenosos por si las serpientes del lugar resultan ser demasiado inofensivas.

Los kaporales de los Mordizko de Víbora crían grandes cantidades de Gretchins, que resultan muy útiles para dar de comer a los seres más grandes de sus peligrosos corrales. En tiempos de guerra, les dan armas toscas a los kanijoz y se les ordena encargarse de las baterías de grandeza kañonez o acompañar a los rencorosos eztrambótikoz. Los Mordizko de Víbora se lanzan al ataque con una ferocidad sorprendente y abruman al enemigo con una avalancha de Orkos frenéticos, garrapatos hambrientos y Gretchins asesinos.

LOS HACHA ZANGRIENTA

"Nozotroz loz Hacha Zangrienta hemoz aprendi-
do mucho de los humancjoz, como por ejemplo,
la mejor forma de matarlos".

Kabo Snagbrat de los Komandos Kuchillofuerte

El resto de klanes tiene a los Hacha Zangrienta por un atajo de tipejos de la peor calaña. Comercian abiertamente con el Imperio, parlamentan con el enemigo y hasta llegan a retirarse de la batalla si se encuentran en una inferioridad apabullante. Pese a que en un origen estas cualidades pudieron estar dirigidas a convertir los Hacha Zangrienta en grandes líderes, han acabado granjeándose una reputación de escoria traicionera.

En realidad, los Hacha Zangrienta no se merecen la mayor parte de su reputación. Es cierto que son quienes más contacto han establecido con las fuerzas del Imperio, que de vez en cuando han luchado como mercenarios y que han usado muchísimo material de guerra imperial, pero todo Orko es capaz de ver el lado divertido de obtener armas de los humanos para luego usarlas contra ellos.

Los Hacha Zangrienta consideran que ser abatido antes de haber podido matar a muchos enemigos es un desperdicio terrible, por lo que han adoptado la costumbre de llevar camuflaje. Esto hace que el resto de klanes los odien, pero a los Hacha Zangrienta no les importa. Los kaudillos del klan Hacha Zangrienta parecen entender mejor los planes estratégicos que los de otros klanes y planifican batallas de gran escala o hasta campañas enteras. Por otra parte, cuando tratan con otras razas los Hacha Zangrienta son directos y brutales, y si atrapan a un humano tratando de estafarlos, lo descuartizarán sin pensárselo dos veces.

LOS KRÁNEO DE MUERTE

"¿Ké? Na, ezta haze añoz ke la tengo. Y la pintura aún ezta húmeda porke ez mi favorita. Zi kierz te la vendo. Ezta bien kuidada".

Rutzeg el Deditoz, zakeador de los Kráneo de Muerte

Los Kráneo de Muerte son saqueadores sin parangón. Saben muy bien cómo saquear, pedir prestado, gorrear, rebuscar entre la basura y robar cosas de los demás Orkos, y son famosos por no querer devolver nunca nada. Los Kráneo de Muerte serían grandes científicos e ingenieros si la fascinación por todo lo nuevo les durara más que el tiempo que tardan en robarlo.

Los Kráneo de Muerte consideran que una batalla es un proceso en dos fases y a menudo completan la primera lo más rápido posible para así poder gozar cuanto antes del saqueo que viene luego. Tras la batalla es cuando los chikoz disfrutan de veras porque se dedican a registrar frenéticamente los cadáveres de los muertos para sustraerles todo objeto de valor, desde munición hasta cordones para botas, y hacerse trofeos macabros con la cabellera o el cráneo. Cuando vuelven al campamento con el botín comienzan a vender, hacer trueque y subastar sus ganancias y entonces estallan combates internos inevitables.

El tótem de los Kráneo de Muerte es una calavera cornuda. Siempre que roban alguna cosa la personalizan para dejar claro que es suya, lo que suele implicar pintarla de azul, el color que creen que atrae la atención de los dioses y los protege de todo mal. Los supersticiosos Kráneo de Muerte también usan pintura de guerra azul y a veces incluso llegan a pintarse de la cabeza a los pies de este color en la víspera de la batalla.

LOS DIOSOS ORKOS

Los Orkos son una fuerza muy poderosa en el universo. Al tratarse de una raza muy próspera, parecen poder expandirse y progresar fácilmente en comparación con las demás civilizaciones que solo luchan por la supervivencia. Los rasgos de personalidad orkos tienen un reflejo en la dimensión inmaterial de la disformidad del mismo modo que los rasgos y las emociones de la Humanidad y de los Eldars. Estos rasgos se manifiestan en los violentos dioses orkos llamados Gorko y Morko. Los Orkos afirman que Gorko es brutal pero astuto y que Morko es astuto pero brutal.

Gorko y Morko son potencias divinas muy grandes y tan fuertes que nunca se les puede derrotar del todo. Se limitan a ignorar los ataques de los demás dioses y soltar una risotada estridente. Gorko sonríe, enseña sus dientes largos y le asesta un golpetazo al adversario con una cachiporra del tamaño de un cometa. Morko, el maestro de la astucia, espera hasta que su enemigo esté mirando hacia otro lado y entonces le endiña un golpe bajo.

Para hacerse una idea del aspecto de los dioses orkos no hay más que mirar a los gargantes orkos, unas máquinas de guerra inmensas que se construyen a imagen de Gorko (o puede que de Morko). Los chapuzas crean estas máquinas bélicas descomunales para reflejar la esencia del espíritu orko en forma mecánica. Por tanto, un gargante es la máquina de guerra definitiva y un ídolo religioso muy potente. Estos mastodontes metálicos se mueven como los dioses orkos, pues andan pesadamente dejando un rastro de devastación a su paso. Van a donde les place y nunca evitan un combate.





MOVILIZAR EL ¡WAAAGH!

Los Orkos necesitan combatir del mismo modo que los humanos necesitan comer y beber. Debido a lo beligerante de su naturaleza, los Orkos no dejan nunca de pelear entre ellos para demostrar quién es el más fuerte y perfeccionar sus cualidades guerreras innatas sin plantear un peligro demasiado grande para la galaxia. No obstante, la población orka puede llegar a alcanzar una especie de masa crítica que desemboca en una migración planetaria a gran escala. A este fenómeno se le denomina ¡waaagh!, una cruzada de agresividad máxima que arrasa sistemas estelares enteros entre una orgía de violencia.

El ¡waaagh! siempre empieza siendo de pequeña envergadura, de hecho puede tener un inicio tan modesto como un solo Orko que tenga sueños reiterados de matanzas. Luego el Orko traspasa sus sueños de conquista a sus subordinados a base de golpes, y a menudo comparte su visión con los demás construyendo una máquina de guerra gigantesca a imagen de sus dioses brutales o machacando a los demás Orkos para que lo hagan en su lugar. Estas efigies titánicas se conocen por el nombre de gargantes y, al verlas, algo latente en el sí de todos los Orkos que las observan despierta de repente. El rumor del ¡waaagh! que se avecina se extiende por toda la sociedad orka y los pieles verdes empiezan a unirse.

El señor de la guerra se abre paso hasta llegar a la cumbre de esta horda improvisada y asimila los ejércitos orkos que con-

quista en su propia tribu. A medida que se va extendiendo la noticia de su condición, el goteo de refuerzos que recibe se convierte en una inundación.

Los chapuzaz orkos empiezan a trabajar en proyectos cada vez más extravagantes y a construir máquinas de guerra y cañones cada vez más enormes para el ¡waaagh! Las fortalezas móviles y máquinas de batalla titánicas que escupen humo sin cesar se construyen partiendo de chatarra y entusiasmo en estado puro.

Sigue habiendo mucha rivalidad entre los distintos klanes y tribus, y cada uno se esfuerza por superar al resto por lo que respecta a la capacidad asesina de sus máquinas de guerra. Los chapuzaz que carecen de los recursos necesarios para construir gargantes imponentes se dedican a crear peñas de lataz azezinaz y de dreadnoughts orkos, o de karros de guerra muy potentes desde los que los kaudillos orkos conducen a sus ejércitos a la guerra.

Montones de otros kaudillos orkos aportan sus tropas a la causa a medida que la cruzada va ganando empuje. La construcción de máquinas de guerra y bipodes gigantescos hechos a imagen de los dioses orkos llega a un nivel febril.

En muy poco tiempo, el ¡waaagh! creciente empieza a abarcar planetas en vez de continentes. Se esclaviza a poblaciones enteras de nativos solo para manufacturar la munición de los cañones de la horda. Se construyen naves fábrica toscas y pecios de guerra para así transportar mejor los ejércitos orkos a la batalla.



Cuando ya es imposible resistirse más a la promesa de matanzas inminentes, el fervor mortífero que inunda la horda se desborda. Los abundantes ejércitos orkos se reúnen en masa y aumentan a medida que la expectación ante la guerra que se avecina llega a extremos insostenibles y el cielo se inunda de naves espaciales orkas muy bastas y de inconmensurable tamaño.

Las grandes movilizaciones que preceden una invasión orka a gran escala forman un espectáculo sobrecogedor. Según van reuniéndose los Orkos, miles de motores aceitosos llenan el aire de humo, el suelo se estremece bajo las ruedas enormes, las orugas y los pasos atronadores de los gargantes descomunales, los ejércitos de pieles verdes cubren todo el horizonte y sus estandartes se alzan para proclamar su reputación y sus alianzas, mientras sus gritos de guerra pueden oírse en kilómetros a la redonda. Entre la masa verde vibran, repiquetean y zumban las baterías de grandeza cañonez, las armas de energía extravagantes y los generadores de pantallas de energía. Las armadas de vehículos oxidados expulsan nubarrones de polvo tan grandes que pueden verse desde el espacio. Los Lokos de la Velocidad aceleran sus motores y los guerreroz disparan sus armas hacia el cielo mientras una capa de Gretchins se extiende por delante del ejército.

En muy poco tiempo, un mar infinito de color verde cubre el campo de batalla por completo, aunque todos los guerreroz orkos saben que el suelo no tardará en teñirse de rojo. En ese momento, el poder del ¡waaagh! es tangible como una onda de pura agresividad y espíritu orko, y Gorko y Morko lo contemplan todo desde la disformidad para ver si sus guerreros obtienen la victoria.

Con un rugido ensordecedor, los Orkos se lanzan hacia delante y otro planeta más se ve sumido en una guerra interminable.

De la penumbra surgió una máquina gigante, descomunal y mortífera. Ushbek se quedó mirando aquel monstruo de veinticuatro metros de altura lleno de admiración. Dragnatz se lanzó al suelo, le apuntó con su akribillador y disparó una ráfaga de proyectiles que rebotó en la pierna del coloso haciendo saltar chispas. El gigante emitió un chirrido metálico y pasó por encima de su hoyo haciendo estremecer la tierra a su paso.

El resto de los guerreroz huyeron por la tierra abrasada del campo de batalla y el gigante metálico encorvado se inclinó hacia ellos. Se produjo un silbido muy agudo seguido de un rugido potentísimo cuando el plasma surgió de su puño y Ushbek se quedó anodado al ver cómo vaporizaba a los Zol Malvado que quedaban.

-Oye, chapuzaz, ¿ké eztá haciendo eza koza? -preguntó Dragnatz a la vez que le disparaba otra ráfaga inútil.

-No zé, jefe, pero ez la mar de mortífero -contestó Ushbek. De repente le vino la inspiración y tuvo una visión: si los humanos podían hacerle un cuerpo de metal a su dios, tal vez él podría construir cuerpos de metal para los dioses orkos. Ya podía imaginarse sus creaciones. Enormes, tremendas, violentas y con muchos cañones. Dispararían mucho. Muy mucho. Y las haría más grandes que cualquier otra cosa que pudieran hacer los humanos. Era una idea tan genial que no entendía por qué no se le había ocurrido antes.

Sin saberlo, Ushbek iba a cambiar la historia de la galaxia. El ¡waaagh! empezaba a tomar forma.





LOS ASTROS SALVAJES

Los Orkos habitan en un número incontable de planetas. En algunos de ellos dominan por completo el entorno, en otros viven en un estado de guerra constante y en otros hacen de esclavistas y se dedican a intimidar a la población nativa para que cumpla sus órdenes. Existen reinos orkos, imperios orkos y hordas orkas por toda la galaxia que vagan por el espacio a bordo de pecios espaciales gigantescos. Los humanos han hallado Orkos en todos los lugares a los que han viajado. Ya hace decenas de miles de años que la humanidad se topó con los Orkos por primera vez y en todo este tiempo ha librado un sinfín de guerras cruentas contra estos alienígenas salvajes, pero no es nada probable que esto vaya a cambiar en el futuro.

Hace milenios se lanzó una sonda desde Terra cuya misión era llegar al punto más alejado del universo. Los tecnosacerdotes que la construyeron esperaban que algún día volvería a su lugar de origen, pero la sonda sigue enviando señales leves tras llevar 14.000 años navegando y lo que provoca aún mayor consternación a los tecnosacerdotes encargados de supervisar la batería incesante de señales que reciben es que muchas de ellas se identifican como orkas. La deprimente conclusión que se destila de ello es que allí donde viaje la humanidad, probablemente los Orkos ya hayan estado allí o no tarden mucho en llegar.

Los imperios orkos se extienden por toda la galaxia como una enorme mancha verde. Ningún sistema escapa del todo a su presencia. Hay quien especula que los Orkos no usan métodos convencionales de transporte porque sus esporas viajan por el cosmos sobre los vientos del éter, pero la verdad es mucho más sencilla. Los pieles verdes no han dominado el arte del viaje espacial porque, de hecho, les da igual a dónde vayan siempre que puedan matar algo cuando lleguen a su destino.

LOS PIEDROZ ORKOS

Los piedroz orkos son básicamente asteroides grandes vacíos por dentro y equipados con motores, cañones y cuarteles para la tripulación. Aunque los piedroz son incapaces de viajar por la disformidad, cualquier sistema que contenga Orkos no tardará en acumular un gran número de piedroz. Ello se debe a que los Orkos los "construyen" a una velocidad prodigiosa, normalmente separando grandes pedazos de pecios espaciales o soldando restos espaciales en los meteoritos. Los Orkos pueden usar los piedroz para ir de un planeta a otro de un mismo sistema, entrando y saliendo de la órbita mediante rayos tractores simples pero muy potentes.

Más de un capitán del Imperio se ha llevado una sorpresa desagradable al esquivar un cinturón de asteroides y encontrarse que algunos de ellos empiezan a flotar hacia él y dispararle cañonazos. Ni que decir tiene que esto divierte mucho a los Orkos porque así compensan la falta de velocidad o de maniobrabilidad de estos grandes pedazos de detritos espaciales.

LOS PEZIOZ EZPAZIALEZ

El método principal de viaje interestelar de la raza orka es el pecio espacial, una aglomeración gigantesca de naves sinies-tradas, asteroides, hielo y desperdicios interestelares unidos tras milenios de entrar y salir del espacio disforme. Algunos están repletos de formas de vida alienígenas, de renegados del Caos o hasta de horrores aún peores, pero la mayoría no son más que naves fantasma que surcan el vacío eternamente. En el Imperio se cuentan historias de saqueadores avariciosos que han acabado horriblemente a bordo de pecios espaciales, pero existen casi tantas historias como grandes fortunas hechas con la tecnología antigua o alienígena que puede hallarse en su interior.

Cuando aparece un pecio espacial en un sistema habitado por Orkos, estos lo atrapan por todos los medios a su alcance, como dispositivos de rayos tractores colosales, y los convierten en naves invasoras descomunales. Adaptan las bahías de lanzamiento cavernosas del pecio para albergar un número casi infinito de naves de asalto y entre sus cavidades irregulares se apretujan millones de guerreros orkos y máquinas de guerra. Una vez terminado, el "pezio ezpazial" se envía de vuelta a las estrellas junto a una flota acompañante de navez de ataque y kruzeros de ezkolta. El pecio espacial se dirige hacia una tormenta o fisura disforme con la ayuda de los eztrambótkoz y chapuzaz. Así, entra en la disformidad y, si todo va bien, sale delante de un planeta nuevo que conquistar.

Como su trayectoria es totalmente aleatoria, los pezioz ezpazialez pueden aparecer en cualquier lugar y en cualquier momento. Aun así, esto no molesta en absoluto a los Orkos, porque su espíritu aventurero y agresivo no se ajusta a ningún tipo de organización ni dirección, y así los Orkos pueden viajar por todos los rincones de la galaxia extendiendo una plaga de guerras por el tiempo y el espacio.

"Viajar por el ezpazio ez aburrido. Bueno, no ez aburrido zi el pezio en el ke vaz eztá lleno de genezkurridizoz o ez una baze de los chikoz del Kaoz kon pinchoz o lleva chikoz dentro. O zi vienen zakeadorez humanoz, porke czo ziempre va bien para divertirze un poko. O zi hay uno o doz motinez kon loz ke pazar el rato o zi empiezan a pazar kozaz raraz, ke paza mucho kuando vaz por la dizformidad. ¡Una vez zalió una koza enorme y muy fea de la kabeza de Lugwort el Raro! Azezinó a la mitad de loz chikoz, fue baztante entretenido. Ahora ke lo picenzo, el ezpazio zi ke ez divertido. ¡Y enzima, al final enkuentraz un planeta nuevo para deztrozar!"

Fauzczgrandez, kaporal orko





UNA GALAXIA EN GUERRA

La historia está salpicada de tantos ataques orkos como lo está de sangre la rebanadora de un señor de la guerra. La destrucción que ha causado la raza orka a lo largo y ancho de la galaxia va más allá de toda medida. Ni siquiera los lexicomecánicos del Imperio esperan poder catalogar la verdadera extensión de la carnicería ejecutada en nombre de Gorko y Morko, pues a los orkos no les preocupa las lecciones del pasado ni las promesas del mañana. Para ellos, lo único que importa es el presente violento. Y sin embargo, en los últimos años del 41º milenio, la amenaza de la raza orka es mucho mayor de lo que había sido hasta ahora. Hay más imperios orkos que nunca y muchos de sus señores de la guerra luchan por la misma causa. Y lo peor de todo es que todos ellos están liderados por el Profeta del ¡Waaagh!, Ghazghkull Thraka, y si alguien es capaz de unir a los orkos, es la mismísima Bestia de Armageddon.

LA LLEGADA DE LA BESTIA

Ghazghkull llevaba una vida bastante normal en el planeta alejado de Urk hasta que recibió un disparo de bóller que le hizo perder gran parte de la masa encefálica. El matazanosz loko Grotsnik le salvó la vida, pero Ghazghkull nunca volvió a ser el mismo pues manifestó que Gorko y Morko le habían hablado directamente y que él era su profeta. Su convicción y fuerza brutal le hicieron valer sus afirmaciones y, en poco tiempo gargantes poderosos se levantaban en todo Urk en nombre de la visión de Ghazghkull.

La década siguiente fue testigo del ascenso de Ghazghkull. Sus fuerzas aumentaron de tamaño a cada año que pasaba, ya que los kaudillos orkos rivales que desafiaron su poder fueron castigados por su presunción. Ghazghkull reunió un ingente número de ejércitos bajo su estandarte y dio un ultimátum a los pieles verdes de Urk: que le siguieran hasta la gloria o morirían. Los orkos, todos a una, decidieron seguir a Ghazghkull, convirtiéndose en la primera de varias miles de tribus que juraron alianza a su causa.

La primera acción del ¡Waaagh! de Ghazghkull consistió en destruir todo el sistema de Urk. El Profeta del ¡Waaagh! consiguió dominar incluso los planetas más agresivos atacándolos una y otra vez hasta someterlos a su voluntad. Ghazghkull estaba entusiasmado con la necesidad de conquistar. Cada orko que veía las llamas de su pasión de primera mano, era capaz de lanzarse a las fauces del mismísimo infierno. Ghazghkull sabía bien que necesitaría cada onza de lealtad que pudiera inspirar, porque su nuevo objetivo no era otro que el mundo imperial de Armageddon.

ARMAGEDDON

El mundo colmena de Armageddon es un nódulo vital en el centro de varios canales de navegación imperiales. Se trata de un desierto polucionado de cenizas y metal, repleto de innumerables almacenes desde el que se suministran armas a los regimientos de la Guardia Imperial, a varios cientos de años luz de distancia.

Ghazghkull decidió atacarlo de forma implacable. Sabía que si este eje vital del Imperio caía, cientos de mundos quedarían sin defensas y sistemas enteros se

doblegarían y hundirían bajo el peso de su masacre. Como muchos señores de la guerra que le precedieron, Ghazghkull pretendía iniciar una nueva era de guerra que no acabaría nunca.

En el año 941.M41, el Señor de la Guerra Ghazghkull invadió Armageddon a la cabeza de un ¡Waaagh! orko realmente impresionante. Ghazghkull calculó su incursión a la perfección, lanzando su ataque justo cuando los comandantes imperiales estaban más seguros de sí mismos. Cuando el pez de Ghazghkull se avistó en el sistema, el Gobernador de Armageddon, von Strab, no hizo nada por investigar o informar de su aparición a otras autoridades imperiales. El transporte gigantesco se estrelló en el continente occidental, denominado Armageddon Primus y Ghazghkull empezó a desplegar sus ejércitos. En respuesta, von Strab envió a sus regimientos de defensa planetaria. Fueron reducidos a polvo. En cuestión de una semana, el continente de Armageddon Primus fue arrasado por los guerreros de Ghazghkull que asaltaron sus colmenas. Las defensas de Armageddon Primus cayeron frente a los invasores orkos como el trigo ante la guadaña.

El Alto Mando Imperial se vio obligado a retirarse más allá de la jungla ecuatorial, en Armageddon Secundus. En última instancia, un Comisario llamado Yarrick fue el que



ordenó al coro telepático que enviase una señal de ayuda, ganándose el desagrado de von Strab y su consiguiente exilio a la metrópolis conocida como la Colmena Hades.

A von Strab no le preocupaba la pérdida de Armageddon Primus, y declaró que los orkos nunca lograrían atravesar las junglas letales que les separaban de Armageddon Secundus. Estaba equivocado. Las fuerzas de Ghazghkull cruzaron la jungla e iniciaron una conquista masiva, atravesando el río Estigio y Diabolus para atacar las colmenas de Armageddon Secundus. Von Strab ordenó a Princeps Mannheim del Adeptus Titanicus que liderase a sus titanes a la batalla, para retrasar la llegada de los ejércitos orkos, ya que no contarían con el apoyo de otras fuerzas. Mannheim obedeció, aunque sabía que supondría la destrucción de sus amadas deidades mecánicas. Los titanes causaron graves daños a los orkos, pero los gargantes de Ghazghkull les superaban en número y en armas. La Legio Metálica fue destruida.



LA TORMENTA ESTALLA

En todas partes, las fuerzas imperiales se vieron obligadas a replegarse totalmente desorganizadas. Los ejércitos de Ghazghkull continuaron su avance e iniciaron el asedio de la Colmena Infernus mientras estallaba la Estación de las Tormentas con furia renovada. La tormenta inundó los cielos mientras columnas formadas por decenas de miles de refugiados avanzaba renqueante a través de las inhóspitas dunas de ceniza; muchos de ellos murieron por las condiciones tan duras del medio ambiente, o a manos de los Lokoz de la Velocidad que los hostigaban en su larga marcha.

Mientras los orkos se dirigían hacia el sur, Ghazghkull les ordenó que se dividieran en dos fuerzas. El trueno de la batalla alcanzó un pico ensordecedor mientras los ejércitos de los pieles verdes descendían a la Colmena Hades y a la Colmena Helsreach. Mientras los orkos se disponían a asaltar la Colmena Helsreach y a aniquilar a su gente, von Strab envió un arma secreta: una gran cantidad de bombas virus capaces de reducir la piel resistente de un orko a un caldo negro burbujeante en cuestión de segundos. Muchos de aquellos artilugios ancestrales fallaron y sus cargas explotaron prematuramente sobre los refugiados y las tropas de primera línea, provocando la agonía de miles de humanos.

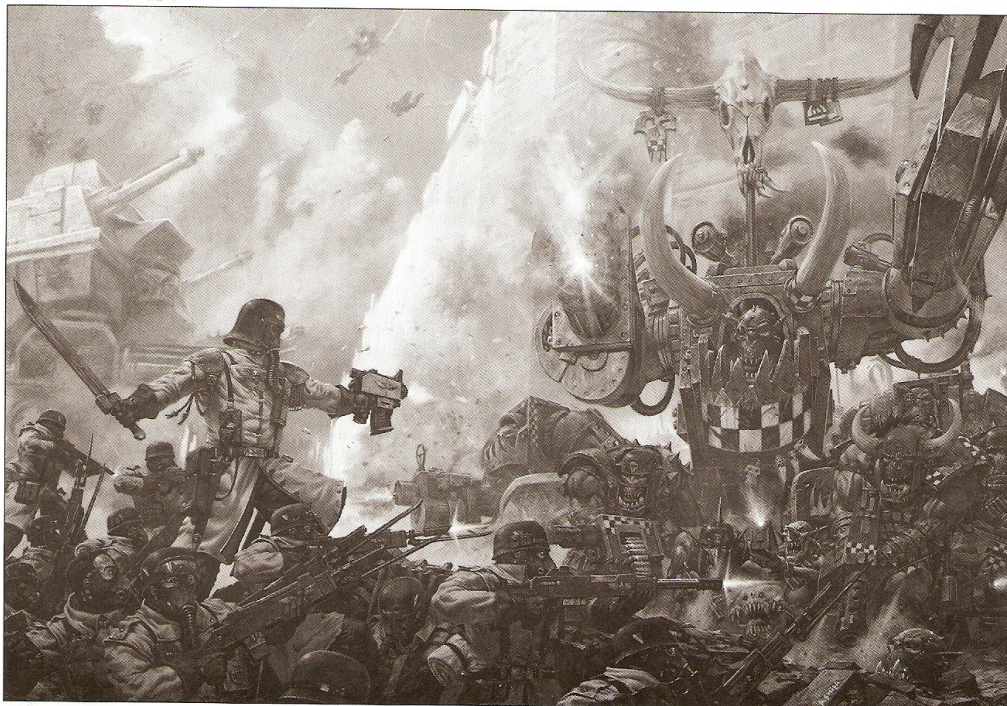
En los puertos de Helsreach, los hombres desesperados luchaban con armas improvisadas y una determinación total para conseguir tiempo para que sus familias escapasen, mientras los cargadores del muelle se habían metido en las grúas y luchaban contra los gargantes que irrumpían en la ciudad en un combate lleno de gran violencia cuerpo a cuerpo. El combate fue amargo pero, al final, Helsreach cayó en manos de los orkos. Armageddon estaba a punto de ser tomado.

LA DEFENSA DE LA COLMENA HADES

En la Colmena Hades el conflicto se había intensificado. Inspirados por el liderazgo del Comisario Yarrick, los defensores de la colmena lucharon como poseídos. Los orkos no conseguían avanzar así que el propio Ghazghkull tuvo que unirse en persona al ataque, liderando a sus fuerzas en primera línea. Ghazghkull batalló como un demonio, destruyendo regimientos enteros del enemigo que le salían al paso, pero las líneas defensivas imperiales resistían. Durante semanas, Ghazghkull probó todo tipo de estratagemas que le habían enseñado Gorko y Morko: hizo ataques relámpago, atacó en oleadas masivas y trató de reducir la colmena a ruinas mediante un bombardeo orbital. Yarrick resistió todas sus estratagemas.

Mientras Yarrick y Ghazghkull luchaban por el control de la colmena Hades, el resto de las columnas orkas se dirigió hacia el sur, para atacar los asentamientos supervivientes (Acheron y Tartarus). Los asedios de ambas colmenas fueron sangrientos y violentos en extremo. Con sus ataques en varios frentes, Ghazghkull tenía el planeta en su puño.

Sin embargo, gracias a su resistencia estoica y a su liderazgo inspirado, el Comisario Yarrick había distraído a Ghazghkull el tiempo suficiente para que llegasen los refuerzos imperiales. En el exterior de las colmenas Acheron, Hades y Tartarus, los ejércitos de Ghazghkull vieron estrellas brillantes chocando contra la atmósfera. Minutos más tarde las hordas de orcos se vieron atrapadas en medio de un caos con retumbar de bombas y estrépito de cañones; el cielo se llenó de las figuras distintivas de las cañoneras Thunderhawk de los Marines Espaciales. El Adeptus Astartes estaba efectuando un asalto planetario.



SALVACIÓN

La llamada de socorro de Yarrick había sido respondida por tres de los mejores capítulos del Imperio. Con la llegada de los Marines Espaciales de los capítulos legendarios de los Ultramarines, Salamandras y Ángeles Sangrientos, la batalla alcanzó una nueva escala. Si Ghazghkull había previsto este contraataque repentino, Armageddon caería en sus manos. Sin embargo, la resistencia inflexible de Yarrick había desafiado la habilidad de Ghazghkull y su reputación como señor de la guerra, un desafío del que no podía echarse atrás. El Profeta del ¡Waaagh! se lanzó sobre la colmena Hades con las tropas orkas de reserva para enfrentarse a su mayor enemigo.

Los Marines Espaciales llegaron demasiado tarde para salvar la colmena Hades. Ghazghkull había perseguido a Yarrick y, tras un enfrentamiento dramático, había derribado al Comisario de un cabezazo devastador. Pero la voluntad de hierro de Yarrick no le hizo sucumbir de las graves heridas que había sufrido. El Comisario, que había sido dado por muerto, juró perseguir y matar a Ghazghkull mientras le quedase un último aliento.

Mientras los orkos asaltaban la colmena Tartarus, el Comandante Dante de los Ángeles Sangrientos, hizo su movimiento. Tal fue la furia del ataque de los Ángeles Sangrientos que aniquilaron casi a la mitad del ejército orko que invadía Tartarus, mientras los hermanos de Dante de los capítulos de los Ultramarines y Salamandras replegaban lentamente a las fuerzas orkas. Los pieles verdes se negaron a rendirse. Unos lucharon a muerte, otros se escabulleron a los desiertos de ceniza o se dirigieron a las junglas ecuatoriales. Después de unirse a los defensores supervivientes, los Marines Espaciales iniciaron una campaña magistral basada en ataques relámpago que rompían el dominio completo de Ghazghkull. Una noche, sin previo aviso, las fuerzas de Ghazghkull se retiraron del campo de batalla. Por la mañana, en los desiertos de ceniza solo quedaban los cadáveres de los compañeros caídos en combate.

En las profundidades de las junglas ecuatoriales y en las ruinas de las colmenas destruidas, los orkos empezaron a reproducirse. La mayor parte de Armageddon estaba en ruinas, pero la segunda guerra era tan solo un preludio de la destrucción venidera.

EL SEÑOR DE LA GUERRA NAZDREG Y PISCINA IV

Después de retirarse a su fortaleza en el sector Gólgota, Ghazghkull reunió a sus fuerzas una vez más, y aprovechó lo que había aprendido de su primera invasión de Armageddon. Los dioses orkos habían revelado a Ghazghkull que para poder destruir a su enemigo, primero debía conocerle. Para Ghazghkull, la guerra por Armageddon le había enseñado cómo reaccionaría el Imperio ante una invasión a gran escala.

En los años siguientes, Ghazghkull se alió con el Señor de la Guerra Nazdreg Ug Urdgrub, combinando sus fuerzas para efectuar un asalto devastador al planeta imperial de Piscina IV. Sin embargo, no se trataba de una invasión normal. Nazdreg, un Señor de la Guerra del Klan de la Luna Malvada poseedor de una increíble riqueza y astucia, había contratado a algunos de los mejores chapuzas de la galaxia. Estos chapuzas habían descubierto un dispositivo de teleportación que permitía a Nazdreg llevar a sus tropas directamente al planeta desde su pezio, aún hallándose a gran distancia del mismo.

Ghazghkull vio el potencial revolucionario que supondrían estos "llevalejoz" y unió sus fuerzas a las de Nazdreg para probarlos en el confiado planeta de Pristina IV. Las fuerzas imperiales fueron cogidas por sorpresa, y el planeta cayó ante los orkos. Solo la misteriosa presencia de los Marines Espaciales del capítulo de los Ángeles Oscuros salvó Piscina de ser invadida totalmente por los ejércitos de pieles verdes. Los Ángeles Oscuros sufrieron una serie de amargas derrotas a manos de las fuerzas de Ghazghkull, que culminaron en un duelo emocionante entre el Señor de la Guerra Orko y el Gran Maestre del Ala de Muerte. Aunque Ghazkull casi partió por la mitad al Gran Maestre Belial, las fuerzas del Ala de Muerte consiguieron ganar tiempo para que el resto de las fuerzas de los Ángeles Oscuros llegasen al planeta. Piscina IV se salvó, pero Ghazghkull ya había obtenido su recompensa. Después de llegar a un pacto con Nazdreg, Ghazghkull dejó al Señor de la Guerra del klan Luna Malvada para continuar la guerra en Piscina a cambio del mejor chapuzas de Nazdreg y el secreto de sus llevalejoz. El Profeta del ¡Waaagh! tenía mucho trabajo por delante.

EL ARCHIPIRÓMANO DE CHARADON

El imperio orko de Charadon es el mayor y más importante de su clase. Controlado por un pirómano bersérker conocido como el Archipirómano, el imperio de Charadon ha sido la ruina de Segmentum Ultima durante innumerables siglos.

El Archipirómano es una figura semi-mítica del imperio de Charadon, porque él cuenta las victorias no en mundos conquistados sino en los mundos que ha arrasado a su paso. Su propensión legendaria a reducir los mundos mejor defendidos y convertirlos en una gran conflagración abrasadora, le ha hecho cosechar un gran número de pieles verdes devotos a su causa. Cada Señor de la Guerra de Charadon sucesivo recibe el título de Archipirómano, concediendo a esa persona una especie de inmortalidad.

Hasta recientemente, la expansión del imperio de Charadon se ha mantenido al mínimo gracias a los Marines Espaciales del capítulo de los Ultramarines. Las fuerzas lideradas por el bibliotecario ultramarine Tigurius han efectuado ataques quirúrgicos a las fuerzas del Archipirómano, para evitar que alcancen un punto crítico y lancen un ¡Waaagh! a gran escala sobre el propio Ultramar.

Pero el éxito de Tigurius empieza a ser en balde. La amenaza tiránida invade cada vez más Ultramar y los Ultramarines no pueden seguir enviando tropas para mantener a raya a los orkos. El Archipirómano ha visto su oportunidad y ha invadido el sistema de Ultramar, jurando que reducirá a cenizas los magníficos mundos de los Ultramarines, provocando las llamas de su condena.



LA BATALLA DE GÓLGOTA

Ghazghkull abandonó Piscina para dirigirse al sistema Gólgota sin saber que Yarrick lo había localizado y lo seguía. Gólgota era un planeta minero, rico en materiales. El Señor de la Guerra Orko pretendía asaltar el planeta y convertirlo en una fábrica de munición gigante, desde donde preparar un segundo ¡Waaagh! para lanzar al sector Armageddon. Usando sus llevalejoz para efectuar una serie de ataques relámpago, Ghazghkull rápidamente superó las máquinas de guerra e inició la batalla contra los defensores pseudohumanos del planeta. En cuestión de semanas, el poder de la multitud de orkos y gargantes de los ejércitos de Ghazghkull había convertido en ruinas las defensas del planeta. Al llegar en el punto más álgido de la batalla por Gólgota, el Comisario Yarrick lideró en combate a un escuadrón de tanques superpesados Baneblade, intentando dar caza a Ghazghkull para dejar a los ejércitos orkos sin líder. Ni siquiera estos gigantes de metal bastaron para detener a la Bestia de Armageddon. El escuadrón de tanques se vio superado y rodeado por los aliados del Klan Zol Malvado de Ghazghkull. Yarrick fue aplastado bajo las orugas de la fortaleza rodante Destino con Ruedas, y su cuerpo inconsciente fue llevado ante el propio Ghazghkull.

Tras unas cuantas semanas de tortura, Ghazghkull decidió que Yarrick era un enemigo demasiado bueno para desperdiciarlo. Lo liberó de las mazmorras apestosas de su pezio porque su intención era volver a invadir Armageddon y quería librar allí un buen combate. Un plan que llevaba cincuenta años rumiando estaba a punto de ponerse en práctica. La guerra regresaría una vez más a Armageddon, y esta vez no se iba a marchar.

EL REGRESO DE LA BESTIA

Cincuenta años después de la primera invasión orka, la flota de Ghazghkull volvió al sector de Armageddon y las hordas de pieles verdes descendieron al núcleo de este mundo industrial una vez más. Los ejércitos que Ghazghkull había reunido eran tan poderosos que, según Ghazghkull, la flota orka superaba a la antigua en una proporción de seis a uno.

Los cruceros orkos Matamuchoz efectuaron ataques suicidas contra el bloqueo imperial con una ferocidad inusitada, perdiendo una docena de cada crucero por cada nave imperial. A pesar de su habilidad, la flota imperial no pudo contener la marea. Y lo que es peor, en medio del combate naval, el almirante Parol recibió una comunicación de Yarrick y Mannheim procedente de las estaciones de radiocaptación próximas en la que le advertían que tres flotas orkas más se aproximaban a los límites del sistema.

Las flotas combinadas de Ghazghkull y sus aliados superaban las dos mil naves y, al menos doce pezos ezipaziales, el mayor número en asaltar un planeta del Imperio hasta la fecha. Sin embargo, la fuerza de las armadas orkas no radicaba exclusivamente en el número. Las naves de la Flota Imperial encontraron docenas de fortalezas-asteroide, o piedroz orkos, a la deriva tras las flotas orkas normalmente vulnerables. Estas plataformas equipadas con armas pesadas no suponían una amenaza real en los combates a larga distancia, pero la presencia de un número tan grande de ellas parecía indicar algo más siniestro. Poco podía imaginar el Almirante Parol del destino que Ghazghkull había preparado para el asediado planeta de Armageddon.

EL DESCENSO

En la superficie del planeta, las últimas semanas previas a la llegada de las flotas orkas, los defensores estaban muy ocupados con los últimos preparativos frenéticos. Las legiones de titanes consagraron sus reactores de plasma ancestrales, los regimientos de la Guardia Imperial se reunieron para atrincherarse y los Marines Espaciales de más de veinte capítulos ocuparon posiciones defensivas. El último transporte en efectuar un aterrizaje planetario transportaba a una leyenda. El Comisario Yarrick, "el Viejo de Armageddon", desembarcó en el planeta por primera vez en dos décadas, ante los gritos entusiastas de la población. Junto a él estaba su tanque, la *Fortaleza de la Arrogancia*, el tanque en el que Yarrick había liderado la defensa de Gólgota muchos años antes.

Seis semanas después de entrar en el sistema de Armageddon, la enorme armada de Ghazghkull descendió sobre el planeta. La Colmena Hades, todavía en ruinas por los eventos acaecidos en la primera guerra pero un símbolo de la resistencia imperial, fue la primera en caer. Toda la colmena y sus habitantes fueron aniquilados por asteroides gigantes lanzados desde los pezioz ezipaziales en órbita. Megatones de rocas impactaron en la colmena con la fuerza de millones de golpes de martillo de un dios enfurecido. Este acto de aniquilación gratuita fue la venganza de Ghazghkull contra Yarrick a una escala inimaginable.



Mientras las llamas de la destrucción de Hades aún destellaban en el horizonte, las primeras partidas de guerra orkas se enfrentaron a las fuerzas imperiales cerca de Volcanus, Acheron y Ciénaga Mortal. Los láseres de defensa terrestres y los silos de misiles se cobraron un gran número de bajas orkas cuando aterrizaron, pero los supervivientes se reagruparon y asaltaron las defensas con tal ferocidad que en poco tiempo, más y más hordas alcanzaban la superficie del planeta sin sufrir daños. El cielo de Armageddon, amarillento por el sulfuro, se vio entretejido con miles de estelas serpenteantes mientras los kazabombarderos orkos combatían a los cazas Thunderbolt imperiales y Marauders. Las tribus de orkos nacidas de las esporas sembradas cincuenta años atrás salieron de las junglas ecuatoriales para unirse a las hordas crecientes de pieles verdes. Las historias de fantasmas asesinos se extendían como el fuego en las colmenas.

La Colmena de Acheron cayó en poder de los orkos sin previo aviso, capturada a partir de un acto de traición interno. El instigador de esta acción terrible se reveló muy pronto y resultó ser el criminal de guerra von Strab. Von Strab se apoderó de la colmena proclamándose su nuevo gobernador y anunciando que era su derecho divino gobernar en Armageddon junto a su aliado Ghazghkull.

Las escuadras de vigilancia orkas permanecieron dispuestas a silenciar a los disidentes que se atrevieran a poner en entredicho la decisión de von Strab.

Los orkos que habían aterrizado desde el cielo como una tormenta imparable, habían extendido la guerra por todo Armageddon como un incendio en el bosque. En muchos lugares, los ataques orkos fueron devueltos con la resolución de la Legión de Acero y sus aliados del Astartes, pero los orkos se reagrupaban una y otra vez y volvían a atacar, llevando a los defensores hasta el límite.

Mientras las batallas sacudían cada vez más violentamente el planeta, Ghazghkull desató otro de sus elaborados planes. Docenas de las grandes fortalezas asteroides encontradas por las naves del Almirante Parol empezaron a descender desde órbita. Ralentizados por potentes campos de fuerza, los piedroz orkos aterrizaron en las junglas ecuatoriales y a través de todo Armageddon Primus y Secundus. Muchos de ellos se perdieron al aterrizar en la superficie, pero cada uno que conseguía sobrevivir se convertía en un bastión para los orkos, un punto de reunión y una fortaleza dispuesta. Además de sus enormes armas y baterías de misiles, los piedroz contenían dispositivos de teleoperación gigantes. Estos dispositivos se emplearon para llevar los refuerzos orkos, los gargantes y la artillería pesada en una multitud imparable.

Extrañamente, los piedroz orkos también aterrizaron en los Desiertos de Fuego y en las Tierras Muertas al norte y al sur respectivamente del continente de Armageddon. Incluso Yarrick se vio confundido por tales acciones, ya que estas tierras prohibidas las creían inhabitables y carentes de valor estratégico. Semanas más tarde se hizo patente su utilidad cuando cientos de sumergibles orkos aparecieron flotando en sus aguas contaminadas y efectuaron nuevos aterrizajes en las Colmenas Tempestora y Helsreach. La sorpresa fue total cuando el mar se inundó de naves de hierro transportando a miles de orkos. Tempestora cayó en tan solo unos días y los orkos también capturaron los muelles de Helsreach.

LA GUERRA SIN FIN

El combate se ensañó aún más y parecía que el propio planeta fuera a romperse en dos. Los orkos habían conquistado más de la mitad de Armageddon en cuestión de meses y sus refuerzos aparecían en todas las batallas que se estaban librando y que erupcionaban por la superficie arrasada del planeta. El concepto de una guerra inacabable era algo sagrado para la raza orka, así que los señores de la guerra de todos los sistemas próximos, acudieron en tropel a Armageddon, atraídos por la batalla, igual que tiburones atraídos por el olor de la sangre fresca.

En los Desiertos de Ceniza, los Marines Espaciales empezaron a establecer líneas de batalla para poder resistir los ataques más encarnizados. Cada vez acudían más tropas al combate, ya que las fuerzas imperiales también libraban una guerra contra la amenaza tiránida de la Franja Este que ahora se hallaba también en el sector de Armageddon. Una legión penal (conocida con el sobrenombre de "Los Salvajes del Coronel Schaeffer") se encargó de perseguir y matar a Von Strab acusado de traición. De todas formas, su muerte no supuso una gran diferencia ya que parecía que las fuerzas imperiales no iban a salir de aquella guerra.

Entonces, la estación de fuego llegó a Armageddon. Las temperaturas en el exterior de las colmenas se dispararon e incluso los pieles verdes se vieron obligados a refugiarse en su interior. La lava se desbordaba por el paisaje en forma de ríos letales que rompían las líneas de batalla y obligaban a las tropas de ambos bandos a abandonar sus

posiciones. La guerra alcanzó un punto muerto y los guerreros de Armageddon se vieron obligados a retirarse a lamerse las heridas.

Al no poder tomar parte en la batalla, Ghazghkull perdió la paciencia rápidamente. El Señor de la Guerra orko abandonó el planeta devastado dejando el combate en manos de sus generales y partió en busca de nuevas víctimas. Su trabajo ya estaba hecho: Armageddon había sido saqueado y conducido a un estado de guerra eterna; como muchas tropas imperiales habían sido desviadas para reforzar Armageddon, quedaban muchos mundos al alcance de Ghazghkull a la espera de ser conquistados.

El Comisario Yarrick se disgustó al comprobar que el señor de la guerra abandonaba el planeta sin haber resuelto su duelo pendientes, así que reunió a una fuerza de ataque de los Templarios Negros y emprendió una cruzada para cazar al Señor de la Guerra y acabar de una vez por todas con su reinado de terror. Cuando Ghazghkull supo que su antiguo enemigo lo perseguía, su reacción fue emitir una sonrisa lenta y horrible.

Tanto en la sociedad orka como en la imperial, Armageddon se había convertido en un nombre famoso porque era una guerra interminable, que acababa con todas las guerras. Los refuerzos de los pieles verdes seguían llegando y todos querían un trozo del pastel. El planeta seguía asediado por una invasión orka sin precedentes, y desde entonces, Ghazghkull había devastado docenas de planetas en los alrededores de Armageddon. Solo el tiempo dirá si los defensores de Armageddon conseguirán recuperar su sistema antes que sea devorado en su totalidad por la sed de batalla de los orkos.

EL ¡WAAAGH! DE WAZDAKKA

Antaño era un simple chapuzaz orko, pero en la actualidad Wazdakka se ha convertido en el rey de los Lokos de la Velocidad. Nunca se detiene, duerme o vacila, y lo único que le interesa es su obsesión por la sensación de atropellar al enemigo bajo las ruedas de su potente moto. Wazdakka se ha convertido en una inspiración para el Kulto a la Velocidad en toda la galaxia, y allí donde va su ejército aumenta con más orkos adictos a la velocidad que quieren unirse bajo su estandarte hecho jirones. Wazdakka es feliz corriendo en moto con sus discípulos siempre que puedan mantener su ritmo.

En los retorcidos recovecos de la mente de Wazdakka, se oculta un plan astuto de dimensiones verdaderamente enormes. Wazdakka quiere aprovechar los secretos del espacio disforme y usarlos para crear portales con los que pueda viajar de planeta en planeta. Quiere recorrer la galaxia de un extremo al otro montado en su moto y aniquilando todo lo que se encuentre a su paso.

Se trata de un plan que solo puede concebirlo la mente de un demente, y por este motivo disfruta enormemente con el apoyo que le ofrecen todos los Lokos de la Velocidad que lo conocen. El poder de la creencia orka es muy fuerte y Wazdakka dispone de una carretera interestelar operativa. Si el Señor de la Guerra del Kulto a la Velocidad consigue su propósito, el poder de su ¡Waaagh! será devastador mientras sus discípulos entran y salen de la realidad por toda la galaxia.



TUSKA EL MATA-DEMONIOZ

A finales de 892.344.M41, el planeta Prosan, próximo al mundo fortaleza de Cadia, fue invadido por una gran hueste de orkos al mando del Gran Jefe Tuska. Cuando su flota entró en el sistema de Cadia, la flota imperial se dirigió a interceptarlo. Persiguieron la nave orka pero, en última instancia, no consiguieron detenerla. La flota orka rompió el bloqueo de Cadia aunque perdió la tercera parte de sus fuerzas en el proceso. Cuando la armada orka descendió sobre el planeta de Prosan, el Alto Mando Imperial temió que la Puerta de Cadia iba a contemplar el asalto de un ¡Waaagh! a gran escala.

Prosan era un medio ambiente hostil que se había limitado al entrenamiento de las tropas, un mundo sin valor estratégico y sujeto a muchos peligros. Su clima era extremadamente volátil y se había elevado específicamente para que los cadianos pudieran entrenar en las condiciones de batalla más adversas posibles. La lluvia ácida caía a ráfagas, la lava explotaba en gotas repentinas que emergían de rocas volcánicas afiladas y los tornados surcaban los violentos cielos arrasando la superficie del planeta. Lo que los orkos querían del planeta Prosan, destrozado y carente de valor, era un misterio.

Durante trece días los comandantes de Cadia parecían confundidos mientras los orkos seguían llegando en oleadas al planeta. Los regimientos imperiales que encontraban en el planeta lucharon al máximo de sus fuerzas y su entrenamiento les daba ventaja sobre los alienígenas. El Gran Jefe Tuska parecía empeñado en la conquista del planeta y su infantería de elite parecía aceptar el desafío. Parecía que las condiciones hostiles no hacían sino mejorar el combate de los pieles verdes. En cuestión de un mes, los ejércitos imperiales se vieron obligados a evacuar el planeta, dejando Prosan en manos de los orkos.

La flota imperial restableció su cordón defensivo y se preparó para combatir hasta el final. Pero no tuvieron que hacerlo. Los orkos abandonaron Prosan tan bruscamente como habían aparecido. Ante la estupefacción del sistema de Cadia, la flota orka se dirigió hacia el vórtice que había tras la Puerta de Cadia y desapareció en las profundidades del Ojo del Terror.

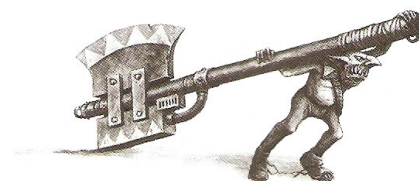
EL JURAMENTO DE TUSKA

Dos años antes de la invasión de Prozan, la nave insignia del Gran Jefe Tuska, Fauzez Zangrientaz, había sido invadida por una entidad demoníaca mientras atravesaba la disformidad. Tuska disfrutaba probando su fuerza contra alguna mayor que él y era famoso por sus muchos trofeos de batalla. Cuando Tuska entendió que una pesadilla de muchas cabezas estaba destruyendo a su tripulación, asió fuertemente su garra de energía y se dirigió rápidamente hacia el lugar donde resonaba la batalla, mientras resonaba su grito de guerra.

El Gran Jefe Tuska quedó impresionado por la violencia que encontró al ver a la monstruosidad manchada de sangre que le cerraba el paso hasta sus nobles. Aún así, Tuska era un Señor de la Guerra Orko y no retrocedería, especialmente si estaba en su terreno. Se enfrentó a la bestia cara a cara en el puente del Fauzez Zangrientaz. El combate entre el orko y el demonio fue titánico, pero cuando acabó, Tuska tenía un nuevo par de cuernos con los que adornar su estantería de trofeos.

En su duelo contra la bestia de la disformidad, Tuska había estado mucho más cerca de la muerte que en ocasiones anteriores. Había disfrutado enormemente. Tuska juró que encontraría a más criaturas de la disformidad para enfrentarse a ellas, y que lideraría a sus chikoz a la guerra final contra enemigos mucho más poderosos que cualquier otro conocido. Así nació el ¡Waaagh! de Tuska.

En la transición al universo material, el Gran Jefe reunió a tantos eztrambótkoz como pudo y ordenó que su flota se dirigiese directamente a Cadia. Tras un breve paréntesis en Prosan para que sus chikoz se acostumbrasen a las condiciones de combate más hostiles, quería dirigir su flota al corazón del Caos, situado tras la Puerta de Cadia. Tuska pensaba que allí encontraría un combate mucho más fiero y emocionante que cualquier otro. En muchos sentidos, estaba en lo cierto.



EN EL ABISMO

La flota de Tuska hizo la violenta transición a la disformidad con una facilidad sospechosa. Sus eztrambótkoz le habían advertido que era mucho más fácil navegar por el Ojo del Terror que escapar de él, pero esta menudencia no detuvo a Tuska un momento. Su flota atravesó nebulosas brillantes de pensamiento y mares enturbiados de emoción, mientras los orkos buscaban algo que destruir. Visitaron mundos de cristal destellante, paraísos prohibidos, junglas de cadáveres babeantes y orbes enormes de energía pura que crepitaban y escupían mientras los orkos aterrizaban. Cada mundo era más peculiar que el anterior y presenciaron cosas que habrían enloquecido a un humano muchas veces. Pero a Tuska todo le traía sin cuidado. Sus orkos destruyeron todo cuanto encontraron a su paso.

En un mundo recubierto de gárgolas con pústulas que se retorcián y jadeaban, mientras unas lenguas goteantes emergieron bajo sus pies tratando de acuchillar a los orkos invasores con sus puntas de púas. Tuska y sus chikoz dispararon sus rebanadoras sobre todo lo que se movía. En un mundo esculpido con seda viva, unos brazos tentadores trataban de seducir a los guerreros orkos que marchaban sobre sus palacios acanalados. Las demonias fueron recibidas con un muro de balas y armas afiladas implacable. En un mundo que parecía cortado como una gema de pensamiento sólido, los orkos tuvieron que abrirse paso a través de laberintos destellantes con botas de hierro y cascos con cuernos. Una arquitectura imposible había caído derrumbada, reliquias medio reales estaban aplastadas bajo sus pies y el suelo estaba lleno de cadáveres de cultistas masacrados. Aunque cada mundo que visitaba le hacía perder más y más orkos, Tuska se estaba divirtiendo de lo lindo.

LOS DÍAS DE SANGRE

La prueba verdadera del poder de Tuska todavía no había llegado. Tras aterrizar en un mundo del color de la sangre fresca, los orkos atravesaron una capa de sangre espesa en busca del enemigo. No había nadie. Los pocos supervivientes de la partida de guerra de Tuska vadearon hacia las luces de la batalla que distinguían en el horizonte, pero no conseguían acercarse.

Quizás el ¡Waaagh! de Tuska habría acabado allí de no ser porque frustrado, disparó a tierra con su akribillador. La corteza del planeta, de una textura muy parecida a la de la carne fresca, se estremeció ante el arrebato de Tuska. Era la señal que los orkos estaban esperando. A una orden de Tuska, empezaron a cortar, cercenar y disparar sobre la propia superficie del planeta ensangrentado. El cielo color carmesí empezó a resonar con un rugido enfadado.

El planeta pronto empezó a mostrar su desagrado de la forma más mortífera posible. De la superficie cubierta de sangre, emergieron siluetas de bestias encolerizadas, ataviadas únicamente con espirales revoloteantes y dispuestas a matar. Aquellas especie de demonios cargaron gritando contra las filas de los orkos, y a medida que los pieles verdes perdían más y más guerreros, se dieron cuenta de que por fin habían encontrado lo que buscaban.

El Gran Jefe Tuska no se vio intimidado y atacó con su garra de energía y su rebanadora. De repente, la tierra que había bajo los pies de Tuska se abrió y algo enorme y terrible salió del corazón palpitante del planeta. Aunque Tuska no lo sabía, había atraído la atención del Príncipe de la Sangre, señor del mundo que los orkos se habían

atrevido a invadir. Sonrió al piel verde, revelando una boca llena de colmillos por los que un orko del Klan de la Luna malvada hubiera matado. Después de abrir la mandíbula, el demonio cargó.

El señor de la guerra y el señor de la sangre lucharon durante horas, pero pronto se hizo evidente que el demonio solo estaba jugando con Tuska. Los chikoz habían sido diezmados y Tuska sangraba por docenas de heridas profundas. Al final, su adversario empaló a Tuska por la garganta y quedó inmovilizado en el suelo por su pezuña hendida. En señal de triunfo, el Príncipe de la Sangre gritó para alabar a Khorne, pero mientras lo hacía, quedó distraído y los eztrambótkoz que quedaban con vida desataron una tormenta de energía psíquica sobre el demonio. La criatura rugió enfurecida ante su insolencia, aplastando sus mentes con un gesto. Con este acto final, Tuska alcanzó las piernas de la criatura con su garra de energía e hizo un gesto rápido.

Pero la historia de Tuska no termina aquí. Con cada nuevo amanecer en el mundo sangriento, Tuska y sus orkos vuelven a encontrarse allí de nuevo. Vuelven a abrirse paso hasta los pantanos de sangre en un ciclo eterno de batalla y muerte, como marionetas del Señor de las Batallas hasta el fin de los tiempos. En muchos sentidos, podría decirse que Tuska por fin estaba en casa.

"Te dije ke zabría donde eztaba el mejor kombate"

Gran Jefe Tuska



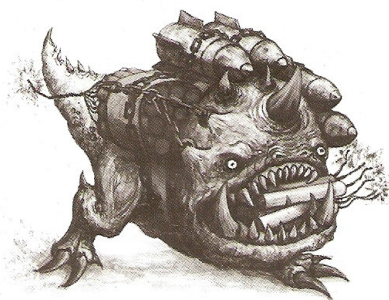


LA GUERRA DE DAKKA

Los señores de la guerra orkos que luchan contra el naciente imperio tau, a menudo se han encontrado superados por las armas de estos últimos. Esto es muy irritante para las fuerzas orkas participantes y, a veces, incluso acaba con la retirada de los pieles verdes, mientras los señores de la guerra afirman que los Tau no tienen ni idea de "cómo luchar adecuadamente". Pero hay una excepción, el ¡Waaagh! de Grog, que emprendió una cruzada de venganza que se extendió hasta lo más recóndito del territorio donde se hallaba el Comandante Tau renegado O' Shovah.

Grog Piñoz' lerro, el Kabezilla de Alsanta, se ha convertido en uno de los enemigos más letales del Imperio tau. Su flota combatió a las esferas de guerra kroot que se dirigían a las rutas espaciales de Dal'yth. Grog había descubierto que los kroot eran oponentes magníficos. Eran mercenarios alienígenas que preferían el combate cuerpo a cuerpo, y proporcionaban peleas despiadadas del tipo que gustaba a los orkos. Cuando las dos razas se enzarzaron en una campaña prolongada de combates, los tau fueron en ayuda de sus aliados kroot.

Grog estaba furioso. Declaró la guerra a los tau, determinado a enseñarles que los orkos eran un rival serio. Por desgracia, las invasiones iniciales de los mundos de clanes tau no fueron todo lo bien que él quería. Sus ejércitos fueron superados tanto en la calidad de las tropas como en la de las armas una y otra vez. Aunque contaba con todo un imperio de orkos con el que entablar batalla, su número menguaba a una velocidad preocupante. Grog decidió emplear una táctica diferente. Con la ayuda de todos los petatankez, tipejov vazilonez y korzariz que pudo, incluída la del capitán mercenario Baddruk, el kabezilla contaba ahora con un ejército mejor armado, así que se dispuso para la batalla una vez más.



LA VENGANZA DE GROG

Esta vez Grog encontró una resistencia aún más fiera cuando penetraba en el enclave O' Shovah, al norte del Imperio tau. Esta vez, sin embargo, estaba más que preparado. Los zakeadorez, armados con matamuchoz y transformados a partir de armas tau capturadas, intercambiaban disparos con las líneas tau. Los karros de guerra y los tanques Cabezamartillo tau saqueados, se

dirigieron hacia las filas de los guerreros tau de la Casta del Fuego equipados con munición pesada, mientras Grog y sus chikoz irrumpían directamente en la línea de fuego enemiga. Los kópteroz surcaron el cielo y se enfrentaron en batallas aéreas a los equipos de armaduras tau, evitando su retirada. Lo más impresionante de todo es que el capitán Badrukk y sus tipejov vazilonez iluminaron la noche, aniquilando con sus akribilladorez molonez a un equipo tras otro de desesperados guerreros tau. La masacre solo se vio interrumpida por la llegada del destructor Mobula Or'es Por'kauyon, que destruyó implacablemente a los tipejov vazilonez abriendo fuego con los aceleradores lineales. Herido y sin cigarros, el capitán se vio obligado a retirarse. Se rumorea que, desde ese día, Baddrukk persigue a esa nave inmensa y majestuosa, para cobrarse su venganza.

Quizás si los tau hubiesen seguido con sus tácticas de ataques relámpago, los tau se habrían impuesto, pero el Comandante O' Shovah era conocido por su agresividad y orgullo marcial. Todavía tendrían que librar la batalla más encarnizada.

EL PLAN AZTUTO

Mientras la batalla por los enclaves del norte se intensificaba, Grog se embarcó en la consecución de su plan más astuto. La idea central de su plan se basaba en el concepto de retirada, una táctica desconocida por la cultura orka. De no ser por el gran número de kaudillos del Klan Hacha Zangrienta empleados por Grog, nunca habría funcionado.

Mientras las fuerzas del Comandante O' Shovah seguían ejerciendo presión, la línea orka se retiró, silbando, pitando y apretándose las cabezas. Las fuerzas tau, sorprendidas ante la huida inesperada, avanzaron. De repente, las fuerzas orkas restantes les tendieron una emboscada por un flanco, abalanzándose sobre los cuerpos de cazadores como un par de mandíbulas verdes gigantes.

El alto mando tau quedó totalmente conmocionado. Su fuerza había sido superada y atrapada por los brutales alienígenas invasores. Solicitaron refuerzos para evacuar al Comandante O' Shovah, pero la máquina de guerra de Grog estaba en auge. El kaudillo y sus chikoz persiguieron a los tau que se batían en retirada hacia su base, achicharrando y saqueando todas las armas tau que pudieron. Con cada dakka que encontraban, los chikoz de Grog suponían una amenaza cada vez mayor, hasta que consiguieron equiparse con armas mucho más potentes, incluso para los estándares de los tipejov vazilonez más codiciosos. La marea verde había regresado y esta vez no había vuelta atrás.

Desde aquel día, muchas más partidas de guerra se han incorporado a la bandera del kaudillo. Grog ha asaltado tres mundos de clanes en cuestión de un año, empeñado en una guerra de desgaste que los orkos pueden permitirse pero los tau no. No importa el número de veces que O' Shovah y sus cuerpos consigan aniquilar a los orkos, pues siempre hay más ejércitos de pieles verdes continuando su avance lento y mortífero.

Esta es la naturaleza de la cultura piel verde; cuando los orkos se enteran de que hay un buen combate, la paz se convierte en un recuerdo distante. Por este motivo, los mundos de clan tau están en batalla constante con los pieles verdes de la Franja Este y su lucha por la expansión ahora es una simple guerra por la supervivencia.

LA MAREA VERDE

Aunque el número de ¡Waaaghs! activos en la galaxia es difícil de averiguar, a continuación dispones de un resumen de las cruzadas orkas más conocidas que han ocurrido en los últimos dos siglos.

831.M41 - ¡Waaagh! Gazbag

Gazbag, un kaudillo de los Lokoz de la Velocidad más conocido por su tenacidad que su por su habilidad para la navegación, guía su ¡Waaagh! hacia un grupo de mundos paraíso eldars carentes de protección. Como no había mucho que saquear en el planeta, los orkos de Gazbag se entretuvieron quemando cosas y revolviendo el lugar. Los vengativos Eldars del mundo astronave Biel-tan atacaron a los invasores con una furia incontenible, pero los orkos eran tan numerosos que impidieron que los eldars los rodeasen. Tras una campaña lenta y prolongada, los Eldars se vieron obligados a retirarse. Desde entonces, Gazbag tiene esclavizada a la población eldar indígena y quema todo lo que encuentra hasta que los mundos antaño verdes sean algo más de su agrado.

855.M41 - ¡Waaagh! Hruk

El afamado kaudillo del klan Mordizko de Víbora Hruk Zaltapiño esclaviza a toda la población de los alrededores, el sistema binario Corva. Después de obligar a los esclavos a construir naves espaciales con espacio suficiente para acomodar a su amada mega reserva de animales, Hruk se dirige a los mundos centrales del Imperio. Conquista los nueve mundos santuario de Marlisant y utiliza la Basílica Imperator Majoris de corral para sus famosos garrapatos incontinentes.

898.M41 - La Brigada de Karros de Guerra del Poderoso Mutilador

El poderoso Mutilador de Bork, un kaudillo famoso por su cabeza de cerdo, lanza su ¡Waaagh! a la cabeza de una enorme brigada de karros de guerra. Cada vehículo está increíblemente bien armado y la tierra se estremece bajo su paso. Para consternación de los ejércitos imperiales enviados a interceptarlo, el poderoso Mutilador está a la altura. El ¡Waaagh! de Bork destroza las defensas de las Estrellas Necrófago y reclama para sí un gran área de la frontera galáctica.

955.M41 - La Segunda Guerra por Armageddon

Ghazghkull invade Armageddon a la cabeza de un enorme ¡Waaagh! orko. Solo la tenacidad y el liderazgo del Comisario Yarrick evita que el planeta caiga en manos de los orkos después de un mes de conflicto. Los refuerzos de los Marines Espaciales frenan la mar ea verde gradualmente, y Ghazghkull se retira al sector Gólgota a recuperarse de sus heridas. Entretanto el jefe Snikrot y sus komandoz Kráneos Rojos se convierte en la prueba viva de que los orkos no son siempre tan brutales, sino que a veces, hasta lo más brutales son un poco astutos.

976.M41 - El ¡Waaagh! de Gorbag

El infame señor de la guerra, conocido como Gorbag lanza un ¡Waaagh! atacando en dos frentes del sector Gótico. La mayoría de las batallas críticas del ¡Waaagh! Gorbag se libran en el espacio. El gran tamaño de la flota de Gorbag, combinado con sus tácticas osadas y depredadoras, lo convierte en un adversario difícil para la flota imperial. La flota de Gorbog ataca un crucero imperial clase Dominador y, más tarde, el crucero es reconvertido en la nave insignia de la flota de Gorbag. La nave "La Venganza de Gorbag" desempeña un papel fundamental en la batalla espacial por Armageddon en 998.M41, causando muchos daños a la armada imperial.

978.M41 - El ¡Waaagh! perdido

El kaudillo orko Grizgutz, un cleptómano famoso, lanza su ¡Waaagh! al sistema Morloq. Mientras usa el viaje a la disformidad para alcanzar a su enemigo, Grizgutz y su partida de guerra viajan por el tiempo y emergen del Caos cambiante empíreo poco antes de partir. Grizgutz persigue y destruye a su propia imagen, razonando que así puede tener su arma favorita repetida. La confusión resultante detiene al ¡Waaagh!.



979.M41 - Un arma nueva

Nazdreg, un señor de la guerra de la Luna Malvada notable por su riqueza y estilo, reúne a sus chapuzas para que efectúen experimentos cada vez más extravagantes. A pesar de algunos contratiempos desagradables que iban desde la combustión espontánea a la inversión de la gravedad, los mekánicos de Nazdreg perfeccionan sus diseños de llevalejoz. El señor de la guerra canjea esta nueva tecnología con Ghazghkull a cambio de una alianza permanente.

989.M41 - ¡Waaagh! Snagrod

Snagrod, el Archipirómano de Charadon, unifica las facciones orkas del sector Loki. La colonia imperial Tierramala es destruida a pesar de la defensa esforzada realizada en el puerto Kruger. La intervención de los Marines Espaciales del capítulo de los Puños Carmesíes asegura que el siguiente objetivo de Snagrod sea el planeta Rynn del Adeptus Astartes. Tras una batalla titánica, la fortaleza monasterio de los Puños Carmesíes resulta destruida por una explosión devastadora. Los orkos son expulsados de allí, pero es una victoria amarga para el antaño orgulloso capítulo de los Puños Carmesíes, que ha sido reducido a un fragmento hecho jirones de su antigua gloria.

989.M41 - ¡Waaagh! Piñoz Negroz

Piñoz Negroz, el Diabolo de Octarius, encuentra su imperio infestado de rastros de tiránidos. Las escaramuzas preliminares con genestealers obligan a los señores de la guerra del Klan Hacha Zangrienta a emplear los servicios del Jefe Zagstruk y sus Buitrez se ocupan de interceptar y destruir la infestación genestealer. Cumplen su misión, pero la flota colmena Leviathan ataca el sistema Octarius. Piñoz Negroz lanza una contraofensiva a la flota colmena tiránida.

998.M41 - La Tercera Guerra por Armageddon

Ghazghkull regresa a Armageddon determinado a llevar a cabo su venganza sobre el planeta. Saquea el mundo industrial y lo sume en un estado de guerra perpetua que amenaza consumir a todo el sistema de Armageddon.



JEROGLÍFICOS ORKOS

La forma escrita del idioma orko se transcribe empleando jeroglíficos. El núcleo de esta escritura está formado por símbolos que significan klan, 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.

BRONKAZ: maligno, perverso, valiente, fuerte, duro	Kruzo: cruel, destreza, rostro, peligroso	ORKO: oroko, kultura orka, bueno, verde	ARKAIKO: viejo, antiguo
BLITZ: Invasión, devastación	GROD: mejor amigo, o enemigo favorito	OFENZIVA: ataque, carga	PEZIO: astronave, Kruzero
JEFE: líder, oficial, jefe orko, señor de la guerra	GRETCHIN: kanijo, siervo, esclavo	AGALLAZ: 'chiko duro, veterano	TUAAACHI: horda, tribu, ¡kuidado!
DAKRA: ataque, arma ruidosa, disparo, lucha	CHAPUZAZ: mañoso, tecnología, mecánica	KRÁNEO: fin de la batalla, muerte	DIZFORMIDAD: espazio, lo dizforme
GUL: muerte, huesos, cráneo, rocas, blanco	MOR: salvaje, feral, antiguo	MACHAKAR: cortar, matar, herir, ejecutar, asesinar	ZUMBAO: velocidad, culto de la velocidad
MORROZ: boca, comer, beber, hablar cuando no toca	NAZ: luna, brillo, luz, riqueza	GARRAPATO: garrapato, comida, comer, útil	GROTEZKO: raro, extraño
GOF: guerrero, negro, puntiagudo, metal, noche	NOBLE: nobleza, autoridad, alto rango	ZOLDADO: bota, zoldado de azalto, instrucción, marcha	ZAG: relámpago, movimiento, ataque rápido
ENTRNAAZ: sangre, rojo, matanza, herida	MUCHOZ: varioz, montonez	PIÑOZ: riqueza, tributo	KETEDÉN: vete, piérdete, malo

A	F	K, C o Q	Nr	S	Uz	0
Ag	G	L	O	Sh	U	I
Ar	Ga	M	Og	Sk	W	2
B	Go	Ma	Ork	Sn	Wa	3
D	Gr	Mo	Ot	T or Th	Y	4
Du	Gu	N	P	Ug o Uh	Z o Az	5
E, Ec o I	H	Na	R	Ur	Zu	MUCHOZ

FUERZAS DE LOS ORKOS

En esta sección del libro se describen las fuerzas utilizadas por los Orkos, sus armas, unidades y los personajes especiales famosos que puedes incluir en sus ejércitos, como el Matazanos Loko Grotznik, o el jefe Zagstrukk de los Buitrez. Cada apartado describe a la unidad y proporciona las reglas para usarlas en tus partidas de Warhammer 40,000.

La sección de las Fuerzas de los Orkos está subdividida en dos partes. La primera parte describe todas las tropas y vehículos que pueden incluir los Orkos, mientras que en la segunda parte encontrarás a los personajes especiales que pueden liderarlos. La armería de los orkos incluye los detalles y reglas necesarios para todas las armas brutales y estrafalarias que usan los pieles verdes, la encontrarás, en la página 89, después de la sección de hobby.

REGLAS ESPECIALES

Las unidades de la lista de ejército orko usan una serie de reglas especiales que son comunes a más de una unidad orka. A continuación, enumeramos estas reglas.

¡Waaagh!

Los orkos viven para el momento y, cuando cargan en batalla gritan ¡Waaagh! con toda la potencia que les permiten sus pulmones. Una vez por partida, el jugador orko puede declarar un ¡Waaagh! durante su fase de Disparo. El ¡Waaagh! no puede declararse en el primer turno ya que debe cobrar fuerza. En el turno en que los orkos declaren un ¡Waaagh! todas las unidades de infantería orkas estarán sujetas a la regla especial de *veloces* (excepto las unidades de gretchins que son demasiado debilu-chas para organizar un ¡Waaagh! con todas las de la ley). Si una unidad obtiene un resultado de 1 mientras efectúa este movimiento de ¡Waaagh!, los orkos que la componen empiezan a luchar entre sí antes de alcanzar al enemigo y una miniatura de la unidad sufrirá una herida. Recuerda que la unidad puede mover los 3 cm y asaltar normalmente.

¡La Peña triunfará!

La psicología y la moral orkas dependen fundamentalmente del número de guerreros orkos que hay en un momento determinado. Un orko con un grupo de guerreros que le respalde es una visión que ofrece mucho más confianza que uno con solo la mitad de guerreros a sus espaldas. Por este motivo, las peñas de orkos pueden sustituir el número de orkos que compone su peña por su atributo de Liderazgo normal. Si una peña de orkos está formada por 11 o más miniaturas de orkos, está sujeta a la regla especial de coraje.

Azalto rabiozo

Para representar su ansia de sangre temeraria, muchas unidades orkas están sujetas a la regla especial *azalto rabiozo*.

EQUIPO ÚNICO

Algunos objetos del equipo orko son exclusivos de ciertas unidades, mientras que otros pueden usarlos más de una unidad. Si un objeto es único, así se especifica en el apartado correspondiente a la unidad que lo posee, de lo contrario, aparece en la sección de equipo.

MINIATURAS DECORATIVAS

Algunos orkos tienen miniaturas de gretchins o garrapatos que los acompañan, es el caso de los kanijos kamilleroz, kanijos munizioneroz o kanijos grazientoz. Aunque estas miniaturas confieren una ventaja a su propietario en la partida, son puramente decorativas; de ahí que no tengan tabla de atributos, no ocupen espacio en los vehículos de transporte, etc. Si te molestan durante el juego, solo tienes que moverlos a un lado o retirarlos.





KAUDILLOS

Un kaudillo orko es el más grande y poderoso de todos los orkos de su tribu. El kaudillo es un guerrero veterano y sediento de sangre, equipado con las mejores armas de la tribu y que suele sobresalir incluso entre los guerreros que componen su escolta personal. El kaudillo está a cargo de todos los aspectos de la existencia de la tribu debido a su gran corpulencia y a su habilidad en el arte salvaje de la guerra.

Aunque algunos kaudillos son lo bastante astutos para planear una batalla antes de que las balas empiecen a silbar, es en primera línea donde los kaudillos realmente demuestran su valía. Cuando la batalla es encarnizada, estos orkos monstruosos y poderosos dan rienda suelta a su ansia de guerra cargando a las filas de los enemigos y aniquilando todo cuanto encuentran a su paso. El kaudillo se convierte en una personificación de los orkoides e inspira respeto y miedo de amigos y enemigos por igual.

Los kaudillos particularmente dominantes y exitosos se convierten en señores de la guerra. Los ejércitos de orkos suelen unirse uno tras otro bajo el estandarte de un señor de la guerra destacado o un gran jefe hasta que llega estar al frente de una horda de tamaño ingente. Un noble orko alcanza estas cotas tan altas en su carrera militar demostrando que no tiene piedad en la batalla y oprimiendo a sus inferiores con violencia. Sobre todo, los líderes orkos alcanzan la posición de kaudillo mediante una combinación de astucia, violencia y una forma de gritar que ensordece.



Un gran intelecto no es un requisito necesario para alcanzar un gran poder; de hecho, la mayoría de kaudillos son tan duros de mollera como la piel de un toro. Los kaudillos llevan una vida cómoda buscando subordinados que atiendan a las tareas mundanas de organización de una batalla como que conozcan el paradero del enemigo y recuerden llevar munición de reserva.

Un kaudillo resulta siempre intimidante con su panoplia de guerra, y es que una apariencia fiera es esencial para gobernar con puño de hierro. El kaudillo reclama siempre la mejor parte del botín, incluso si para ello tiene que estrangular a unos cuantos orkos del Klan Kráneo de Muerte que han llegado allí primero. Los kaudillos suelen dirigir la batalla al frente de sus ejércitos a bordo de karros de guerra enormes cubiertos con sus glifos y estandartes personales.

En las raras ocasiones en las que un kaudillo no está imponiendo su rango rompiendo cabezas, preside su corte en una sala cavernosa y maloliente, sentado en un trono chillón y rodeado de sus nobleza y compañeros de juergas. Los estandartes de guerra capturados penden encima del trono, que invariablemente está adornada con trofeos de victorias pasadas. En este asiento noble se aposenta el kaudillo, mirando airado a sus lacayos mientras elabora sus grandes planes de conquista y masacre.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Kaudillo	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Reglas especiales

Personaje independiente, ¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

TROFEOS ORKOS

Los Orkos juzgan la valía de un kaudillo por la cantidad y calidad de los enemigos a los que tiene que vencer. Los kaudillos de épocas pasadas adornaron sus tronos y los colgadores de sus trofeos con los cráneos de sus rivales. El orko espacial actual tiene una amplia gama de enemigos a los que conquistar y se divierte cercenando las cabezas de sus enemigos más duros y exhibiéndolas para que todos puedan verlas. Los cascos de los Marines Espaciales suelen ocupar el lugar de honor en el colgador de trofeos de un kaudillo. La exposición de los restos de los mejores guerreros de la humanidad es un gran testamento a la valía y liderazgo de un kaudillo. Además, los cascos de los Marines Espaciales tienen una gran variedad de colores vivos, lo que supone un incentivo para un kaudillo ostentoso.



NOBLEZ

Los orkos denominan a su casta gobernante noblez. La nobleza orka no la determina el nacimiento o una reliquia brillante, sino el tamaño y la beligerancia del orko demandante. El único orko más grande y aterrador que un noble es el kaudillo, y los noblez se deleitan recordando a los orkos de menor tamaño su supremacía natural con sus puños llenos de cicatrices y sus botas de hierro.

Los noblez ocasionalmente se reúnen en grupos de señores orkos ricos en colmillos y veteranos en batallas para formar la escolta de un kaudillo. Si el kaudillo muere, el noble más grande lo sustituirá (claro está, después de patear unas cuantas cabezas para restaurar el orden). Algunos noblez prefieren liderar peñaz de orkos inferiores, a los que pueden mangonear con impunidad. Lo más común es que lideren a sus orkos arremetiendo allí donde el combate es más encarnizado y rompiendo cráneos por doquier. En este sentido, el noble actúa como un sargento, campeón, opresor y líder de los chicoz a los que dirige.

Los noblez aprovechan cualquier oportunidad que se les presenta para mostrar una violencia casual o cruel y tienen los músculos necesarios para poder respaldarla. Son extremadamente arrogantes y se divierten castigando a orkos inferiores, gretchins o snotlings que hablan fuera de lugar o que simplemente los molestan. El castigo suele consistir en un porrazo en la cabeza con un instrumento afilado (normalmente es el propio noble). Si el crimen era algo serio,

como olvidar llevarle el desayuno al noble, o recargar su valioso akribillador, el golpe suele administrarse con el extremo de una rebanadora.

Además de su gran corpulencia, un equipo decente es la señal de nobleza y estatus entre los orkos. A ningún guerrero orko le está permitido llevar un equipo mejor o más prestigioso que el del noble de su tribu, y de tenerlo, estos artículos serán "confiscados". Es por este motivo que los noblez están mejor armados y equipados con una variedad asombrosa de material para matar. Su equipo personalizado puede incluir placas de armadura de metal a motos que escupen humo y armas de gran calibre.

A todos los noblez les encanta hacer ostentación de sus potentes armas. Los más ricos pueden permitirse las temidas kombiarmas y akribilladerez mejorados que les permiten reducir a todo lo que haya en sus inmediaciones a un montón de cadáveres agujereados por las balas o convertidos en un amasijo de sangre y vísceras. Sus gustos por las armas en combate cuerpo a cuerpo son igual de extravagantes, y entre las más populares hay que destacar las rebanadoras con hoja de sierra y las garras de combate accionadas mediante pistones.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo

¡Eztandarte del Waaagh!: un estandarte de la horda se decora con glifos, trofeos y la sangre de enemigos derrotados para mostrar lo peligrosos que son sus portadores. El ¡Eztandarte del Waaagh! lo lleva un noble que se haya ganado el respeto de su kaudillo. El eztandarte tiene un significado casi religioso para los Orkos y lucharán hasta el último aliento en su presencia. Una peña que incluya un ¡Eztandarte del Waaagh! suma +1 a la HA.

CICATRIZEZ DE KOMBATE

Los noblez por los que los chikoz sienten más respeto son los que lucen las cicatrices más impresionantes. Una cicatriz grande y profunda sirve para indicar que su propietario no es para tomárselo a broma. Lo ideal es que una cicatriz de combate debería ir desde la parte superior de la cabeza a la parte inferior de la mandíbula y ser grande y desigual. Para mayor gloria, suelen aplicarse puntos de sutura o grapas de metal en la herida. Un orko veterano recibe el nombre de chiko kon cikatrizez debido a ello. A menudo, los noblez provocan un combate tan solo con la finalidad de conseguir una o dos buenas cicatrices. La creación de insultos realmente viles es el único ejercicio que permite la imaginación de un noble orko.





CHAPUZAZ

Los chapuzaz, también denominados mekamaniakos o manitaz son orkos con una habilidad natural por la ingeniería. Además, son los responsables de la invención, construcción y mantenimiento de las armas y maquinaria utilizadas por los orkos. A estos pieles verdes les obsesiona inventar máquinas de guerra cada vez más grandes y devastadoras con las que atacar al enemigo.

Los chapuzaz son artesanos jovialmente imprecisos, a los que les encanta soldar, remachar y martillear trozos de escombros de metal hasta que lo han convertido en un chasis, un cañón de fusil o una pierna biónica.

Como resultado de esta aproximación individualista e improvisada, la tecnología orka ha evolucionado de forma destartada y exploratoria. Esta es la idiosincracia de los chapuzaz y sus creaciones más inspiradas son igual de mortíferas que las armas más estéticas creadas por los Eldars o los Tau.

Los chapuzaz son una parte esencial de cada horda orka. Los orkos no podrían organizar un ¡Waaagh! de verdad si no contarán con chapuzaz que mantengan en funcionamiento los vehículos y naves espaciales. Las unidades de achicharradurez y zakeadurez suelen estar lideradas por chapuzaz, y los kaudillos y nobles que quieren un nuevo vehíkulo u arma se dirigen directamente a un chapuzaz y le encargan que lo construya. El resultado nunca es el que quería el cliente, pero es mortíferamente bueno.



Algunos chapuzaz alcanzan tanto poder que con el tiempo reúnen a un grupo de acólitos, aficionados y otros compañeros chapuzaz. A estos chapuzaz visionarios se les denomina mekánikos y su dominio de la tecnología orka no tiene rival. Los mekánikos incluso llegan a utilizar tecnología de pantalla de energía y protegen sus creaciones con generadores zumbones.

A los chapuzaz les gusta dirigirse a la batalla armados con su invención favorita. A menudo, suele tratarse de un arma pesada e improbablemente complicada que cruje por la energía con potencia máxima, caso del lanzakohetez ezpezial. El arma más infame de los mekánikos es el cañón de ataque Shokk, un arma bastante extravagante y capaz de abrir agujeros en la mismísima estructura del universo material. Los orkos no usan esta potencia increíble para los avances en la ciencia o revolucionar los viajes, sino para disparar snotlings contra el enemigo.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Chapuzaz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mekánico	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Reglas especiales

Personaje independiente (solo mekánico), ¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo

Herramientaz de mekánico: los chapuzaz son expertos en efectuar reparaciones en el campo de batalla. Si un chapuzaz o un mekánico están en el interior de un vehículo (o en base en contacto con él) al inicio de su fase de Disparo, puede intentar reparar un resultado de arma destruida o inmovilizado en lugar de disparar. Tira 1D6 y si obtienes un resultado de 4+, el resultado es anulado. Esto podría permitir que un arma destruida previamente disparase en esa fase de Disparo. Si el resultado es de 1, al chapuzaz se le va un poco la mano y el vehículo se considera acobardado.

Pantalla de energía ezpezial: los chapuzaz construirán o saquearán proyectores con pantalla de energía ezpezial con los que proteger a los suyos. Una pantalla de energía ezpezial proporciona una tirada de salvación por cobertura de 5+ a todas las unidades que estén a una distancia máxima de 15 cm del chapuzaz. Los vehículos orkos que estén a una distancia de hasta 15 cm del chapuzaz se consideran objetivos desenfilados. La pantalla de energía ezpezial no tiene efecto en un asalto.

Kanijo graziento: los kanijoz grazientos transportan las herramientaz de sus maestros chapuzaz. Un kanijo graziento permite que un chapuzaz repita una tirada no superada de reparación. Recuerda que has de retirar la miniatura del kanijo graziento una vez utilizado. Las miniaturas de

kanijoz grazientos son puramente decorativas y siempre se ignoran a efectos del juego; apártalas si suponen un problema a la hora de mover el resto de miniaturas.

Kañón de Atake Shokk: esta creación extraña es un gran ejemplo de la afinidad tan profunda que sienten los chapuzaz por la tecnología, aunque también de cómo la desperdician para usarla únicamente con propósitos destructivos.

El cañón de atake Shokk funciona proyectando un túnel estrecho de energía a través de una pequeña porción de la disformidad. El funcionamiento es un misterio para todos excepto para su creador, pero el potencial destructivo de este monstruo de la tecnología es considerable. La entrada al túnel se abre justo delante del arma y el punto de salida se crea en el lugar al que apunta su operador. Es totalmente posible que las criaturas vivas viajen a través del túnel y lo abandonen en el punto de salida.

Por desgracia, es también bastante común que un mecanismo tan complejo falle, resultando en la muerte de los que se hallan en su interior mientras la pantalla explota. Pero, incluso si la pantalla mantiene su integridad, el viaje es extremadamente inquietante ya que en todo momento se ven rodeados por criaturas demoníacas horribles que habitan en la disformidad. Los orkos no temen a las criaturas demoníacas (al menos, no lo admitirían), pero las encuentran antinaturales del modo más desagradable posi-

ble. Como consecuencia de ello, ningún orko sensato se atrevería a viajar por el túnel creado por un cañón de atake shokk. Los gretchins, como suelen ser un poco más brillantes que los orkos, tienden a desaparecer en cuanto escuchan el silbido inconfundible de un cañón de atake shokk surcando el aire. Pero los snotlings solo poseen un nivel de inteligencia animal y no se asustan de nada hasta que ya es demasiado tarde. Junto con un garrapato rechinante, el mekániko reúne a los snotlings y los dispara a través de la disformidad. Durante el viaje, los snotlings enloquecen y en el momento en que aparece el agujero de salida, luchan como posesos por escapar.

Mientras el mekániko hace lo que puede por situar el agujero de salida en la localización exacta de las tropas enemigas, los snotlings enloquecidos no emergen hacia las filas enemigas, sino que tratan de escapar del enemigo interior. El viaje de pesadilla que les lleva a recorrer los mares deformes de la irrealidad, perturba tanto a los snotlings que emergen escarbando, clavando las garras, mordiendo y defecando de manera incontrolable, apareciendo a veces en el interior de la armadura de sus enemigos. Esta aparición suele sembrar el caos en los vehículos enemigos, provocando traumas catastróficos en los soldados enemigos; por todas las razones expuestas, puede considerarse al cañón de atake Shokk como una de las armas más letales del arsenal orko.

CÓMO DISPARAR EL KAHÓN DE ATAKE SHOKK

El cañón de atake Shokk tiene el perfil indicado a continuación. Tira 2D6 para determinar su Fuerza después de situar la plantilla pero antes de tirar el dado de dispersión. Si obtienes el mismo resultado en los dos dados (o uno de 11) al tirar, consulta la tabla inferior.

	Alcance	F	HP	Tipo
Kañón de atake Shokk	150 cm	2D6	2	Artillería pesada 1, área grande

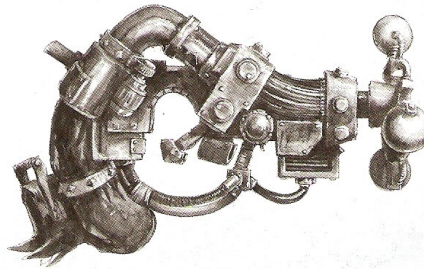
*El cañón de atake Shokk se considera un arma pesada a efecto de movimiento y asalto.

2D6 Resultado

- 1, 1** **Destruído:** el cañón de atake shokk explota, dejando un orbe de irrealidad crepitante en su lugar. El cañón no llega a disparar. Retira al chapuzaz como baja. Las miniaturas a una distancia de 3D6 cm también se retiran del tablero.
- 2, 2** **¡Upa!:** el operador mekániko trata desesperadamente de manejar el arma que gira descontrolada. El oponente elige el objetivo del cañón de atake Shokk en este turno, que puede ser una unidad del mismo bando que el chapuzaz.
- 3, 3** **Gah:** el agujero de salida se materializa en el lugar equivocado. Resuelve este disparo sobre la unidad más próxima al objetivo previsto, sea amiga o enemiga.
- 4, 4** **Splloosh:** los snotlings salen disparados del túnel en un torbellino explosivo de huesos y sangre. Resuelve el ataque sobre el objetivo, pero usa la plantilla pequeña. Cualquier impacto se resuelve con F y FP de 6.
- 5, 5** **Zoink:** en un accidente insólito, el cañón de atake Shokk dispara al chapuzaz y deja a los snotlings en su sitio. El cañón no dispara ningún proyectil. Sitúa al chapuzaz inmediatamente en contacto con el objetivo, y considera que ha sido él quien ha iniciado el asalto en ese turno.

2D6 Resultado

- 5, 6** **Bzzap:** el ezkudo del cañón de atake Shokk se desploma, abriendo un pequeño portal a la disformidad. Solo la miniatura que esté bajo el agujero de la plantilla recibirá el impacto, pero el disparo tiene Fuerza 10. El cañón no podrá disparar el turno siguiente.
- 6, 6** **Raargh:** el túnel abre un agujero en la disformidad y una nube de icor demoníaco se desborda dentro del reino material. Cualquier miniatura impactada por el cañón este turno, se retira del juego. Si se trata de un vehículo, recibe un impacto interno automático.





EZTRAMBÓTIKOS

Los eztrambóticos son los más psíquicos de todos los orkos. Actúan como puntos focales de la energía psíquica generada subconscientemente por sus camaradas pieles verdes, energía que los mantiene unidos con un propósito común. Los eztrambóticos resuenan con el poder de la orkidad pura, y cuantos más orkos haya en las proximidades, mayor será la carga de energía que contengan en sus cuerpos.

Por desgracia, los eztrambóticos no pueden controlar realmente esta acumulación de energía psíquica. Incluso un simple concurso de devorar garrapatos entre dos orkos pendencieros provocará oleadas de energía que se canalizarán hasta un eztrambótico que se encuentre cerca. Centellean luces alrededor de su cabeza, saltan chispas de sus ojos y una gran descarga de energía psíquica en estado puro empieza a escapársele de la boca, nariz y oídos. A no ser que el eztrambótico encuentre un modo de liberar a esta energía que se acumula a gran velocidad, su cabeza estallará y, también la de los orkos que se encuentren cerca de él. Esto puede significar un gran inconveniente.

Un eztrambótico lo bastante afortunado para alcanzar la madurez aprenderá a canalizar este poder en forma de rayos de energía controlada o una onda de energía destructiva. Esto hace sentirse mejor al eztrambótico, pero causa la muerte de todo el que esté en sus inmediaciones. Por esta razón los eztrambóticos viven apartados del resto

de los orkos en chozas especiales, y solo les está permitiendo deambular fuera si llevan unas campanillas (a modo de advertencia para el resto de orkos) y una escolta.

Los orkos que suelen acompañar al eztrambótico son los pieles verdes más extraños y perturbados de la tribu. A los eztrambóticos que alcanzan el éxito se les denomina kabezadizformes y suelen formar el epicentro de un grupo de orkos que recorre la galaxia ofreciendo su particular poder psíquico a cambio de puñados de piñoz.

Cuando una partida de guerra orka avanza hacia el enemigo, pueden oírse innumerables cánticos, insultos, patadas y gritos de guerra ensordecedores. La oleada de energía psíquica generada por todos los combates y los cánticos resuena a través del eztrambótico hasta que está prácticamente imbuido de energía. La visión de un eztrambótico en trance en medio de la batalla resulta aterradora. Sus ojos se les salen de las órbitas y sacuden los brazos mientras arremeten contra el enemigo. Toda la energía del ¡Waaagh! crepita en su báculo de cobre mientras los cánticos aumentan en intensidad y volumen. Cuando la oleada alcanza su punto álgido más insoportable, el eztrambótico dirigirá la descarga resultante en una muestra de pirotecnia que hace explotar a sus enemigos en pedazos o que vigoriza a sus camaradas con una energía verde chispeante. Sea cual sea el resultado, a los orkos que siguen a los eztrambóticos les está garantizado un buen espectáculo.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Eztrambótico	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Reglas especiales

Personaje independiente, ¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Psíquico: un eztrambótico es un psíquico.

Kabezadizforme: los kabezadizformes tienen más control de sus poderes que los eztrambóticos. En cada turno, un eztrambótico que haya sido convertido en kabezadizforme puede repetir la tirada de dados para comprobar el poder psíquico que utiliza.

KABEZADIZFORMEZ

Los kabezadizformes son eztrambóticos que han sobrevivido a suficientes batallas para que sus mentes se hayan saturado totalmente de energía psíquica. Llenos de una energía demencial y demasiado seguros de sí mismos, los kabezadizformes se lanzan allí donde el combate es más encarnizado para descargar rayos de energía sobre el enemigo porque sí. Los kabezadizformes se ven tan eufóricos por la emisión de energías casi fatales que buscan la batalla allá donde van. Reúnen a un grupo de orkos de ideas similares que se entretienen con las travesuras destructivas de los kabezadizformes y que consideran la explosión de una cabeza ocasional un precio pequeño que pagar.

PODERES PSÍQUICOS DE LOZ EZTRAMBÓTIKOZ

Los eztrambóticos no pueden controlar sus poderes psíquicos. Al inicio de cada fase de Disparo orka, un eztrambótico debe tirar en la tabla siguiente para averiguar el poder psíquico que debe usar durante ese turno.

Los eztrambóticos deben efectuar un chequeo psíquico antes de determinar el poder que va a usar. Si no supera el chequeo, no utilizará ningún poder psíquico con lo que no es necesaria la tirada. Recuerda que el Liderazgo de un eztrambótico se ve afectado por la regla ¡La Peña triunfará! (consulta la página 31). Un eztrambótico que use el poder Rayo verde o Zzap, cuenta como si hubiera disparado un arma en esa fase. Si el eztrambótico está trabado en combate, no apliques los resultados de 1, 2 ó 3, sino que se considerará que el eztrambótico tiene un arma de energía durante ese turno.

1D6 Resultado

- 1 Explotakabezas:** las energías que fluyen a través del eztrambótico quedan fuera de control, provocando la explosión de las cabezas de todos cuantos se encuentren cerca de él. Resuelve el poder psíquico Rayo verde (detallado a continuación) situando la plantilla centrada sobre el propio eztrambótico.
- 2 Rayo verde:** el eztrambótico lanza arcos de energía crepitante sobre el enemigo, reduciéndolos a una cáscara marichita ante los ojos de sus compañeros aterrorizados. Elige una unidad enemiga que esté dentro de la línea de visión. Si está dentro del alcance, esa unidad recibe un impacto automático. El Rayo verde tiene el perfil siguiente:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Rayo verde	60 cm	6	3	Área, Acobardamiento

- 3 Zzap:** los ojos del eztrambótico brillan con un destello verde y descargan un rayo incandescente que golpea con la fuerza de un thunderbolt. Si la unidad está a distancia de alcance, recibe un impacto automático. El Zzap tiene el perfil siguiente:

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo
Zzap	90 cm	10	2	Fusión

- 4 ¡Atakad!:** el eztrambótico dispersa la energía sobre los guerreros que hay a su alrededor produciendo un efecto espectacular. Todos los orkos de la unidad del eztrambótico suman +1 Ataque hasta el inicio del siguiente turno orko.
- 5 ¡Allá vamos!:** el eztrambótico cierra sus ojos fuertemente y teleporta a su unidad a otro lugar del campo de batalla en una tormenta de luz verde. El eztrambótico y la unidad en la que se encuentre, deben situarse en cualquier punto del tablero sujetos a las reglas de despliegue rápido. Este poder debe usarse incluso si hay miniaturas enemigas en contacto peana con peana con la unidad; en este caso, las miniaturas enemigas permanecen en el mismo lugar.
- 6 ¡Waaagh!:** el eztrambótico emite un grito de guerra con todas sus fuerzas, cubriendo a sus camaradas de energía primaria. En este mismo turno se invoca automáticamente un ¡Waaagh!, tal y como se describe en la página 31. No se trata del mismo ¡Waaagh! disponible para el jugador orko, sino de uno adicional del eztrambótico. La potencia de la energía es tan fuerte que incluso permite que los orkos puedan lanzar un ¡Waaagh! en el primer turno de juego. Recuerda que los ¡Waaaghs! múltiples no tienen efectos acumulativos.



ORKOZ CHALADOZ

Los orkos chaladoz son orkos que tienen un comportamiento verdaderamente perturbado, tanto como un casco lleno de garrapatos. Aunque físicamente son idénticos al resto de los orkos, los orkos chaladoz suelen ataviarse con vestimentas estrafalarias y llevan desde cubos oxidados a pterardillas disecadaslo que les hace ser muy diferentes en todo tipo de espectáculos de entretenimiento.

Los orkos chaladoz suelen componer las escoltas de los eztrambóticos, y suelen vivir alejados del resto de orkos en pequeñas aldeas de chabolas. Las peñaz de orkos chaladoz se consideran afortunadas y su presencia es una señal de buena suerte. Esto también supone una serie de molestas, como que los orkos chaladoz decidan organizar de repente concursos de gritos en medio de una incursión nocturna, o que un orko chalado frenético crea que su mejor sombrero está en algún lugar de tu casa.

Pero, lo que verdaderamente importa es que los orkos chaladoz son una gran fuerza a contar en el campo de batalla, ya que sus payasadas a menudo confunden al enemigo. Incluso los estrategas de la táctica no pueden predecir los movimientos anárquicos de una peña de orkos chaladoz en medio de la emoción de la batalla. Después de todo, ¿cómo anticiparse a los movimientos de un enemigo capaz de destrozar a un pelotón de infantería con la fuerza de sus manos mientras dan vueltas y se sacan larvas de snottlings de las narices?



MATAZANOZ

A los matazanoz también se les llama doctores y sus pasiones principales son la cirugía y las extracciones dentales; esta última práctica suele llevarla a cabo cuando el paciente todavía está en la mesa de operaciones, ya que los piños extraídos sirven para pagar sus exorbitantes servicios. Además, como el paciente suele estar maniatado y con la boca bien abierta, no está en buena posición para discutir.

Los matazanoz tienen mucho en común con los chapuzaz, por lo que ambas clases de orko se llevan muy bien. En muchos sentidos, los matazanoz son los chapuzaz del estado físico de los orkos, ya que reparan, mantienen y mejoran el cuerpo de estos. Pero la desgracia también suele abatirse sobre el orko que busca el tratamiento de un matazanoz con tiempo de sobra en sus manos ensangrentadas. Si el orko ha perdido un brazo o una pierna, puede decidir arriesgarse y que un matazanoz le implante uno nuevo o bien le acople un sustituto mecánico. A menudo, el implante suele proceder del almacén del chapuzaz local. Esto puede resultar un tanto incómodo para el cliente que de repente se descubre a sí mismo como el nuevo propietario de una pierna explosiva Mk 2, especialmente si era un brazo lo que necesitaba atención médica.

Los matazanoz aprenden su oficio mediante una mezcla de instinto, a fuerza de equivocarse y siguiendo el principio honorable "Loz orkoz zaben cómo". Para un matazanoz, la mejor forma de divertirse en la vida es "ekzperimentando" y confían en los implantes biónicos que construyen los chapuzaz; en algunas ocasiones, ambos profesionales traba-

jan juntos para crear orkos cibernéticos. Estos guerreros se crean mediante la fusión de un piel verde y una máquina, y los hay a los que les han sustituido sus miembros dañados por armas ruidosas a unidades enteras formadas por guerreros orkos cibernéticos que son más máquinas que orkos propiamente dichos.

Los matazanoz realmente demuestran su importancia cuando su tribu lanza un ¡Waaagh! Cuando la batalla es encarnizada y los heridos se amontonan en el suelo, es cuando el matazanoz sigue a los orkos más ricos a la batalla, a la espera de que resulten heridos de gravedad y requieran sus servicios. Este es un momento realmente feliz para un matazanoz. Nunca tendrán una oportunidad mejor con la que demostrar su habilidad remendando a los orkos bajo su cuidado y clavándoles una jeringuilla oxidada para que vuelvan al combate. No hace falta decir que los tiempos de guerra son extremadamente lucrativos para los matazanoz.

Los matazanoz nunca suelen estar bien de la cabeza. No utilizan anestesia, ya que prefieren saber que su paciente sigue vivo y coleando. La diversión sádica con la que los matazanoz hurgan en sus pacientes con un instrumental médico extremadamente grande, resulta desagradable, sobre todo para el paciente. Pero como también desempeñan un trabajo muy útil en la sociedad orka, tales excentricidades suelen pasarse por alto, especialmente si el kaudillo de la tribu es el orgulloso propietario de una nueva y reluciente extremidad biónica.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Matazanoz	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo

Herramientas de matazanoz: un matazanoz es experto en reparar el cuerpo robusto de un orko con una gran variedad de herramientas. Por este motivo, confiere la habilidad ¡No hay dolor! a la unidad en la que esté incorporado.

Jokepincha: los matazanoz llevan jeringuillas enormes llenas de un pegote tóxico virulento. Un jokepincha es un arma envenenada que siempre causa heridas con 4+.

Kanijo kamillero: a los matazanoz suelen acompañarlos kanijos kamilleros, cuyo trabajo consiste en transportar herramientas y extremidades de repuesto. Los kanijos kamilleros permiten que a la unidad del matazanoz repetir una tirada no superada de ¡No hay dolor! Retira la miniatura de kanijo kamillero una vez la hayas efectuado. Los kanijos kamilleros son miniaturas puramente decorativas y siempre se ignoran a efectos del juego; puedes apartarlas si impiden el movimiento del resto de miniaturas.

"Bien, primero te zakaré ezoz piños, porke azi zeguro ke ze te alivia el dolor de la pierna. Grokkit, pázame cza llave inglesa. Vamoz allá...

Abre bien la boca y di... ¡AAARGH!"

- Matazanoz Gutsplash



MEGANOBLEZ

Los orkos veteranos que valoran la emoción del combate cuerpo a cuerpo por encima de cualquier otra cosa, con el tiempo se convierten en meganoblez. Solo los noblez más ricos pueden permitirse entrar en las filas de este grupo de elite. Estas tropas se caracterizan por los exoesqueletos voluminosos que llevan a la batalla, a los que ellos denominan mega-armadura y por una fe ciega en su propia invulnerabilidad.

Una mega-armadura está formada por placas de metal extremadamente gruesas ajustadas sobre un exoesqueleto movido mediante pistones. Incorpora varios motores y submotores que proporcionan a su portador una fuerza tremenda. El chapuzaz de la tribu construye las mega-armaduras una a una y supone un gran jaleo ya que ha de tomar las medidas de su propietario antes de remachar las piezas entre sí con lo que tenga a mano. Sin embargo, el resultado final es una creación espectacular que suele ir engalanada con los trofeos favoritos y las marcas de los guerreros a los que el meganoble ha matado; además, van equipados con su akribillador favorito integrado en un brazo y algún tipo de artilugio para seccionar miembros en el otro.

En la sociedad orka, la mega-armadura supone el símbolo del estatus personal y los meganoblez se consideran a sí mismos las tropas de elite de la tribu orka. Aunque otros nobles orkos se burlan de ellos por ir mejor protegidos a la

batalla que el resto de los guerreros, no suelen decirlo cerca de ellos, ya que la visión de un meganoble imparable al ataque cercenándote uno o los dos brazos supone un revés incluso para el noble más fuerte.

En el campo de batalla, los meganoblez forman peñaz y estas máquinas de matar van armadas hasta los dientes. Suelen contrarrestar su poca movilidad para dirigirse a la batalla, subiéndose a bordo de un kamión o karro de guerra, adornados con trofeos y banderines. Cada meganoble pesa al menos una tonelada, porque a diferencia de las armerías del Imperio, los chapuzaz orkos prefieren la cantidad a la calidad. Aunque esto ralentiza su avance a primera línea de batalla, un efecto secundario de agradecer es que cuando una peña de meganoblez cobra velocidad, son prácticamente imparables. La visión de una peña de meganoblez a la carga basta para aplastar a la mayoría de tropas y convertirlas en picadillo, pero en caso de que haya supervivientes, con las garraz se encargan de rematarlos.

Los meganoblez transportan tantas placas de metal que su único punto débil radica en su gran envergadura. No resulta raro ver a los camaradas de un meganoble volviendo a ponerlo en pie después de que le haya impactado de lleno la artillería enemiga. Gracias a la resistencia de la ingeniería y fisiología orka, que el orko en cuestión volverá rápidamente al combate, dispuesto a cobrarse una venganza sangrienta.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Meganoble	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo

Mega-armadura: se trata una armadura enorme compuesta por placas gruesas y pesadas dispuestas sobre un exoesqueleto. Una especie de mecanismo con pistones ayuda al orko a mover la mega-armadura y le proporcionan una fuerza y resistencia extraordinarias. La mega-armadura proporciona al meganoble una tirada de salvación por armadura de 2+ e incluye un akribillador acoplado y una garra de combate. Una miniatura equipada con mega-armadura está sujeta a la regla especial *avance sistemático*.

KORZARIOZ

Los korzariorz forman bandas de piratas, bandidos y mercenarios que no pertenecen a una partida de guerra o klan concreto. La naturaleza orka está muy inclinada a la aventura, al combate y al saqueo por lo que siempre siguen a partidas de guerra orkas de mayor tamaño, siempre que exista la posibilidad de disfrutar de un buen combate.

Los korzariorz orkos que alcanzan el éxito tienen una reputación temible ganada después de años en las filas orkas. Ofrecen sus servicios al mejor postor, añadiendo sus arsenales al combate a cambio de más piñoz y equipo estrafalario.





GUERREROZ ORKOS

Los guerreroz orkos son las tropas básicas del ejército orko, así como sus fuerzas clave. La base de todo ejército orko suele estar formada por peñas de guerreroz orkos liderados por un noble que representa las mejores habilidades de su Peña de Chikoz.

Los guerreroz orkos son una infantería determinada y resistente que se lanza sobre el enemigo en un gran torbellino de violencia aullante. Sus armaduras abolladas y mugrientas consisten en una chaqueta harapienta adornada con una placa metálica en los hombros o en la espalda en la que lucen su insignia. Los guerreroz orkos se enorgullecen de sus armas, aunque nunca le hacen ascos a un buen combate y enfrentarse a su enemigo con puños, garras y piñoz. Normalmente van armados con pistolas de proyectiles a las que ellos denominan piztolasy unas armas afiladas brutales que son las rebanadoraz. Aunque su aspecto es bastante tosco y variado, las rebanadoraz son bastante apropiadas para cercenar miembros y hundir cráneos. Cuando una gran Peña de orkos equipada con piztolasy y rebanadoraz se lanza a la carga, organizan un caos cuya visión resulta aterradora para el enemigo.

Los orkos manifiestan su preferencia por armas ruidosas y toscas y les cuesta creer que un arma pueda causar daño si no va acompañada de un ruido fuerte y espeluznante.

Los orkos a los que les encanta el ruido ensordecedor de las armas automáticas se llaman a sí mismos los Chikoz de los akribilladores. Estas tropas forman peñas errantes que se dedican continuamente a buscar algo que matar y disparando a diestro y siniestro ráfagas de fuego a todo lo que se mueve ante ellos. Los chikoz de los akribilladores se divierten disparando sus armas, ya que a menudo tienen éxito y consiguen volar los sesos de su objetivo.

Ocasionalmente, un orko se las arregla para conseguir un arma pesada que sirve de arma antinfantería o incluso antitanque. De todas formas, las armas favoritas de los guerreroz orkos son el akribillador pezado (apreciado entre los pieles verdes por su gran cadencia de fuego) y el lanzakohetez por su seguridad. Cuanto mayor sea una Peña, más probabilidades habrá de que cuenten con estas armas pesadas de "especialistas".

Los chikoz duroz son orkos con armadura suficiente para tomarse las cosas con más calma si les dispara el enemigo, riéndose despectivamente mientras sus camaradas peor armados caen a su alrededor. Los chikoz duroz se cubren con placas gruesas de metal que saquean y luego se las acoplan como piezas de armadura. Aunque esto hace que los chikoz duroz parezcan imanes andantes, generalmente no resulta buena idea indicarles esto.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chiko duro	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

"Loz humanejoz zon rozaz y zuavez, no fuertez y verdez como los chikoz. Y komo todoz tienen el mizmo tamaño, ziempre dizkuten sobre kién ez el ke manda, porke la únika forma de zaberlo ez kontando zuz medallaz, uniformez y dedoz. Kuando uno de elloz kiere mandar sobre los otroz, dize "Zoi muy ezpezial azí ke ahora tenéiz ke adorarme" o "Yo zé algo que vozotroz no zabéiz, azí ke ezkuchadme bien." Lo divertido ez ke la mitad de elloz lo krec y la otra mitad no, azí ke tiene ke atizarlez o darze a la fuga.

Zi me preguntaz puedo kontarte mucho máz. Y mientraz todoz loz humanejoz diskuten entre elloz para ver kién ez el jefe, llegamoz los orkos y los apalizamoz."

- La opinión de un orko sobre la humanidad y sus defectos



KAMIONEZ

Algunos chikoz, especialmente los que pertenecen al Klan Zol Malvado son adictos a la velocidad. Como son orkos, disfrutan rompiendo kabezaz y dirigiéndose a la batalla a bordo de vehículos ligeros para alcanzar a los enemigos lo más rápido posible.

Los kamionez se han construido específicamente para correr, y solo para correr; normalmente, no disponen de placas blindadas de protección. Un impacto directo sobre un kamión puede convertirlo en un amasijo humeante de chatarra ardiendo. Pero como los kamionez son tan ligeros, resulta fácil saltar cuando van a estrellarse, y es bastante probable que aunque el impacto destruya el kamión, el conductor solo haya recibido un golpe si andaba atento.

Como los orkos son tan inventivos, no hay dos kamionez iguales, aunque su apariencia más común es la de una carcasa grande con un motor ruidoso. La cabina del vehículo a veces tiene una placa dentada o con un cráneo con cuernos, una vuelta a la antigua práctica orka de decorar sus monturas con trofeos. El kamión también lleva incor-

porados barras y barandillas para que hasta el vehículo más pequeño pueda transportar a una peña de guerreros orkos fornidos a primera línea de fuego.

Cada partida de guerra y klan respectivo suele personalizar sus kamionez para reflejar sus propios gustos. Un vehículo Goff será grasiento y plano, con un gran compartimento para la tripulación. Los del Klan Zol Malvado siempre tienen motores turbopropulsados y una capa de rojo corre-máz, mientras que los chikoz del Klan Mordizko de Víbora pintan sus vehículos para que parezcan sus animales tótem. Los kamionez del Klan Kráneo de Muerte tienden a parecer sospechosamente versiones azules de los kamionez de otros klanes. Los más ostentosos son los que usa el Klan Luna Malvada que, a menudo tienen asientos de piel de garrapato, altavoces ensordecedores, tubos de gas y llamas amarillas y negras entre otras.

	HP	Blindaje		Post.	Tipo
		Frontal	Lateral		
Kamión	2	10	10	10	Rápido, Vehículo descubierto

Transporte: los kamionez tienen una capacidad de transporte de 12 miniaturas. Las miniaturas equipadas con mega-armadura cuentan como dos modelos.

Reglas especiales

Deztartaldado: si un kamión sufre un resultado de *¡vehículo destruido!* o *¡El vehículo explota!* (destruido), efectúa una tirada en la tabla inferior y aplica el resultado en lugar de aplicar los efectos habituales. Si el kamión sufre más de un resultado de *¡vehículo destruido!* o *¡El vehículo explota!*, tira un dado en la tabla por cada resultado, pero aplica únicamente el resultado inferior.

Ejemplo: un kamión recibe un impacto superficial y tres impactos internos. El jugador obtiene dos resultados de "destruido", así que el jugador orko tira dos dados en la tabla deztartaldado para ver lo que ocurre. Los resultados son 2 y 5, con lo que el kamión obtiene un resultado de ¡Kabuum! tal y como se describe a continuación.

1D6 Efecto

- 1-2 ¡Kabuum!:** el kamión explota, catapultando escombros en llamas y orcos aturdidos en todas las direcciones. El kamión queda destruido. Todos los pasajeros y miniaturas en un radio de 3D6 cm reciben un impacto de Fuerza 3. Los pasajeros supervivientes deben desembarcar y efectuar un chequeo de acobardamiento.
- 3-4 ¡Derrape!:** el disparo deja al kamión fuera de control. Muévelo 8D6 cm tan lejos como sea posible en una dirección aleatoria (el jugador orko elige si obtiene un resultado de impacto en el dado de dispersión). A continuación, aplica el resultado superior de ¡Kabuum!. Si el kamión va a chocar contra miniaturas enemigas o algún elemento de escenografía, deténlo a 3 cm de distancia.
- 5-6 ¡Kling-klang-klung!:** se ha roto algo vital, pero los pasajeros orkos consiguen abandonar el vehículo antes de que explote con el mismo ruido que haría un meganoble cayendo por una escalera de caracol. Los pasajeros orkos no sufren daño, pero deben desembarcar de inmediato. El kamión queda entonces destruido.

"No luchamoz por comida, ni por piñoz, ni por armaz, o porke noz hayan ordenado hazerlo. Luchamoz porke hemoz nazido para luchar. Y para ganar."

Grukk, guerrero orko





PETATANKEZ

Los orkos tienden a especializarse en lo que más les divierte, reuniéndose con otros pieles verdes con los que comparten la misma afición para formar una peña de especialistas. Los petatankez son un ejemplo clásico de una de estas subculturas. Estos guerreros orkoz han experimentado la emoción de alcanzar con un impacto directo a un tanque enemigo y ver cómo el vehículo explota envuelto en llamas.

Si los orkos meditaran sobre tales cosas, podrían comparar la emoción que siente un petatankez con la euforia de un orko bárbaro que ha logrado matar a un garrapato o a un megadón que les atacaba. Un orko encuentra algo glorioso en jactarse de haber matado algo que tenía veinte veces su tamaño. El guerrero victorioso se convierte en el foco de admiración y de envidia de sus compañeros, un sentimiento al que un orko joven puede acostumbrarse rápido. Del mismo modo que un orko bárbaro arranca las garras, los cuernos o el cráneo de una gran bestia a la que ha matado, un petatankez se llevará siempre un trofeo del vehículo que haya destruido para lucirlo después. Resulta común ver a los petatankez ataviados con placas de armadura creadas a partir de piezas de un tanque que ha destruido, tuercas y ruedas dentadas a modo de joyería tosca, o de clavarse remaches o tornillos en la piel a modo de marcas de guerra.

El lanzakohetez no es la única arma usada por estas tropas especialistas antitanques. Muchos petatankez se cansan de fallar el tiro sobre su objetivo y buscan métodos personalizados para disparar kohetez al enemigo. Entre otros, utilizan palokabum o garrapatos entrenados que transportan cargas explosivas. Para combate a corto alcance, los petatankez están equipados con discos magnéticos pesados que ellos denominan granadaz petatankez. Los guerreros las sujetan a los vehículos enemigos haciendo con un gran sonido metálico que precede a la detonación de su carga explosiva. Si una unidad al completo coloca sus granadaz en el mismo vehículo, probablemente acabe destruido de forma espectacular. Esta acción conlleva que varios orkos salgan volando por los aires con los trozos de metralla, pero como dicen los petatankez "Zabían loz riesgoz kuando azeptaron el trabajo".

No todos estos autoproclamados "grandez kazadorez" se han cobrado ya su primer tanque. Los aspirantes tienden a merodear alrededor de petatankez más experimentados a la espera de su propio momento de gloria. Cuando un petatankez vuela su primer vehículo, disfruta "repoztar" tras la batalla, un ritual que conlleva devorar a la tripulación del tanque enemigo y beber aceite de motor de los restos humeantes del vehículo.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Petatanke	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Kazakarros: los petatankez viven para llevar a cabo grandes hazañas. Siempre tratarán de disparar y/o asaltar un vehículo enemigo si está dentro de su línea de visión, independientemente del alcance. Si no tienen un objetivo enemigo visible, los petatankez pueden seleccionar un objetivo normalmente.

Equipo

Granadaz petatankez: se utilizan igual que las granadas perforantes, excepto en que tienen una penetración de blindaje de 2D6+6.

Palokabum: un palokabum es un cohete sobre un palo que se lanza directamente sobre los puntos vulnerables del objetivo. Un palokabum es un arma a dos manos que confiere una F10 a su portador en la fase de Asalto.

Garrapatos bomba: los petatankez más emprendedores explotan la tendencia natural de los garrapatos de perseguir todo lo que se mueve. Un petatankez puede soltar un garrapato bomba en lugar de disparar. Tira un dado; si obtienes un resultado de 2+, el garrapato bomba correrá directamente hacia el vehículo enemigo más próximo a una distancia de hasta 45 cm y detonará, causando un impacto de Fuerza 8 en la sección del vehículo que esté encarada en dirección al petatankez. Si obtienes un resultado de 1, el garrapato correrá hacia el vehículo amigo más próximo a una distancia de hasta 45 cm y detonará allí. Retira al garrapato una vez que lo hayas soltado, esté o no a distancia del objetivo ya que se trata de una miniatura puramente decorativa y no tiene perfil de atributos.

ZAKEADOREZ

Los zakeadorez son los guerreros orkos mejor armados, ya que roban las mejores armas de todos los ejércitos. Son villanos ladronzuelos que robarán cualquier cosa que no esté clavada. Nadie está a salvo cuando merodea una Peña de zakeadorez. Incluso una breve refriega con un zakeador por una posesión robada puede llevar a su antiguo dueño a que, de paso, compruebe que su almuerzo, su piztola y sus piños de oro también hayan desaparecido misteriosamente. Muchos zakeadorez se han unido al Klan Kráneo de Muerte, pues al ser una banda peligrosa de ladrones mugrientos, reciben a sus hermanos zakeadorez con los brazos abiertos.

Un zakeador habitual tiene una mentalidad abierta sobre sus pertenencias. Si un orko es lo bastante hábil como para robar a un zakeador, éste no reclamará que le devuelva sus posesiones, no al menos mientras el ladrón esté mirando, ya que las ha robado honrada y abiertamente. Un zakeador normalmente reacciona diciendo que es un ladrón con un aire de inocencia ofendida. Los zakeadorez más astutos mantienen que "compartir loz bieniez" es una parte tradicional y honorable de la kultura orka. El resto de orkos mantiene que los zakeadorez son un puñado de gusanos sin escrúpulos que tienen un concepto del honor equiparable al de un garrapato asado.

Como resultado de su búsqueda constante por rescatar, robar todo cuanto cae en sus manos, los zakeadorez tienen a vivir bastante bien según los estándares orkos. Comercian con los mejores objetos que atesoran para de este modo conseguir progresivamente mejores armas, formando el epicentro de un ávido comercio de armas. Suelen trabar amistad con los chapuzaz, que consideran a los zakeadorez sus clientes preferentes y unos trabajadores incansables.

Los zakeadorez normalmente persuaden a sus camaradas chapuzaz para que les construyan una de sus impresionantes armas montadas sobre el hombro, denominadas matamuchoz. Cada matamuchoz es un gran ejemplo de la artesanía de un chapuzaz, ya que lo ha improvisado con armas pesadas y piezas que ha encontrado en el campo de batalla. El chapuzaz hará una serie de ajustes al arma durante su construcción, que van desde añadirle visores y compensadores en la culata, hasta reconstruir el arma en su totalidad. Los chapuzaz suelen acompañar a los zakeadorez en la batalla, sobre todo para comprobar el funcionamiento de sus creaciones en acción. La naturaleza exacta y el funcionamiento de un matamuchoz es como la lotería, aunque hay dos cosas seguras: dejará sordo a su propietario y matará violentamente a todo el que esté en sus inmediaciones.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Zakeador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chapuzaz zakeador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

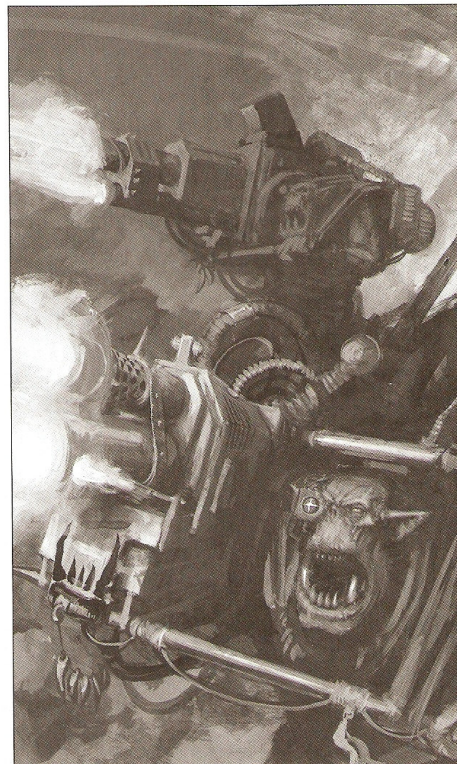
Equipo

Matamuchoz: los matamuchoz son armas pesadas montadas sobre el hombro con el perfil de atributos indicado a continuación. Tira una vez en cada fase de Disparo para determinar la cadencia de disparo, pero solo después de que la unidad objetivo haya sido elegida. Por ejemplo, una unidad de diez zakeadorez elige disparar a una escuadra de Marines Espaciales, y efectúa la tirada para ver cuantos disparos realizan. Si obtiene un resultado de 6, que iguala a un 3 en 1D3. Esto significa que el matamuchoz disparará 30 disparos en este turno. ¡Hurra!

	Alcance	F	FP	Notas
Matamuchoz	120 cm	7	4	Pesada 1D3

MATAZANOS LOKO

La excentricidad del matazanoz no es nada comparada con la de un matazanoz loko. Estos matazanoz exiliados son proscritos de sus tribus ya que practican muchas e innecesarias operaciones a sus víctimas. Sus pacientes pueden despertar con un par de pulmones mecánicos, una cabeza, un brazo o una pierna adicional y, a veces incluso han practicado a sus víctimas un temido trasplante de cerebro de garrapato. Aunque los matazanoz lokos nunca piden nada a cambio, el precio a pagar sigue siendo demasiado alto.





KOMANDOS ORKOS

Los komandos orkos simbolizan la virtud orka de la astucia. No hay nada que divierta más a un komando que acercarse sigilosamente a un enemigo confiado, mientras sus compañeros se deslizan por la maleza que hay a su lado. Cuando llegue el momento adecuado, los komandoz aparecerán de improviso del lugar en el que permanecían ocultos, acuchillando, apuñalando y disparando a sus aturdidas presas antes de que tengan una oportunidad de atacar.

La mayoría de los guerreros orkos ven con recelo a los komados, en las pocas ocasiones que los ven. Estas pequeñas unidades de especialistas no hacen vida social con el resto de orkos, y a veces ellos mismos se exilian de sus propias tribus durante meses y, en algunos casos muy extremos, incluso han cortado los vínculos con su partida de guerra permanentemente. Los komandos valoran la inteligencia y la iniciativa, y algunos de ellos incluso pueden leer. Tampoco les gusta atacar en masa o una carrera turbopropulsada hasta primera línea de fuego en un kamión maltrecho.

Los komandos disfrutan apareciendo de improviso, degollando a sus víctimas y extendiendo el pánico detrás de las líneas enemigas antes de lanzar una emboscada perfectamente planeada. La expresión de horror en el rostro de sus víctimas que se supone debían haber visto a los orkos a un kilómetro de distancia, es una recompensa tremenda para los miembros de una peña de komandos. Son expertos en estas tácticas de pánico Snikrot de los Komandos Kráneoz Rojoz, cuyo nombre se hizo famoso por sembrar el terror en Armageddon.



En el campo de batalla, los komandos asesinarán a centinelas enemigos y destruirán emplazamientos de armas para proporcionar al resto de compañeros una mejor oportunidad de alcanzar las líneas enemigas sin sufrir daños. Es común que cada komando desempeñe una tarea de especialista en la peña, y que tenga un apodo basado en su rol, como "el Chiko del fuego" o "Rajakuelloz". Esta visión organizada y militarista sirve también para que los jóvenes soldados de azalto a enudo suelen acabar como komandos, en vez de seguir como guerreros orkos en el seno de su partida de guerra.

Las herramientas de comercio de los komandos son sutiles para los estándares orkos. Confían en las armas afiladas y en las pinturas de guerra de camuflaje, pintando su piel con bandas de sangre, barro o estiércol para camuflarse mejor con los alrededores. Esta práctica resulta vergonzosa a un orko normal, que considera antinatural la idea de cubrir su color verde natural. Solo los orkos del Klan Hacha Zangrienta entienden el valor de esta precaución. Algunos komandos incluso son más inventivos con su camuflaje, y sujetan follaje a sus uniformes o incluso emplean disfraces astutos (bueno, astutos para los estándares orkos). En ocasiones, los komandos emplean armas pesadas que solo dejan ver cuando están en posición de dejar inoperativo un tanque de mando o de destruir a unidad enemiga que acaba de abandonar la cobertura.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Komando orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Infiltración: los komandos son expertos en deslizarse hasta una posición antes de la batalla. Por esta razón, están sujetos a la regla especial de *infiltración*.

Moverse a través de cobertura: los komandos pueden deslizarse incluso por el terreno más complicado. Están sujetos a la regla especial de *moverse a través de cobertura*.

"¿Habeis vislumbrado sombras? ¿Orkos con camuflaje? ¿Nos tomáis por imbéciles? Los orkos son bárbaros y resueltos. Es su dogma de ejército, el mismo que nos han enseñado desde hace diez mil años. Los picles verdes se organizan en una gran horda, pero no se escabullen y se deslizan en la sombra.

¡Guardias! Lleven al prisionero a la celda y que allí espere su ejecución por cobardía e incompetencia."

Provoste-Mayor Kyne, en el consejo de guerra del Teniente Gordo.



ACHICHARRADOREZ

Las llamas tienen un atractivo innegable para la raza orka. Cuando la fascinación por el fuego y el arte innoble de quemar cosas es muy profunda, el orko en cuestión, decide unirse a las filas de los achicharradorez.

Los achicharradorez son todos pirómanos consagrados a su oficio. No hay nada con lo que disfruten más que con quemar las cosas de otra gente, y a sus propietarios por añadidura. El doble espectáculo que supone ver cómo su víctima es consumida por las llamas mientras sacude los brazos frenéticamente, resulta de gran belleza para un achicharrador, así que cualquier excusa les bastará para prender fuego a alguien.

Los achicharradorez se caracterizan por llevar máscaras y unos lanzallamas largos de los que han tomado su nombre. Los "achicharradorez" pulverizan llamas enormes de combustible y van conectados a un tanque de prometio volátil que lleva el orko sobre los hombros. Los guerreros suelen rehuir a los achicharradorez en el campo de batalla, no solo por su olor acre, sino también por la posibilidad de que una bala perdida alcance a un achicharrador y el guerrero arda en medio de una gran conflagración.

Los achicharradorez han aprendido a adaptar su comportamiento para adecuarse a la sociedad orka, ya que ningún kaudillo arriesgaría sus piños a cambio de los "accidentes" constantes que acompañan a una peña de achicharradorez, si no fuera por la posibilidad de obtener beneficios sustanciales. Los achicharradorez pueden modificar sus armas

con boquillas especiales y válvulas que escupen una lengua fiera de fuego azul en lugar de llamas de color naranja. Esta llama azul es lo suficientemente potente para atravesar incluso un mamparo de metal. Como resultado, los equipos de achicharradorez resultan muy valiosos durante operaciones de rescate y en la creación de las máquinas grandes de la ingeniería orka. Los achicharradorez trabajan bajo la supervisión de un chapuzaz durante semanas y semanas, mientras no les falte metal que cortar y cerveza de hongos. Cuando marchan a la guerra, van acompañados de los mismos chapuzaz para asegurarse de que los achicharradorez no se dejan llevar y abrasan a otros orkos por el puro placer de hacer "la danza del fuego". De esta forma, los achicharradorez forman una parte útil de la sociedad orka.

Igual que ocurre con la mayoría de herramientas orkas, los achicharradorez resultan unas tropas extremadamente útiles en la batalla. Usados como lanzallamas, son ideales para hacer salir al enemigo oculto en edificios en ruinas y bosques, especialmente si varios achicharradorez combinan su potencia de fuego y convierten el lugar en un infierno abrasador. Cuando tienen que enfrentarse a enemigos con armaduras, como los Marines Espaciales, los achicharradores cortan el fuego y usan sus achicharradorez para partirlos en dos. Por este motivo a los achicharradorez se les denomina a veces "abrelataz" y esta habilidad les hace muy valiosos en primera línea.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Achicharrador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chapuzaz achich.	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales
¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo
Achicharradorez: los achicharradorez son unas tropas ideales para seccionar piezas de metal y guerreros enemigos por igual. Un achicharrador puede usarse en la fase de Disparo con el perfil inferior, o como un arma de energía en un asalto, pero nunca ambos en el mismo turno.

Alcance	F	FP	Notas
Plantilla	4	5	Asalto 1

"Reziztid", -gruñó Grubgutz mientras la marea de alienígenas se dirigía en su dirección. La horda viviente de garras relucientes y caparazones se acercaba a una velocidad aterradora.

Un momento antes de que la estampida alienígena alcanzase su posición, los achicharradorez abrieron fuego. Se produjo una gran deflagración en la que las llamas y el prometio apestoso rodearon a las tropas tiránidas. Los alaridos estridentes alienígenas inundaron el aire. Grubgutz levantó su rebanadora y se rió entre dientes con su puro en la boca.

- "Bien, chikoz, hora de atakar"-...





MOTOZ

Una moto orka es mucho más que un vehículo para su propietario. Un motorizta orko trata a su moto con verdadero cuidado, porque no solo le proporciona prestigio sino que es un conducto directo a la emoción y la adrenalina que les proporciona la velocidad. Nada excepto bombardear enemigos desde un kazabombarderoz, puede compararse a la emoción que supone lanzarse en moto a toda velocidad sobre el enemigo con todas las armas llameantes. Por esta razón, muchos lokoz de la velocidad y orkos del Klan Zol Malvado son motoriztas. El sueño más ferviente de muchos orkos es que un día puedan tener su propia moto.

La moto es una moto de ataque individual con ametralladoraz acopladas, un armamento excepcionalmente pesado para un vehículo tan pequeño. Por supuesto, una combinación tan letal de armas sobre una moto tan pequeña y relativamente ligera causa algunos problemas, como la tendencia a dar sacudidas y girar violentamente fuera de control cuando el motorizta dispara las armas. Los orkos consideran que estas menudencias lo hacen aún más emocionante. Además, los motoriztas son tan temerarios que incluso sueltan los manillares cuando carenan sobre el enemigo para poder dispararles con sus piztolas, rebana-doras u otras armas improvisadas.

Los motoriztas tienen unos rasgos característicos cuando bajan de sus motoz después de una buena batalla. Sus labios están echados hacia atrás en un rictus de éxtasis y una sonrisa amplia, sus ojos están inyectados en sangre, con la mirada perdida y exageradamente abiertos.

Además, siguen temblando una hora o dos después de haberse bajado de la moto, ya que el mecanismo de suspensión no existe en los vehículos orkos. Incluso en tiempos de paz, los motoriztas tienden a dejar escapar un grito o risa ocasional rememorando sus cargas gloriosas en las filas de los enemigos.

Los motoriztas funcionan como ezkoltas y tropas de choque de la horda orka. La cortina de humo que escupen sus vehículos les ayuda a disimular su avance, y les proporciona una medida de protección frente a las armas enemigas. Se sabe que algunas tribus de motoriztas usan los derrapes controlados con nubes de polvo para comunicar mensajes al grueso de las tropas que está más atrás. El klan de los Kráneoz Llameantez va un poco más allá, ya que sincronizan los derrapes de sus motoz con tanta precisión que cuando las naves enemigas les sobrevuelan son saludados con un mensaje de humo y polvo que dice: "PERDEOS".



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motorizta orko	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo

Humoz de ezkape: los motoriztas producen grandes nubes de humo con sus tubos de escape, que les proporciona una tirada de salvación por cobertura de 4+..

Equipo

Moto: una miniatura montada en una moto suma +1 a su Resistencia (aunque no cuenta para determinar si se trata de una muerte instantánea), modifica su tipo de tropa por el de motocicleta, obtiene una tirada de salvación por armadura de 4+ y está sujeta a la regla especial de humoz de ezkape.

Las motoz tienen ametralladoraz acopladas. Su perfil es el siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Ametralladoraz	45 cm	5	5	Asalto 3

La línea de fuego tau destelló y chisporroteó mientras los motoriztas se dirigían hacia su posición. Tres de los chikoz de Skabgrat fueron alcanzados y perdieron el control, uno hizo un remolino en el aire como un petardo errante y después detonó espectacularmente. "Perdedores", pensó Skabgrot, mientras apretaba el acelerador. Aterrado, vio como el kacharro rápido lo había alcanzado. Con un rugido tremendo, la turbina sujeta a la parte inferior de la moto de Skabgrat arrancó y la moto salió volando por el aire. Girándose en el sillín, levantó su dedo corazón, hizo un gesto obsceno en dirección al kacharro rápido e impactó sobre las líneas tau como un rayo.

ZOLDADOZ DE AZALTO

Loz zoldadoz de azalto son las tropas de choque de muchas partidas de guerra y son excesivamente eficaces y disciplinados para los estándares de los pieles verdes juiciosos. Además, adoptan una posición contraria a los valores orkos tradicionales de anarquía y desorden ya que manifiestan un deseo abierto de organización y obediencia. Sin embargo, siguen siendo orkos y comparten el deseo orkoide de alcanzar la batalla lo más rápido posible. Con este propósito, van a la guerra con kohetez propulzorez atados a la espalda que, una vez activados, propulsan a sus portadores sobre grandes chorros de humo negro aceitoso. Los orkos crecen más rápido que los humanos, pero los orkos jóvenes a veces se toman un año de tiempo o más hasta que encuentran su lugar en la sociedad orka. Esto puede conducir a actos de rebeldía e ira en los orkos más jóvenes que suelen huir e incorporarse a las filas de un campamento de zoldadoz de azalto, especialmente si se trata de un orko con temperamento militar, como los del Klan Goff o del Klan Hacha Zangrienta. Estos campamentos orientan a los orkos que están cansados de hacer siempre lo que quieren. Los orkos jóvenes se aficianan a la vida en regimientos de los zoldadoz de azalto y consagran sus vidas a las disciplinas marciales de la instrucción, marcha y volar a toda velocidad.

La mayoría de orkos evitan la previsión y la planificación, ya que prefieren improvisar sobre la marcha. Piensan que no existe la necesidad de llevar la disciplina a esos extremos. Los zoldadoz de azalto son la única excepción a esta regla y, además, sienten respeto por la autoridad. El equipo del orko común suele ser individualista y está hecho jirones, pero los zoldadoz de azalto lucen un uniforme y equipo. Estas tropas están obsesionadas por los detalles triviales de las batallas como la fuerza y localización del enemigo. Los orkos más viejos observan todos estos desfiles, botas relucientes y obediencia voluntaria entre divertidos y desdeñosos, pero los zoldadoz de azalto se lo toman muy en serio.

A pesar de su extraña conducta, los zoldadoz de azalto son una fuerza a tener en cuenta en el campo de batalla. Siempre están dispuestos a demostrar su habilidad ante el enemigo, ya que cuentan con una gran veteranía en batalla y usan los kohetez propulzorez para asegurarse que son los primeros en llegar al combate. Los guerreros orkos más viejos al verlos sobrevolar el campo de batalla, lo ven como algo indecoroso para un orko, puesto que los pieles verdes arremeten directamente contra el enemigo agitando los brazos y gritando todo lo que pueden. Aún así, también reconocen que estas tropas aéreas chilladas son muy valiosas a la hora de atacar bastiones imperiales y líneas de defensa. Después de todo, un orko equipado con un kohete propulzor puede resultar un arma muy eficaz.

Por desgracia para los zoldadoz de azalto, los retrorreactores volátiles creados por los chapuzaz no son nada fidedignos; para un chapuzaz, si un kohete propulzor falla resulta un espectáculo muy divertido. Es bastante común ver a un zoldado de azalto haciendo tirabuzones mientras se pierde en la distancia, o estrellándose contra el suelo, para regocijo de sus camaradas. A pesar de su proclama de genio militar, la doctrina de batalla de los zoldadoz de azalto suele limitarse en muchos casos al grito de "¡Allá vamos!" y a esperar lo mejor...



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Zoldado de azalto	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo

Equipo

Kohete propulzor: los zoldadoz de azalto se autopropulsan gracias a sus kohetez propulzorez. Los kohetez propulzorez se consideran retrorreactores. Cada vez que la unidad de zoldadoz de azalto utiliza sus kohetez propulzorez para moverse o retirarse, tira 1D6. Si obtienes un resultado de 1, uno de los kohetez propulzorez queda fuera de control. Su propietario aterriza de cabeza y su mochila explota. Retira la miniatura de zoldado de azalto como baja. Independientemente del resultado, a la distancia que mueve la unidad ese turno puedes sumar la siguiente distancia según el resultado del dado: 1=3 cm, 2=5 cm, 3=8 cm, 4=10 cm, 5=12 cm, 6=15 cm.

'No zé ke te han contado,

Laz peñaz de zoldadoz de azalto zon audazez

Zomoz loz más duroz,

Te haremoz parezer kanijoz."

Kanto de instrucción de los zoldadoz de azalto.

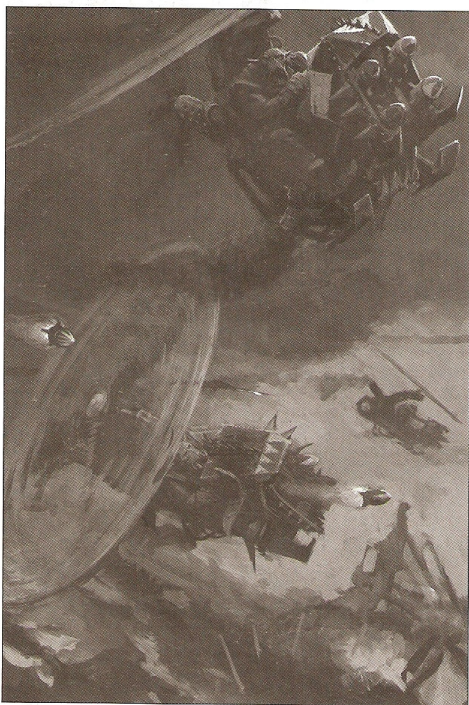


KÓPTEROZ

Los kópteroz son las invenciones lunáticas de los chapuzaz obsesionados con volar. Cada kóptero es una nave de ataque individual que se impulsa mediante un juego de rotores runruneantes montados sobre la cabeza del piloto y un motor de propulsión en la parte posterior. Los rotores mantienen al kóptero en alto y el motor le ayuda a sobrevolar el campo de batalla en dirección al enemigo para abrirle fuego con las armas que lleva acopladas bajo la carcasa.

En innumerables ocasiones, los chapuzaz orkos han tratado de mejorar el vuelo, pero solo una fracción diminuta consigue algo más que un desastre espectacularmente entretenido. Aún así, los orkos tienen una actitud positiva de seguir intentándolo y siempre hay pilotos dispuestos entre las filas de los Lokos de la Velozidad. El kóptero es el resultado de décadas de investigación. A decir verdad, todavía está sujeto a bastante experimentación.

Si tuviéramos que adjudicarle una función típica al kóptero es la de vehículo de reconocimiento. Los kópteros se adelantan a los klanes principales, localizando víctimas para que el ejército orko las ataque. Cuando han encontrado una fuerza enemiga, en un esfuerzo supremo, darán media vuelta y se dirigirán hacia donde esté el grueso del ejército orko en busca de refuerzos. Resulta bastante común ver a los kópteroz al frente de un Kulto de la Velozidad, con el grueso del ejército tras la estela de sus tubos de escape, en dirección a la línea enemiga.



48

FUERZAS DE LOS ORKOS

El problema con los chapuzaz es que nunca construyen dos veces la misma máquina. Desde la aparición del primer kóptero, la fraternidad de chapuzaz ha ideado modos más astutos de convertir un transporte estrafalario en un arma letal. Los primeros kópteroz estaban equipados con akribilladerez pezados acoplados, que los orkos habían saqueado de motocicletas estrelladas, pero a medida que los chapuzaz experimentaban con el diseño del kóptero, es común verlos con lanzakohetez ezepezalez personalizados o con baterías de kohetez en el frontal.

Algunos chapuzaz disfrutan construyendo diseños más extravagantes, y sujetan explosivos de gran potencia a los kópteros para que puedan soltarlos directamente sobre sus enemigos, o acoplándoles zierras zirkularez que les permiten decapitar a sus enemigos de una pasada.

La ventaja principal del kóptero sobre la motozicleta es que puede atravesar cualquier tipo de terreno. Las motoz alcanzan velocidades altas en terreno sinuoso, mientras que el único límite a la velocidad teórica del kóptero es el coraje del orko que lo conduce. Como el piloto tiene que tener unos cuantos tornillos sueltos para querer subirse a un kóptero, cuando se organizan en escuadrones suelen sobrevolar a sus camaradas en una especie de imagen borrosa, con sus pilotos aullando de júbilo abriéndose camino por el cielo antes de ir a estrellarse contra las filas del enemigo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Kóptero	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo

Motocicleta a reacción: los kópteros se consideran motocicletas a reacción en todos los aspectos.

Atacar y huir: debido a su velocidad y maniobrabilidad, los kópteros están sujetos a la regla especial de atacar y huir.

Explorador: los kópteros suelen adelantarse a los ejércitos orkos para localizar presas, así que están sujetos a la regla especial de exploradores.

Equipo

Zierra: un kóptero con una zierra se considera como si tuviera una garra de combate.

Grankabuum: una vez por partida, un kóptero con un grankabuum puede efectuar un ataque especial, incluso aunque haya utilizado los turbopropulsores ese turno. Coloca la plantilla de área grande con el agujero central situado sobre una miniatura a la que haya sobrevolado durante su fase de Movimiento. El grankabuum se dispersa 3D6 cm y se resuelve con Fuerza 4 y FP 5.

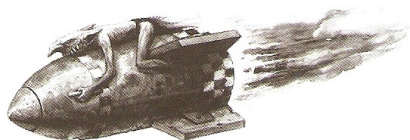
“¿Ké puede zer máz rápido ke un buggie de guerra, más letal que una moto y ke vuela por el aire komo un pájaro? No tengo ni idea pero voy a dezkuibrirlo.”

Kog da Flymck, chapuzaz pionero
en la construcción de kópteros

BUGGIES DE GUERRA

Los buggies de guerra son vehículos de ataque de dos tripulantes que combinan la velocidad de una moto con una carga explosiva formidable. Los Lokos de la Velocidad que tienen buggies de guerra se agrupan en bandas destartalladas que se precipitan por el campo de batalla, disparándole a todo lo que pueden. Hay varios modelos de buggy de guerra, aunque todos ellos suelen tener a un conductor fanático de la velocidad al volante y un artillero con un arma pesada situado detrás.

Un buggy de guerra convencional tiene un chasis bajo con cuatro ruedas y un motor sobrealimentado que le permite ir a toda velocidad por el campo de batalla. Estos vehículos están adaptados especialmente para los desiertos de ceniza y las llanuras erosionadas de los mundos industriales; además, resultan una gran inversión para un chapuzaz aprendiz al que no le guste la idea de que su elegante vehículo acabe destrozado al entrar en combate. Por este motivo, el artillero es el que se ocupa de causar estragos entre el enemigo, mientras su plataforma de armas gira violentamente mientras trata de apuntar a todo lo que el conductor pasa. Las armas usadas por los buggies de guerra están acopladas para que además de precisión dispongan de una gran cadencia de disparo. Un escuadrón de buggies de guerra tiene potencia de fuego más que suficiente para acribillar a un pelotón enemigo o para volar un tanque mientras los orkos pasan zumbando a su lado riendo socarronamente y haciendo gestos obscenos.



ORUGAZ

Una modificación bastante común al buggy de guerra consiste en montar su parte posterior sobre una oruga bastante sólida. El conductor sacrifica un poco de velocidad a cambio de la habilidad de atravesar terreno más difícil, permitiendo a su artillero disparar sobre unidades enemigas ocultas en los escombros de una ciudad en ruinas, o de cazar a los chicos de un clan rival atravesando los restos humeantes de un asentamiento orko.

KEMAKEMA

El combustible de todos los vehículos orkos es una mezcla única que consiste en aceite de garrapato y combustible. Cada chapuzaz fabrica su propia mezcla, combinando diferentes variedades de hongos para conseguir un combustible volátil y mejorar el sonido del motor y el olor de los tubos de escape. Algunos buggies de guerra incorporan grandes bidones de este líquido, para que dispongan de suficiente combustible y para abastecer al lanzallamas pesado sujeto en los cuartos traseros del buggy. Denominados kemakema, las tripulaciones de estos vehículos son normalmente achicharradores a los que no les bastan los lanzallamas portátiles. Las tripulaciones de los kemakema disfrutan con el estruendo que producen los vehículos al dirigirse hacia la línea enemiga y, de repente, efectuar un viraje brusco para disparar un gran chorro de combustible ardiendo sobre el enemigo y desaparecer rápidamente en una nube de humo asfíxica y el eco de unas risas chirriantes.



	Blindaje				Tipo
	HP	F	L	P	
Buggy de guerra,	2	10	10	10	Rápido, orugaz kemakema, veh.descubierto

Equipo

Zemi-orugaz: los buggies de guerra a veces se equipan con zemi-orugaz de alto rendimiento. Un buggy de guerra que haya sido convertido en oruga o kemakema puede repetir las tiradas no superadas en terreno peligroso.

Kemakema: algunos orugaz montan tanques enormes de prometio con el que incineran al enemigo. Un buggy de guerra que tenga la mejora de kemakema, contará con un kemakema (consulta la página 89) así como los zemi-orugaz descritos arriba.

"Los orkoz nunca pierden una batalla. Si ganamos, ganamos y si morimos, morimos luchando, lo kuál no importa.

Zi corremos a por algo, no morimos, porque ziempre keremos volver por más.

Opinión general de los orkos sobre la guerra

FUERZAS DE LOS ORKOS

49



GRETCHINS

Las peñas de gretchins compensan su carencia de calidad en combate con su gran número. La cobardía natural y la incompetencia de los enclenques gretchins no les predispone hacia las artes de la guerra, y un kanijo típico preferiría enterrar su cabeza en un agujero de espora antes que tener que participar en una batalla. También hay gretchins con un poco más de fuerza, y cuando se envalentonan por la posesión de un arma, estos pequeños pieles verdes van al campo de batalla con la promesa de saquear y, si esto falla, amenazándole con una buena tunda.

Una peña de gretchins en el campo de batalla es, en general, varias veces más fuerte y puede contemplarse a los kanijos peleando y chillando mientras corretean hacia el enemigo. Los kaporales se ocupan de "animarlos" a que lleguen hasta las líneas enemigas; cuanto mayor es una peña de gretchins, más numerosos deben ser los kaporales que los controlan. También denominados ezklavitzaz, estos individuos fornidos son los responsables del control y el bienestar de los kanijos. Más que una tarea, los kaporales consideran su trabajo un placer, ya que se trata de una profesión orka antigua y respetada, con el aliciente añadido de que nunca les falta un buen aperitivo a la hora de comer.



Los kaporales basan su control natural sobre los pieles verdes inferiores en un enorme garra con pinchos sujeta a un palo. Los kaporales denominan cariñosamente a esta arma un atrapakuellos, que sirve a su dueño para atrapar a un kanijo que huye y arrojarlo sobre una mina cercana con un movimiento rápido.

Los kaporales más experimentados saben que un kanijo solo luchará si tiene una probabilidad de matar algo. Así que los kaporales permiten que los gretchins usen armas pequeñas de proyectil e incluso trabukoz para animarlos a que entren en combate. La triste realidad es que las peñas de gretchins raras veces ven algo de acción real, ya que el resto del ejército orko los utiliza como una combinación de forraje de cañón, escudo antibalas, dispositivo para la detección de minas y alfombra viviente.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Kaporal	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Reglas especiales (Kaporalez)

¡La Peña triunfará!, Azalto Rabiozo, ¡Waaagh!

Equipo (Kaporalez)

Atrapakuellos: se trata de la herramienta tradicional de un kaporal, usada para atrapar cualquier cosa que esté al alcance de su mano. Una miniatura equipada con un atrapakuelloz ataca normalmente, pero en cada fase de Asalto puede provocar que una única miniatura enemiga con la que esté en contacto peana con peana, pierda un ataque (hasta un mínimo de 1).

Ezpabilakanijoz: los kaporales más progresistas usan una invención del chapuzaz para propinar una sacudida a las partes vulnerables de un kanijo que huye. El voltaje de sus pinchos eléctricos puede subirse considerablemente, lo que les convierte en magníficas armas de combate cuerpo a cuerpo. Una miniatura equipada con un ezpabilakanijoz contará como si tuviera un arma envenenada que siempre causa heridas con resultados de 4+.

Garrapato mastín: un garrapato mastín es un tipo de garrapato entrenado para devorar kanijos errantes. Cada vez que una unidad con un garrapato mastín no supere un chequeo de moral, puede retirar 1D3 miniaturas gretchins para poder volver a repetir el chequeo de moral.

Reglas especiales (gretchins)

¡Qué dura es la vida del kanijo! los orkos usan a los gretchins del klan para todo tipo de situaciones desagradables y peligrosas en el campo de batalla. Si una peña de kanijos se mueve por un campo de minas, retira el marcador de campo de minas y 3D6 kanijos explotarán en todas direcciones.

Equipo (gretchins)

Armas gretchin: los gretchins a veces consiguen adquirir un arma descargada, de segunda mano, de baja tecnología o una chatarra recubierta de polvo que probablemente le sirva para matar algo si consiguen recordar cómo sostenerla. Un arma gretchin tiene el perfil de atributos siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Arma de gretchin	30 cm	3	-	Asalto 1

GRANDEZ KAÑONEZ

Las piezas de artillería de campo que los orkos denominan grandeza kañonez fueron, sin duda, copiadas de las armas de las baterías de armas de apoyo de la Guardia Imperial. Los grandeza kañonez se colocan sobre ruedas o se remolcan hasta una posición en la retaguardia de las líneas de batalla orkas, dispuestos en batería y manejados por una dotación de dos pieles verdes. Aquí acaba el parecido, igual que cualquier apariencia de eficacia. En una batería de grandeza kañonez, las armas se seleccionan en gran parte con la creencia de que cuanto más ruido haga, mejor; a veces esto provoca que el gran kañón se deshaga en pedazos y la dotación está formada por gretchins aterrori-



zados en vez de soldados disciplinados. Algunos kaporaldez usan la amenaza de una batería de grandeza kañonez cuando quieren inculcar disciplina en su peña de kanijoz, con kaporaldez rebeldes o agresivos enviados a los kañonez. Si las dotaciones de kanijoz sobreviven un rato a los kañonazos, se quedarán sordos y tendrán que echar mano de un sistema rudimentario de lenguaje de signos. Esto rara vez tiene éxito ya que son demasiados signos para que un kanijo pueda retenerlos.

Hay tres tipos básicos de gran kañón y cada uno entraña sus propios y entretenidos riesgos. Los kañones son poco más que armas pesadas que disparan un gran proyectil de fragmentación que aniquila a la infantería enemiga, o un proyectil perforante capaz de atravesar el blindaje de un tanque. Normalmente, la desgracia se cieme sobre el kanijo que tiene que recuperar un kañón estropeado, porque la tentación de disparar el arma mientras el kanijo desafortunado tiene su brazo dentro es irresistible para sus compañeros. El lanzador dispara una carga explosiva que envía un proyectil por el aire y que va a estrellarse en medio del enemigo. Los lanzadorez son la pieza de artillería favorita de los kanijoz porque no necesitan exponerse al enemigo para usarlas (el kaporal que los acompaña normalmente encuentra un modo de exponerse a sí mismo, pero esa es otra historia). El arma más extravagante de todos los grandeza kañones es el kañón Zzap que consiste en un kañón largo que se usa para dirigir un gran arco de electricidad chisporroteante sobre el enemigo. La energía del kañón Zzap es directamente proporcional al temple del kanijo operador, porque cuanto más tiempo aguanta el kanijo con la palanca bajada, mayor será el nivel de electrocución del disparo.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-

	Blindaje				Notas
	HP	F	L	P	
Gran kañón	3	10	10	10	Artillería

Equipo

Kañón: estas máquinas de artillería pesada disparan proyectiles antitanque (perforantes) o munición de fragmentación (declara cuál cada vez que dispares). Tienen el perfil siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Kañón (frag.)	90 cm	4	5	Pesada 1 área
Kañón (perforante)	90 cm	8	3	Pesada 1

Lanzador: la mayoría de los lanzadorez parecen grandes morteros o

Lanzakohetez, aunque los lanzadorez usados por las tribus más primitivas suelen tener la forma de catapultas o trebuchet. Todos los lanzadorez tienen el perfil siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Lanzador	Est. 120 cm	5	5	Pesada 1 área

Kañón Zzap: los kañones Zzap son cañones de energía potentes pero impredecibles. Cada vez que dispares una batería del kañón Zzap, tira 2D6 para determinar su Fuerza. Si el resultado es superior a 10, uno de los gretchins que compone la dotación resulta muerto, aunque el disparo se realiza y tiene F10. Si obtiene un resultado de impacto superficial o interno, el kañón Zzap causa un resultado de tripulación acobardada, además de otros efectos.

	Alcance	F	FP	Notas
Kañón Zzap	90 cm	2D6	2	Pesada 1





DREADNOUGHT ORKO

Aunque con frecuencia varían de forma y tamaño, los dreadnoughts orkos siempre tipifican los tres grandes ideales del combate orko: grande, que dispare y que pisotee. Los dreadnoughts retumban y hacen un gran estrépito mientras avanzan hacia el enemigo, agitando sus brazos y disparando con sus armas pesadas mientras aniquila las filas enemigas y cercena a diestro y siniestro anticipándose a la masacre inminente.

Un orko con sueños de hacer fortuna de un modo rápido a veces comete el error terrible de ofrecerse voluntario para pilotar un dreadnought. El orko piensa que una vez que tenga el control de una máquina de metal enorme equipada con las mejores armas, nada podrá interponerse en su camino. Sin embargo, pronto descubrirá que la desventaja de estar encerrado permanentemente en una lata de metal es estar encerrado permanentemente en una lata de metal. Este hecho tiende a enloquecer ligeramente al nuevo piloto y de ahí que los dreadnoughts necesiten correr por ahí, aunque sea a expensas de destrozar edificios cercanos.

Los matazanos desempeñan un papel relevante en una partida de guerra que incluya dreadnoughts. Los pilotos de los dreadnoughts tienen que estar interconectados con los circuitos toscos del propio dreadnought. Los chapuzas no tienen la habilidad necesaria para realizar tal hazaña, y solo los matazanos saben como conectar los cables a las áreas adecuadas del cerebro del piloto. No basta con

meter al piloto dentro del dreadnought y esperar acontecimientos (aunque eso no significa que los orkos no lo hayan intentado). A largo plazo, tanto el dreadnought como el piloto necesitan atención médica regular ya que los cables tienden a salirse debido a la tensión de la batalla.

A pesar de todo esto, los dreadnoughts son extremadamente potentes para un ejército orko. Sus brazos y piernas funcionan mediante un mecanismo de pistones capaz de partir en dos a un humano, atravesar un muro reforzado, o ambos al mismo tiempo. Un dreadnought puede arremeter contra una escuadra enemiga con impunidad, golpear a sus víctimas mientras sus disparos les rebotan gracias a su grueso blindaje mientras cercena sus filas gracias a sus pinzas y a su zierra. Los pilotos de dreadnought destacan en demoler y matar cosas, concentrando la ira que sienten por su encarcelación sobre cualquiera que se atreva a acercarse demasiado, mientras desde su interior retumba el grito del ¡Waaagh! a través de la rejilla del piloto del dreadnought. Esta ira finalmente se calma hasta alcanzar los niveles normales de ansia de sangre orka cuando su nuevo ocupante logra aclimatarse. Aún así, un piloto de dreadnought aprovechará cualquier oportunidad para mostrar el poder destructivo de su nuevo cuerpo de metal, aunque solo sea para sentirse mejor con el hecho de que tiene que comer sus alimentos con una pajita.



	Blindaje								
	HA	HP	F	Fr.	Lat.	Pos.	I	A	Tipo
Dreadnought	4	2	5	12	12	10	2	3	Bípode

PEÑAZ DE DREDS

Algunos chapuzas se obsesionan con construir las máquinas de guerra más pisoteadora de la raza orka. Sueñan con liderar hordas de lataz azezinaz y dreadnoughts a la batalla, un ejército de bipodes tan numeroso como las hordas de guerreros orkos que sus kaudillos rivales organizan para la batalla. Este talento solo lo tienen los chapuzas orkos más dotados que, a menudo, se convierten en renegados ya que su ansia de crear más y más dreadnoughts acaba por consumir los recursos y habilidad de su tribu.

Un ejemplo particularmente famoso hace referencia a la historia de Bugnutz, un mekánico que desmontó un carro de guerra y usó la chatarra para construir tres lataz azezinaz para sus leales kanijos grazientoz. Por desgracia, el carro de guerra pertenecía a 'Krucha' Kilsarr, señor de la guerra de las Ruedas Enzangrentadas, al que no le había hecho ninguna gracia.

Bugnutz acabó sus días clavado boca abajo en la parte frontal del carro de guerra que se vio obligado a construir como sustituto. La historia de Bugnutz sirve de recordatorio a los chapuzas cuya ambición supera su sentido común (es decir, a todos).

LATAZ AZEZINAZ

Una lata azezina es aparentemente similar a su primo mayor, el dreadnought. En esencia son botes de metal gigantes con piernas que se mueven mediante pistones y están equipadas con una amplia gama de accesorios para el combate cuerpo a cuerpo, así como armas pesadas. En uno de los brazos suele llevar una sierra de gran potencia muy afilada llena de sangre incrustada, mientras que en el otro tiene soldada un arma de gran calibre. Sin embargo, en el interior de la lata azezina es donde la diferencia es más pronunciada, ya que éstas están pilotadas por kanijos en vez de orkos.

Las lataz azezina son más pequeñas que los dreadnoughts y tienden a operar en grupos sueltos de dos o tres. Esta forma de actuar se debe a que sus pilotos aún conservan una buena parte de la cobardía innata de los gretchins, por lo que les resulta difícil superar sus instintos naturales incluso cuando están integrados en una máquina de matar de más de tres metros de altura. Como resultado de ello, siguen creyendo en la seguridad que les proporciona el grupo y no abrigan ninguna de las ilusiones de invencibilidad tan común en los dreadnoughts. No es raro que las lataz azezina permanezcan paralizadas en cuanto atisban la primera señal de peligro, o de que incluso huyan balanceándose por el pánico si la situación se pone tensa, a pesar del hecho de que sus caparazones de metal les hacen invulnerables a todas las armas de fuego pequeñas.

Los gretchins prácticamente hacen cola por la oportunidad de convertirse en un piloto de lata azezina. Tras una vida de tareas triviales salpicada de brotes de violencia fortuita, la idea de caminar en el interior de un cuerpo metálico enorme y dar órdenes a su opresor orko es simplemente irresistible para un kanijo. Nada excepto la contemplación del horrible proceso de implantación, podría detener a un gretchin de perseguir su destino como piloto de lata. De hecho, hay tanta competencia que las tribus de gretchins suelen efectuar sorteos de lotería regularmente para determinar quién será el gretchin que se conecta a la máquina de matar, en cuanto un chapuzaz acaba de construir una lata azezina.

Cuando el piloto gretchin se adapta a su nuevo entorno, lo primero que suele hacer es vengarse de aquellos que lo maltrataron en el pasado, destrozando sus casas por la noche con un chillido terrible o pisoteándolos delante de sus compañeros. Los chapuzaz y matazanos responsables de la mejora del gretchin observan estos espectáculos con una especie de orgullo paternal antes de llevar a la lata rebelde de vuelta al corral. Allí permanecerá dormido junto al resto de sus compañeros emitiendo una especie de ronquido hasta que les llega el momento de marchar a la guerra.

Blindaje									
	HA	HP	F	Fr.	Lat.	Pos.	I	A	Tipo
Lata azezina	2	3	5	11	11	10	2	2	Bípode

Equipo

Latazuka: las lataz azezina a veces montan un trabuco gigantesco que dispara chatarra recogida del suelo del taller del chapuzaz. Tiene el perfil siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Latazuka	45 cm	6	5	Pesada 2 área

Recibiendo: "Aki Nugrob el Dekztruktor llamando. Eztoy kon miz chikoz. Puede ke vozotroz keráis hazer un trato. Cada vez ke nos vizitáis noz dáiz milez de akribilladerez, y azí no tenéiz de ke preocuparze."

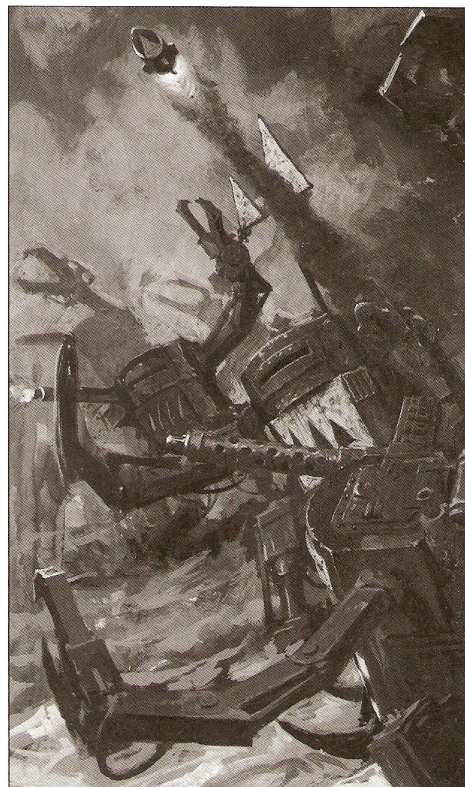
Gobernador Kubris: "Nunca accederemos ante vuestro ultimátum intolerable. ¡Nunca!

Recibiendo: "Lo ziento, pero tengo una dozena de dreadnoughtsy un par de gargantez."

-Pausa-

Kubris: "Dejénos unas cuantas horas para reconsiderarlo."

Recibiendo: "No, kreo ke zoltaré a los gargantez dezpuéz de todo, jar jar jar!"





VEHÍKULOS ZAKEADOS

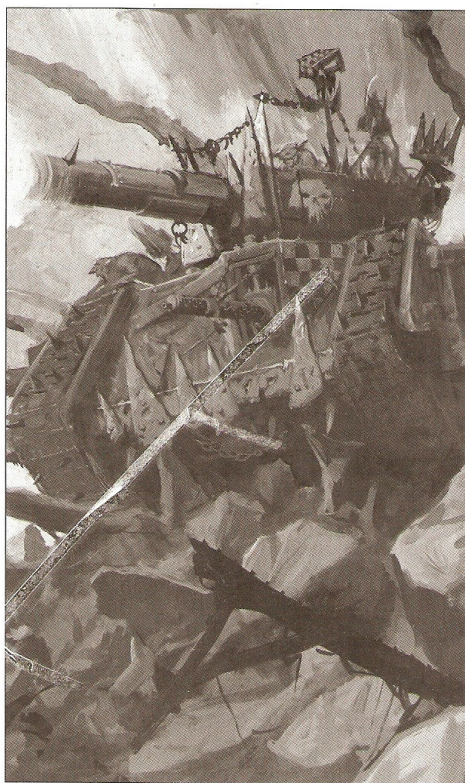
Los zakeadores orkos son expertos en robar y adaptar vehículos enemigos dañados para reutilizarlos después. Cuando la batalla termina, equipos de orkos se dedican a remolcar y reparar los restos de los vehículos enemigos. La mayoría de los vehículos recuperados vuelven a acudir al campo de batalla una vez más, pero esta vez con algunas "personalizaciones" orkas que probablemente acaben dañando el tanque aunque sean mejoras.

Un vehículo zakeado es un término genérico con el que designan a todos los mastodontes de metal resucitados por chapuzas inventivos o los contruidos en factorías imperiales controladas por los orkos. Pueden ser vehículos de transporte robustos puesto que han aprovechado la base de un Rhino Marine Espacial o de un Chimera, artillería autopropulsada que ha sido desmontada y cubierta con placas de glifos, o incluso vehículos antigravitatorios con los que los orkos no se han estrellado aún. La cuestión es que tras el proceso inevitable de modificación, rescate y diversión que un chapuzas emplea para reparar los restos de un vehículo, estos acaban convertidos en vehículos temperamentales como el demonio y bastante menos eficaces que los anteriores.

Los vehículos zakeados son muy populares entre el Klan de los Kráneos de Muerte que habitualmente libera vehículos enemigos, y también entre otros klanes, e incluso

entre los propios orkos que se dedican a buscar semanalmente reztoz. Para un orko del Klan Kráneo de Muerte es una fuente de gran prestigio saquear un vehículo, repararlo allí mismo y utilizarlo contra el enemigo en la misma batalla en la que resultó destruido. Entre los Kráneos de Muerte resuena el nombre de un famoso zakeador llamado Gutzbag Cogelotodo, que tenía tanta habilidad que era capaz de saquear un titán imperial y poco después lanzarlo sobre sus antiguas tropas. Al parecer, el colmo de la diversión para los orkos del Klan Kráneo de Muerte es usar un vehículo zakeado para infiltrarlo en una posición enemiga y causar estragos antes de ser descubierto.

Los orkos del Klan Hacha Zangrienta se sienten particularmente orgullosos de sus vehículos zakeados y se sabe de casos en los que han zakeado Rhinos de los Marines Espaciales que después han usado para asaltar posiciones de la Guardia Imperial, para diversión del resto de la tribu. Kernal Dragnatz de las tropas de élite de consiguió reunir varias docenas de vehículos imperiales en una columna blindada camuflada, pero su presencia se vio traicionada inevitablemente por el humo que expulsaban sus motores.



	Blindaje				Tipo
	HP	F	L	P	
Vehículo zakeado	2	11	11	10	Tanque, Vehículo descubierto

Transporte: un vehículo zakeado que no disponga de la mejora del cañón buum, cuenta con una capacidad de transporte para doce miniaturas. Los modelos con megarmadura cuentan como dos miniaturas.

Reglas especiales

No tokez ezo: debido a su tecnología no-orka, los vehículos zakeados están expuestos a sufrir imprevistos. El jugador orko debe tirar un dado al inicio de cada fase de Movimiento orka por cada vehículo zakeado de su ejército. Si obtienes un resultado de 1, ese vehículo debe moverse directamente lo más alejado posible llevándose también a la tripulación orka que va en su interior. Esto potencialmente puede significar que el vehículo puede provocar *brutalidad acorazada* sobre una unidad enemiga. Los pasajeros no pueden desembarcar en este turno.

Equipo

Kañoñ buum: a veces, los vehículos saqueados se roban solamente por el tamaño del arma que va montada sobre el chasis (cuanto más grande, mejor). Un kañoñ buum tiene el perfil de atributos siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Kañoñ buum	90 cm	8	3	Art.pesada 1, área grande

Puntos de disparo: si un vehículo zakeado tiene la mejora de Kajadura, cuenta con tres puntos de disparo, uno a cada lado del casco y uno en la parte posterior.

Puntos de acceso: si un vehículo zakeado dispone de la mejora puntos de disparo, contará con un punto de acceso en la parte posterior del tanque.

KARROZ DE GUERRA

Se trata de enormes bestias metálicas que se disponen en las filas de los orkos como ingentes vehículos rodantes. Algunos son fortalezas móviles atestadas de guerreros orkos. Otros se caracterizan por sus armas de artillería pesada y armas pesadas. Los karroz de guerra son los puños de hierro de una partida de guerra orka y desempeñan funciones variadas en el campo de batalla. Los karroz de guerra son siempre grandes, pesados y prestigiosos. Estos monstruos de acero pertenecen a las peñas orkas más importantes y ricas. Resulta raro que un kaudillo orko no posea un karro de guerra para esas ocasiones en las que espera encontrar una gran resistencia o simplemente porque le divierte conducir por su campamento para sentirse importante y gritar a sus subordinados.

Los karroz de guerra tienen un blindaje muy resistente en la parte frontal, porque es la zona por la que los orkos pretenden chocar con el enemigo. Los orkos también utilizan estos vehículos para perseguir a las grandes bestias que los orkos cazan en los bosques y frecuentemente también lucen en la parte frontal el tótem correspondiente al klan al que pertenecen. Los orkos están convencidos de que esto hará que el vehículo sea más fiero y eficaz en el campo de batalla.

Aunque los karroz de guerra varían mucho en el estilo, la mayoría se ha construido para que desempeñe una función específica en el campo de batalla. Los karroz armados como

el Machakagoblinz y el Ezplotapulmonez merodean en el centro de la horda disparando proyectiles grandes sobre las filas enemigas. Disponen de un cañón al que los chapuzaz denominan cañón matamáz. Al dispararlo, este cañón produce un ruido ensordecedor que provoca la hilaridad de la tripulación.

Los karroz de azalto como el Korrekorre y la Ruedaz de Gorko son vehículos muy populares del Klan Zol Malvado. Estos karroz transportan a un gran número de orkos a primera línea de batalla en el menor tiempo posible. Muchos orkos ven estos karroz de guerra como enormes garrapatos metálicos a los que han sujetado colmillos afilados en la parte frontal y se han asegurado de que el karro gruñe bastante cuando el motor acelera.

Otro tipo de karro de guerra es el Machakador, una categoría que incluye las variantes de Aplaztahuezo y Rompehuezo. Estos mastodontes pesados aplastan al enemigo convirtiéndolo en una pasta sangrienta con su enorme apizonadora de muerte y sus garras mecánicas que funcionan mediante un mecanismo de pistones. El conductor de un Aplaztahuezo ocupará la mayor parte del tiempo en batalla pisoteando a la infantería enemiga y riendo todo el tiempo como un maniaco.

	Blindaje				Tipo
	HP	F	L	P	
Karro de guerra	2	14	12	10	Tanque, Vehículo descubierto

Transporte: un karro de guerra tiene una capacidad de transporte para veinte miniaturas. Si el karro de guerra incluye un cañón matamáz, solo puede transportar a doce miniaturas. Los modelos con mega-armadura cuentan como dos miniaturas.

Puntos de disparo: si un karro de guerra incluye la mejora kajadura, dispone de cinco puntos de disparo, dos a cada lado del casco y uno en la parte posterior.

Puntos de acceso: si un karro de guerra incluye la mejora kajadura, dispone de tres puntos de acceso, uno a cada lado del casco y uno en la parte posterior.

Equipo

Apizonadora de muerte: una apizonadora de muerte es una apizonadora con pinchos que aplasta todo cuanto encuentra en su camino gracias a su peso colosal. Unkarro de guerra con una apizonadora de muerte puede repetir las tiradas no superadas por terreno peligroso. La brutalidad acorazada de un karro de guerra con una apizonadora de muerte causa 1D6 impactos de Fuerza 10 a la unidad víctima. Si la unidad decide efectuar un ataque de ¡Victoria o muerte!, recibirá un nuevo 1D6 impactos de Fuerza 10 además de los efectos normales.

Kañón Matamáz: algunos karroz de guerra llevan cañones matamazes montados encima de la torreta con los que acibillan a la infantería enemiga mientras las hordas orkas se aproximan a su objetivo. Tienen el perfil de atributos siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Kañón matamáz	60cm	7	3	Art.pesada 1 área grande





TIPEJOZ VAZILONEZ

Los orkos más opulentos y odiosos de todos los orkos son, indiscutiblemente, los tipejoz vazilonez. Estos indeseables persiguen una vida de saqueos y pillaje, recorriendo las estrellas a bordo de kruzeros Matamuchoz y nave de ataque grotescamente adornados. Los tipejoz vazilonez aprovechan cualquier oportunidad que se les presenta para luchar junto al resto de los chikoz, solo para ostentar su potente armería ante sus hermanos más desafortunados.

Arrogantes y tercos, los tipejoz vazilonez creen que están en el escalafón más alto del orden jerárquico orko. Esto significa que muchas peñas de tipejoz vazilonez son proscritas, que han sido expulsadas de sus propias tribus por ser muy insolente con el kaudillo o simplemente por pasarse el día fanfarroneando. Otros, voluntariamente prefieren llevar la vida de los korzarior para conseguir muchos botines sin tener que compartirlos con el resto de la horda.

A los tipejoz vazilonez les encanta acumular tesoros y buscan constantemente nuevas oportunidades de asaltar y saquear. Están tan obsesionados con mejorar su equipo que son capaces de hacer cualquier cosa con tal de conseguir más riquezas, incluidos actos de traición, asesinatos, alquilar sus servicios a razas alienígenas e incluso algún apuñalamiento por la espalda ocasional.

A estas tropas se les reconoce instantáneamente por su atuendo ostentoso y sus aires de superioridad. Además se adornan con piercings, medallones, trofeos, pieles de

animales y glifos dorados que proclaman la grandeza de su portador y que normalmente rematan con un sombrero extravagante. Muchos tipejoz vazilonez pertenecen al Klan Luna Malvada, y a las dos facciones siempre les gusta fanfarronear con unos barriles del mejor ron de hongos que los piñoz pueden adquirir.

La llegada de una peña de tipejoz vazilonez normalmente se anuncia con el tintineo y el sonido metálico de sus muchas posesiones, aunque esto no tiene ninguna trascendencia para los tipejoz vazilonez. A ellos les divierte proclamar su opulencia delante de otros orkos y quieren que todo el mundo se entere de ello. Incluso los kanijoz ayudantez llevan anillos en los dedos, van bien vestidos y se enorgullecen en alardear de las proezas de sus amos.

Solo haya una cosa que a los tipejoz vazilonez les guste más que pavonearse de sus pertenencias y es usar sus akribilladerez ezpecialiez para vaporizar a sus enemigos. Los tipejoz vazilonez los denominan akribilladerez molonez y varían enormemente en diseño, ya que un buen puñado de piñoz ayuda a animar a un mekániko a diseñar su mejor y más letal trabajo. El desdichado que se atreve a probar la última adquisición de un tipejo vazilón suele acabar mal.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tipejo Vazilón	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Equipo

Markadiztanzias: los tipejoz vazilonez disponen de selectores de objetivos caros y elaborados que fijan en las cuencas de sus ojos. Cuando dispara, el tipejo vazilón puede medir la distancia que haya hasta su objetivo para saber si lo alcanza, antes de declararlo su objetivo.

Akribilladerez molonez: estas armas tienen el perfil indicado a continuación. Efectúa una tirada en cada fase de Disparo para determinar el FP de la unidad, pero solo después de haber fijado el objetivo de la unidad.

	Alcance	F	FP	Notas
Akribillador molón	60 cm	5	1D6	Asalto 1

Máz dakka: algunos tipejoz vazilonez invierten sus riquezas para que sus akribilladerez molonez dispongan de más cañones y más alcance. Los akribilladerez molonez con la mejora de máz dakka son de Asalto 2.

Máz kalibre: las armas que han sido manipuladas tienen máz calibre y una armadura más pesada. Los akribilladerez molonez con la mejora de máz calibre tienen F6.

Ekzplozivo: los akribilladerez molonez más caros disparan proyectiles de energía chisporroteante en lugar de proyectiles sólidos. Cuando efectúes la tirada para determinar el FP de la unidad, resta 1 al resultado (hasta un mínimo de 1). Los akribilladerez molonez con eksplozivos están sujetos a la regla especial de sobrecalentamiento.

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo y ¡Waaagh!

KAPITÁN BADRUKK

El Kapitán Badrukk es el korszario más infame de todos. Es una leyenda y en su propia subcultura se le considera un asesino feroz. Badrukk ha recorrido las estrellas a bordo de su kruzero orko clase matamuchoz *Piñoz Negroz* durante varias décadas sangrientas. El kapitán lidera a una banda de villanos conocida como "Loz tipejov vazilonez de Baddruk" y ha luchado junto a los kaudillos más importantes de la historia orka reciente. Badrukk afirma que de no ser por las armas devastadoras de sus tipejov, muchos de esos kaudillos a los que han prestado sus servicios ya estarían muertos, algo que podría corroborar quien los haya visto en acción.

Badrukk es un kaudillo korszario típico en el sentido que su apariencia personal es ostentosa en extremo. Feo como un garrapato mamut, Badrukk tiene decorada su cabeza calva y llena de cicatrices con medallas de los almirantes imperiales a los que ha vencido y cuyas naves ha saqueado y abandonado. Tiene tantos piñoz que el rostro de Badrukk presenta un rictus espantoso permanente y que ha recubierto con una mandíbula de adamantio y oro robado del Palacio de la Luz Eterna.

La armadura dorada del kapitán solo se ve empañada con la sangre de sus víctimas más recientes, y sus estandartes posteriores proclaman sus habilidades supremas como guerrero y conquistador. Un gran sobretodo forrado protege a Badrukk de la radiación generada por su *Deztripadora*, un arma tan peligrosa que situarse junto a ella equivale a una sentencia de muerte instantánea. Esta

arma en el pasado perteneció a un ogrete que era el guardaespaldas del gobernador de un subsector y, desde entonces, el kapitán la ha modificado para disparar botes de plasma inestable en lugar de balas de gran calibre, con lo que cada disparo detona como un pequeño sol.

Badrukk fue expulsado del klan de la Luna Malvada después de que le acusaran de tener demasiados piñoz. Desde el día de su exilio, los éxitos del kapitán han aventajado a los de otros kapitanez korszarioz. Badrukk luchó junto a la flota del señor de la guerra Garaghak, donde se enfrentó a parte de la flota enjambre tiránida Kraken efectuando una incursión a las Reinas Norn. Durante la guerra de Dakka, sus guerreros acabaron con un cuerpo de cazadores tau, y algunos afirman que el kapitán ha aniquilado en persona una ballena del vacío.

Para ser un orko, la verdad es que Badrukk es un estratega excelente y actúa como consejero de cualquier kaudillo que sea lo bastante rico para satisfacer sus tarifas exorbitantes. Después de la batalla, los tipejov vazilonez normalmente "persuaden" a sus patronos para que compartan con ellos el botín antes de regresar a bordo de la *Piñoz Negroz* y partir en busca de nuevas matanzas. Muchos señores de la guerra piensan que se trata de un precio que merece la pena pagar por una buena pelea y por la visión inolvidable de Badrukk y sus tipejov vazilonez desplegando toda su artillería letal sobre un enemigo atemorizado.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+

Equipo: Badrukk tiene la armadura *Piñod'oro*, *Deztripadora*, tres kanijoz furriel, un estandarte del jefe, una piztola, una rebanadora, un marcadiztanzias (consulta el apartado de los tipejov vazilonez) y granadaz de mano.

Equipo

Kanijo furriel: el transporte del enorme tesoro y armadura del kapitán requiere de muchos pares de manos. Por esta razón, Badrukk cuenta con 3 kanijoz munizioneroz. Estos se cuentan aparte de los kanijoz munizioneroz que pueden incluirse en la unidad.

Armadura Piñod'oro: la armadura de Badrukk lleva incrustados cientos de piñoz de oro fundidos, arrancados de las bocas de otros kapitanez korszarioz. La armadura le proporciona una tirada de salvación por armadura de 3+ y también incorpora una pantalla de energía que hace que el kapitán tenga una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Deztripadora: a Badrukk le encanta disparar con su akribillador favorito, *Deztripadora*. Llegará el día en que el propio Badrukk se cuente entre las víctimas de *Deztripadora*. Pero por ahora solo es un arma muy potente. Tiene el siguiente perfil:

	Alcance	F	FP	Notas
Deztripadora	60 cm	7	2	Asalto 3, Sobrecalentamiento

Reglas especiales

¡La peña triunfará!, azalto rabiozo, ¡Waaagh!





GHAZGHKULL THRAKA

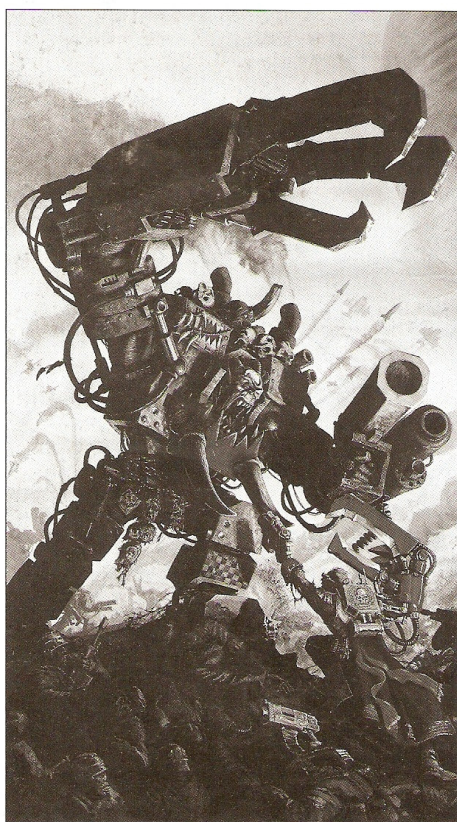
Ghazghkull Mag Uruk Thraka es un poderoso profeta del ¡Waaagh!, capaz de arengar a poblaciones planetarias enteras de orkos y lanzarlas a un frenesí de conquista y derramamiento de sangre. Es el orko más influyente de toda la galaxia, y billones de pieles verdes marchan a la guerra en su nombre. Pero no siempre fue así.

Ghazghkull inició su carrera como un guerrero del Klan Goff, en recóndito planeta de Urk. Durante una incursión a un sanctum de los Marines Espaciales, un disparo de bóter alcanzó a Ghazghkull en el rostro, convirtiendo una gran área de su cráneo en un amasijo de carne y causando graves daños cerebrales. Casualmente, un matazanos del klan Kráneo de Muerte llamado Matazanoz Loko Grotsnik estaba cerca y sustituyó parte del cerebro de Ghazghkull con un implante biónico de adamantio.

Puede que el implante biónico estimulase un poder psíquico latente, o puede que Ghazghkull simplemente sufriera alucinaciones, pero fuera cuál fuera la razón, desde ese momento Ghazghkull reivindicó estar en contacto directo con los dioses orkos, Gorko y Morko. La verdad es que algún poder oscuro favoreció a Ghazghkull, porque su ascenso entre las tribus orkas de Urk fue meteórico. Luchó

sin cuartel para ascender de rango y, finalmente se convirtió en el señor supremo planetario. Los orkos respetan la fuerza, el valor y la habilidad en batalla, y no puede negarse que Ghazghkull poseía esas cualidades en abundancia. Además, tenía algo que la mayoría de señores de la guerra carecen: visión. Con sus discursos apasionados, incitó a los orkos de su planeta natal para que emprendieran su misión de conquista de la galaxia. Allí donde Ghazghkull iba, conseguía reunir a las tribus de orkos beligerantes y les insuflaba un sentido del destino apabullante.

Todo este poder se hubiera perdido de no ser porque el sol de Urk comenzó a decaer y extinguirse. Ghazghkull le dijo a los Orkos que aquello era una señal de Gorko y que debían reunir un ¡Waaagh! orko tan grande como nunca se había visto otro. Los que quisieran unirse a la gran cruzada solo tenían que seguir a Ghazghkull, y los que lo desobedecieran morirían. Así que los orkos decidieron seguir a su profeta. Conquistarían la galaxia o morirían en el intento.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Equipo: Ghazghkull tiene un kráneo de adamantio, eztrandarte del jefe, kuerpo zibernético, mega-armadura, granadaz de mano y un akribillador pezado (este último sustituye al akribillador acoplado que lleva la mega-armadura).

Equipo

Kráneo de adamantio: un cabezazo de Ghazghkull es muy parecido a sufrir la embestida de un tren. Cuando Ghazghkull carga, cuenta con +2A en lugar del habitual +1. Además, Ghazghkull es inmune a la muerte instantánea.

Reglas especiales

Personaje independiente, ¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo, Profeta del ¡Waaagh!

Profeta del ¡Waaagh!: el grito de guerra de Ghazghkull desata un ¡Waaagh! de grandes dimensiones. ¡El ¡Waaagh! de Ghazghkull puede invocarse en cualquier momento de la batalla, pero solo una vez por partida y nunca en el primer turno. Sustituye el ¡Waaagh! habitual del ejército por este que es mucho mejor.

El ¡Waaagh! de Ghazghkull dura el resto del turno del jugador y todo el turno siguiente del otro jugador. Durante este período, la tirada de salvación de Ghazghkull es invulnerable.

Además, durante el tiempo que dure el ¡Waaagh!, todas las unidades de infantería orka contarán como si hubiesen obtenido un resultado de 6 para el movimiento del ¡Waaagh! que deseen efectuar. Las unidades amigas que no huyan estarán sujetas a coraje mientras dure el ¡Waaagh!

Recuerda que solo puede invocarse un ¡Waaagh! Por turno, así que Ghazghkull no puede combinar su ¡Waaagh! con el generado por un eztrambótico.

MATAZANOZ LOKO GROTSNIK

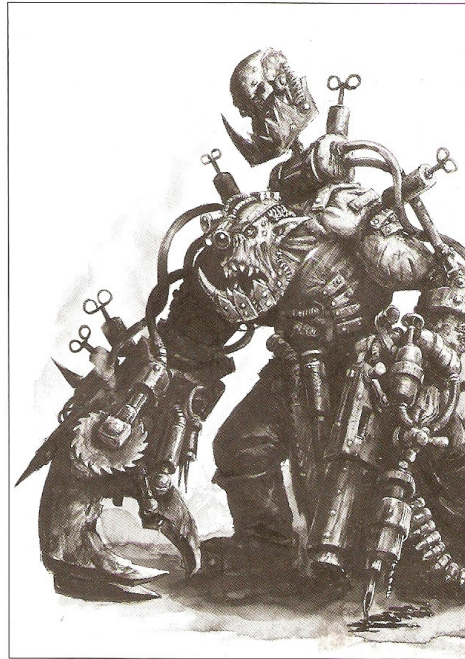
Grotsnik sintió siempre una fascinación mórbida por hurgar en las cabezas de otros. Cuando un Goff feo llamado Ghazghkull entró tambaleándose en la tienda médica de Grotsnik, tratando de mantenerse el cerebro en su sitio con ambas manos, el matazanoz vio una gran oportunidad. Dos horas más tarde, Ghazghkull volvió a salir tambaleante, pero esta vez su cráneo relucía con un implante de adamantio.

El ascenso de Ghazghkull a Señor Abzolut de la Guerra le llevó menos de una semana. De repente, Grotsnik se convirtió en un personaje extremadamente popular y cuando vio que un puñado de orkos se apelotonaba delante de su tienda, vio que se trataba de otra gran oportunidad. El matazanoz persuadió a los nobles más ricos de su tribu diciéndoles que ellos también debían tener un "especial Ghazghkull". Lo que Grotsnik no les contó es que cada cráneo de adamantio había colocado una porción de explosivo y que él tenía un detonador oculto. La vida siguió, pero si un noble con cráneo metálico ofendía a Grotsnik, ese mismo día le explotaba la cabeza.

Finalmente, los nobles descubrieron lo que ocurría. Como sabían que no podían enfrentarse a él cara a cara, le organizaron un pequeño accidente. Avisaron a Grotsnik para que echase un vistazo al cableado de un dreadnought orko defectuoso, pero lo aguardaba una sorpresa desagradable. El dreadnought agarró al matazanoz con una de sus pinzas y usó su enorme sierra circular para abrir la cabeza de Grotsnik y después lo lanzó violentamente lejos. Cuando los kanijos kamilleros encontraron a su maestro agonizante, vieron una gran oportunidad. Arrastraron el cuerpo del matazanoz hasta su tienda médica y pronto se oyeron los sonidos de las sierras para cortar hueso, los martillos y taladros por todo el campamento que dormía pacíficamente.

Durante esa larga noche, uno de los gretchins perdió su almuerzo mientras le daba un codazo a la cubeta con los sesos de Grotsnik. Otro perdió una araña mascota que se escurrió al lugar más cálido y suave que pudo encontrar, la cabeza abierta del matazanoz. Grotsnik murió varias veces aquella noche, pero un ezpabilakanijoz con mucha inventiva lo devolvió a la vida. Al amanecer, Grotsnik salió tambaleándose de la tienda, agarrándose su nuevo cráneo metálico; el matazanoz estaba vivo pero totalmente desquiciado. Inundado por una alegría maniaca, bailó y cantó a la luz de la luna, mientras explotaba uno a uno los cráneos explosivos de los nobles.

Desde aquel día, las prácticas de cirugía de Grotsnik son cada vez más extravagantes. Se ha cortado en varias ocasiones sus brazos "para mantenerse ocupado" y los ha sustituido por injertos de clientes a los que invadió la generosidad en la mesa de autopsias. Grotsnik ha lobotomizado a los osados y bastante dementes como para acercarse a su tienda y les ha cambiado su cerebro por garrapatos vivos. Incluso se rumorea que el matazanoz está construyendo sus propios superorkos con órganos y otras partes del cuerpo "donadas" por sus clientes. Son muchos los que creen que, de no ser por el patronazgo de Ghazghkull, al matazanoz ya lo habrían matado hace mucho tiempo. El hecho es que Grotsnik es muy resistente y un guerrero temible en combate.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Equipo: Mad Dok Grotsnik lleva una garra de combate, un piztola, un jokepincha, un cuerpo zibernético y herramientas de matazanoz.

Reglas especiales

Personaje independiente, azalto rabiozo, ¡Waaagh!

Zumbao: Grotsnik está totalmente chiflado y los orkos creen que está más loco que un puñado de orkos chaladoz enfebrecidos por una noche de luna llena. Tanto Grotsnik, como la unidad a la que se incorpore están sujetos a coraje. Además, el matazanoz está tan sediento de sangre que siempre se moverá lo más rápido que pueda hacia el enemigo más próximo, asaltándolo si es posible. Esta ansia de sangre también la sufre la unidad en la que esté Grotsnik. Esto significa que, una vez que Grotsnik se ha unido a una unidad, no puede abandonarla a menos que él sea el único componente que queda de la misma.

“¡Operaz! ¡Operaz!
¡Todavía keda tiempo para operar!”

- Matazanoz Loko Grotsnik

FUERZAS DE LOS ORKOS

59



WAZDAKKA GUTSMEK

El mejor motorizta orko de todos los tiempos, Wazdakka Gutsmek va montado en una monstruosidad con turbo energía que antaño era una moto, pero que ahora se ha convertido en algo mucho más horripilante.

Wazdakka lleva jugueteando con las motoz desde que era un joven en su planeta desértico natal, Khazak Prima. Solo había una cosa que le gustaba más que desmontar motos y volver a montarlas, y era conducir las. Después de ganar la carrera de las Ruedas Llameantes con su moto, que había acabado de arreglar aquella misma mañana, el destino de Wazdakka estaba sellado. Fue acusado de estafador y enfurecido, empezó a arrasarlo todo. Wazdakka destrozó el asentamiento con sus cañones ametralladoras y después se alejó de allí indignado.

Con el paso de los años, Wazdakka se convirtió en una figura legendaria. Su sentido de la coordinación no tenía rival y su intervención en muchas batallas inclinó la balanza del lado de los orkos. Wazdakka se mantenía despierto por los brebajes que le preparaban los matazanos lokos proscritos y en raras ocasiones abandonaba su moto, y entonces solo lo hacía para mejorarla.

Después llegó una época en la que Wazdakka ya no estaba satisfecho de vagar solo. Trató de unificar las tribus en un gran ¡Waaagh! que abarcara la galaxia de uno a otro lado, Wazdakka consiguió el apoyo de todos los lokos de la velocidad que se encontraba. Solo el tiempo dirá si los planes de conquista de Wazdakka llegan a cumplirse, pero el caos de la gran velocidad es seguro un camino.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Equipo: Wazdakka va montado en la moto del Apokalipsis y cuenta con herramientaz de mekánico, una piztola, una garra de combate, un ezstandarte del jefe, un lanzakohetez ezpezial y granadaz de mano.

Equipo

La moto del Apokalipsis: Wazdakka está sujeto a las reglas para las motos descritas en la página 46. Además, la moto de Wazdakka ha sufrido tantas modificaciones que ahora es mucho más potente (e incluso tiene un aspecto más guay) que una motocicleta normal.

Aunque Wazdakka use los turbopropulsores puede disparar sus armas en ese turno.

Kañón ametrallador: el cañón ametrallador montado en la moto de Wazdakka es una monstruosidad de disparo rápido que tiene capacidad para frenar a un tanque. Su perfil es el siguiente:

	Alcance	F	FP	Notas
Kañón ametrallador	60 cm	8	4	Asalto 4

Reglas especiales

Personaje independiente, ¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo

EL ASEDIO DE SCALEX VI

El ¡Waaagh! de Wazdakka fue parado en seco en el mundo forja imperial de Scalex VI, donde la horda de motoristas lokos de la velocidad del señor de la guerra se vio frenada por una legión del Adeptus Mechanicus acompañada de un titán de batalla Warlord. Las armas sólidas de las hordas de lokos de la velocidad no podían atravesar el grueso blindaje del dios máquina, segundo las filas de orkos con sus mega blásteres y hasta los aledaños del complejo industrial estaban llenos de sangre orka y aceite de motor.

Los lokos de la velocidad habrían sido aniquilados de no ser por la intervención de Wazdakka, que apareció en un promontorio desde el que dominaba la batalla. Se lanzó en su moto a toda pastilla por el borde del precipicio y navegó entre los escudos de vacío. Aunque las pantallas de energía quemaron a Wazdakka y su moto, descendió como un cometa fiero y atravesó la cubierta de la cabina de mando del titán. Todavía envuelto en llamas, Wazdakka aniquiló a la tripulación en cuestión de segundos.

Desde ese momento, la batalla estaba acabada. Scalex VI se convirtió en parte del imperio de Wazdakka, y sus manufactorums a partir de entonces construyeron vehículos de todas las formas y tamaños que se unieron al ¡Waaagh! de Wazdakka. Desde aquel día, Wazdakka ha guardado como oro en paño los cráneos aún humeantes del titán Princeps y su tripulación como recordatorio triste de su mayor hazaña hasta la fecha.

VIEJO ZOGWORT

El mayor eztrambótico de todos, Zogwort, nació durante un eclipse total de sol en el mundo letal de Catachán. Zogwort salió de su vaina luchando. Su espora había madurado en el interior de un nido de víboras e incluso antes de abrirse paso hasta el suelo, el recién nacido Zogwort fue acribillado a mordiscos de serpientes llenos de pus. Sin embargo, el piel verde sobrevivió y había empezado a devolverles los mordiscos. Mientras el sol se deslizaba detrás de la luna, brilló en el cielo del horrible lugar de nacimiento de Zogwort; entonces, el joven orko se levantó del suelo con su cuerpo lleno de mordeduras, con una serpiente muerta en cada mano y un puñado de ellas agonizando en las fauces ensangrentadas del orko.

Para mayor sobrecogimiento de la tribu de Zogwort, las señales del favor de los dioses no acabaron allí. Desde el día de su nacimiento, ninguna serpiente volvió a morder a Zogwort, aunque sí que se deslizaban a través de sus pieles y se enroscaban alrededor de su cuerpo cálido y flaco, lleno de cicatrices de las mordeduras. Zogwort era más hosco y astuto que el resto de sus hermanos orkos y todo el que trataba de intimidarle, encontraba el mordisco de Zogwort mucho más venenoso que el de cualquier otra víbora. Fue aclamado como hijo favorito de Morko y antes de que transcurriese un año, Zogwort ocupaba un lugar de importancia en su tribu.

La verdadera extensión de los poderes de Zogwort se hizo aparente cuando alcanzó la adolescencia. Un fenómeno psíquico violento comenzó a rodear a Zogwort, y muchos de los orkos más viejos apostaron que el extraño piel verde se convertiría en un eztrambótico. Se le asignó una Peña de Kuidadarez para que lo mantuvieran con la correa corta, aunque estos últimos tenían el hábito misterioso de convertirse en garrapatos durante la noche.

Cuando su tribu atacó a los guerreros humanos de Catachán, Zogwort sembró el terror sagrado, pisoteando y gritando mientras absorbía la energía pura del ¡Waaagh! de su tribu de orkos feral. Cuando Zogwort no pudo resistir más tiempo la absorción, la energía explotó en una cascada cegadora de luz verde pura que devoró al enemigo, dejando tan solo sus ropas, equipo y garrapatos aturdidos a su paso.

Zogwort perdió sus globos oculares en una explosión particularmente devastadora que destruyó a toda una compañía de la Guardia Imperial, aunque aún hoy reconoce que fue Morko el que guió sus pasos. A medida que se hacía mayor, también se volvió más gruñón y poderoso, la fama de Zogwort pronto eclipsó a la de su antiguo kaudillo, Skabgutz. Así que Zogwort decidió abandonar el planeta, llevándose a varios de sus garrapatos serpiente en busca de concentraciones orkoides más grandes.

En la actualidad, el Viejo Zogwort recorre la galaxia como korszario, en busca de lugares donde la energía del ¡Waaagh! sea más pura, absorbiendo la fuerza psíquica de sus compañeros orkos y desatándola a la más ligera provocación. Zogwort ha resultado ser el poder que se ocultaba tras el trono de más de un señor de la guerra orko poderoso, y su leyenda crece a cada batalla que pasa, porque ¿qué orko no podría evitar reírse al conocer la historia de un poderoso héroe enemigo convertido en un garrapato?



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Viejo Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Equipo

Nido de víboraz: el Viejo Zogwort tiene 1D6 ataques adicionales y una Iniciativa de 4. Todos los ataques de Zogwort se consideran ataques envenenados y siempre hieren con un resultado de 2+.

Reglas especiales

Personaje independiente, ¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo, ¡Waaagh! y kabezadizforme.

Psíquico: Viejo Zogwort es un psíquico.

Maldición de Zogwort: el Viejo Zogwort tiene la habilidad de transformar a un enemigo poderoso en un garrapato. Zogwort puede usar su maldición como un poder psíquico en lugar de tirar en la tabla de poderes psíquicos del eztrambótico. Elige un personaje independiente que esté dentro de la línea de visión de Zogwort. Si la miniatura está a una distancia de hasta 45 cm, ambos jugadores tiran un dado. Si el jugador orko obtiene un resultado mayor, la miniatura enemiga se sustituye por un garrapato enfadado, aunque estará bajo el control del enemigo. Eso sí, el jugador orko sustituye la miniatura por el garrapato que tendrá el perfil de atributos aquí indicado y no contará con equipo ni estará sujeto a reglas especiales, aunque es un personaje independiente que cuenta como infantería.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Garrapato	4	0	3	2	1	3	1	5	-



JEFE SNIKROT

Los infames cazadores de orkos de la Guardia Imperial de Armageddon solo temen a un orko. En las noches oscuras de las junglas ecuatorianas existentes entre Prima y Segunda, estos veteranos aguerridos susurran historias del Jefe Snikrot, el Acechante. Al parecer, se trata de un asesino orko que se desliza por la jungla como si se tratara de un fantasma y capaz de atravesar unas plantas enredaderas sin mover una sola hoja. Los guerreros cuentan que el piel verde es un cazador salvaje que vive para la venganza y cuyos ojos brillan con la luz diabólica del odio. Finalmente, también hablan de sus víctimas, a las que deja desangrarse una vez les ha extraído los ojos y les ha arrancado el cuero cabelludo.

El Jefe Snikrot era un komando orko de gran valía en la época de la primera invasión de Ghazghkull, y fue de los primeras tribus orkas en recorrer el infierno verde que separa Armageddon Prima de Armageddon Segunda. El mar de jungla era inmenso y los komandos de Snikrot tuvieron que separarse de la tribu principal. Mientras se dirigía ala base Cerberus, la mayoría de su tribu cayó en una emboscada tendida por los especialistas en combate de jungla de la Guardia Imperial, destinados al corazón de aquel reino verde. Snikrot ordenó a sus chikoz que se retirasen, jurando conquistar aquel paraje antes de dirigir su atención a las bases humanas.

Snikrot había aprendido bien la lección. Juró que libraría una guerra de guerrillas en el corazón de aquella jungla y redujo sus necesidades al mínimo, e incluso el color de su piel se fundió con la del color de la selva. Snikrot y sus komandos se fundieron con la propia vegetación y gracias a su piel resistente y a su fuerte metabolismo, consiguieron una resistencia natural a las defensas letales de un medio ambiente tan peligroso y enmarañado como este. Snikrot y sus chikoz refinaron sus ya de por sí habilidades prodigiosas en el sigilo y el sabotaje, hasta que lograron colarse en los barracones de la Guardia Imperial y mataron a todos los guardias mientras dormían. De esta forma empezó una campaña de terror y guerra psicológica que ha mermado el esfuerzo de la Guardia Imperial en Armageddon desde entonces.

Los Komandos Kráneos Rojos de Snikrot, deben su nombre a su costumbre de arrancar el cuero cabelludo a sus víctimas y de extender la sangre por sus cabezas, formaban un grupo grande cuando Ghazghkull regresó cincuenta años después. En esta época, la leyenda de Snikrot se había extendido hasta las colmenas más alejadas de los mundos industriales. Algunos hablaban de un fantasma que se bebía la sangre de sus víctimas aprovechando la oscuridad de la noche. Otros afirman que es una bestia asesina que lleva colgando de sus antebrazos envueltos con cadenas, las chapas de identificación de sus numerosas víctimas para poder susurrar sus nombres a la luz de la luna. Otros hablan de sus cuchillos letales y de cómo han saboreado la sangre de coroneles, nobles y cortesanos por igual.

Por todo Armageddon, a la luz parpadeante de las colmenas, las madres asustan a sus hijos para que las obedezcan contándoles historias sobre Snikrot el Acechante. Estas historias terroríficas están basadas en la verdad. Hasta el día de hoy, Snikrot es uno de los orkos más temidos, e incluso los cazadores de orkos ruegan al Emperador para que no sea su cuello donde el piel verde clave sus cuchillos mortíferos.



	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Equipo: granadaz de mano.

Equipo

Piñoz de Morko: Snikrot va armado con un par de cuñillos muy afilados a los que llama los Piñoz de Morko. En este sentido, cuenta como si tuviera un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Los Piñoz de Morko han sido consagrados a Morko, y se han empapado en la sangre de cientos de humanos muertos. Como resultado del patronazgo de su dios, Snikrot puede repetir las tiradas para impactar que no haya superado en un asalto.

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo, ¡Waaagh!, infiltración, moverse a través de cobertura.

Emboscada: la maestría de Snikrot en la táctica de guerra de guerrillas es legendaria. Si el jugador orko así lo decide, puede mantener a Snikrot y su unidad en reserva. Cuando Snikrot y su unidad estén disponibles como reservas, podrán incorporarse al tablero desde cualquiera de sus bordes.

Reputación de azezino: Snikrot tiene una reputación bien merecida, tanto que si él y su unidad ganan un combate, el enemigo estará sujeto a un modificador adicional de -1 al Liderazgo.

JEFE ZAGSTRUK

El Jefe Zagstruk es un asesino implacable y un fanático partidario de la disciplina, motivo por el que es el temido líder de una banda de zoldadoz de azalto denominada "Loz Buitrez". Zagstruk desprecia la debilidad y disfruta intimidando a los más pequeños para que cumplan sus órdenes. El ánimo de Zagstruk oscila entre el temperamento más airado y la cólera asesina ante la más ligera insinuación.

La escuadra de Buitrez profesa una gran admiración por su líder y teme más sus famosos ataques de ira que al enemigo. El Jefe, como lo llaman sus discípulos, nunca habla en voz baja y ante la señal más ligera de insubordinación o cobardía, ejecuta al interfecto en el mismo lugar en que la ha cometido. Esta tendencia la cumple a rajatabla aunque el orko sea el más grande y truculento de cuantos tiene a su cargo.

Se rumorea que Zagstruk nació en el seno de un asentamiento humano y en poco tiempo se abrió paso hasta el interior de su tribu materna. Sus guerreros afirman que desde el mismo día de su nacimiento, Zagstruk mataba a alguien cada día, y que cualquier excusa le servía para provocar una buena pelea. La mirada petrificante de Zagstruk es buena prueba de ello, y muchos de sus buitrez juran que han visto a su jefe mirando fijamente a kaudillos, lobos y garrapatos mamut por igual.

La ezkuadra de Buitrez lleva el mismo nombre que la nave personal de Zagstruk, el Buitre. Este kazabombarderoz rojo y enorme es una antiguala según los estándares de la

navegación orka moderna. Al parecer, transporta una carga explosiva terrible, aunque no es de extrañar que sean los propios buitrez.

En el punto álgido de una batalla, el Jefe Zagstruk y sus chikoz volarán para lanzarse al ataque en picado en primera línea, montados sobre la panza del Buitre. A un grito de Zagstruk, las bahías de carga de la nave se abren y dejan caer su carga de zoldadoz de azalto que se lanzan en picado sobre el combate que está ocurriendo bajo ellos. En el último momento, Zagstruk ordenará a sus chikoz que abran fuego con sus kohetez propulsores, enviando a los orkos primero hacia las localizaciones enemigas donde atacan con sus botas de hierro.

Este ataque tan personal resulta mucho más devastador por el propio equipo empleado por Zagstruk, el implante biónico denominado Garraz de buitrez. Zag encargó la construcción de éstas, después de que un dreadnought Marine Espacial le arrancase de cuajo sus propias piernas. Posteriormente, Zagstruk mordió su sistema de cableado y dejó a la máquina operativa. Estas garras de energía que funcionan mediante pistones, mejoran la fuerza ya de por sí formidable de Zagstruk, de forma que cuando éste entra en contacto con el enemigo, puede oírse invariablemente un crujido espeluznante.

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Equipo: kohete propulzor de zoldado de azalto, granadaz de mano, kuerpo zibernético, rebanadora, piztola.

Equipo

Garraz de Buitre: las piernas biónicas de Zagstruk son la herramienta perfecta para derribar a un enemigo al suelo y suavizar el impacto del Jefe de una vez. En cualquier turno en el que cargue Zagstruk, se considera que tiene una garra de combate que ataca siguiendo el orden de iniciativa normal (recuerda que el azalto rabiozo de Zagstruk le permite resolverlo con Iniciativa 4).

Reglas especiales

¡La Peña triunfará!, azalto rabiozo.

Turbopikado: Zagstruk y los Buitrez deben incorporarse a la batalla mediante *despliegue rápido*. No podrán disparar en el turno en el que entren en el tablero, pero para representar que se lanzan en picado sobre las filas enemigas, podrán asaltar ese mismo turno (siempre que su objetivo esté a distancia de alcance). Si la ezkuadra de Buitrez asalta en el mismo turno en el que se produce su *despliegue rápido*, retira 1D3 zoldadoz de azalto como bajas al inicio del combate, que se consideren bajas fruto del aterrizaje en picado.

Temperamento violento: Zagstruk dirige a su escuadra de Buitrez con un puño de hierro y una piztola personalizada. Si algún componente de su unidad no supera un chequeo de moral, Zagstruk lo ejecutará para restaurar el orden. Se considera que la unidad supera el chequeo, pero una miniatura de zoldado de azalto deberá retirarse como baja. En caso de que fuera el propio Zagstruk, no se aplica la regla de Temperamento Violento.





LANZANDO EL ¡WAAAGH!

Es la hora de desatar la marea de salvajes alienígenas guerreros contra cualquiera que se interponga en tu camino. Para empezar, sin embargo, te damos algunas guías de cómo montar tu propia máquina de matar malvada y mezquina verde, tu ejército de Orkoz.

El ejército piel verde típico está construido en torno a una horda de Orkoz que cargan por el campo de batalla gritando tanto como pueden, pero hay muchas maneras de personalizar tu propio ejército para sacarle el mayor partido táctico o temático.

LOS CHICOZ

La característica más distintiva de un ejército orko es su gran tamaño, que se lo proporciona la gran cantidad de tropas de línea que incluye. Lo más normal es que las partidas de guerra orkas superen en número a sus enemigos en un 2-1 o incluso en un 3-1; si quieres ganar, vas a necesitar muchos chicoz. Que sean baratos no se debe a que son tropas de mala calidad, sino a que no llevan armadura. Como cuestan tan pocos puntos, puedes desplegar peñas enormes de chicoz que sean lo suficientemente grandes como para resistir el fuego enemigo sin desmoralizarse y llegar al cuerpo a cuerpo, donde van a destruirlo. Ve acostumbrándote a la idea de que perderás gran cantidad de miniaturas antes de que llegues a la distancia adecuada; de eso es justo de lo que va ser un chiko orko.

Quizá prefieras equipar con las mismas armas y mejoras a todas las peñas. De esta manera, los lanzakohetez podrán concentrarse en destruir los tanques enemigos, mientras que los akribilladores pezados pueden disparar a la infantería. También es interesante invertir puntos en un par de kamiones para que una parte de tus chicoz puedan atacar por el flanco o llegar rápidamente a la batalla o, al menos, atraer la atención del fuego enemigo. Cuando tus chicoz estén preparados para la acción, ¿por qué no incluyes una gran Peña de Gretchins para cimentar tu ventaja numérica sobre el enemigo? Los Grots pueden formar una pantalla de hostigadores para cubrir el avance de los chicoz o actuar como unidades prescindibles, trabando a las unidades de elite del enemigo e impidiendo que ellas se traben con tus propias unidades de elite.

EL JEFAZO

Después de los Chikoz, el elemento más importante del ejército es el jefeazo. Al fin y al cabo, el líder de la partida de guerra es el punto focal de tu ejército y puede dictar la filosofía y las tácticas de toda tu fuerza.

El kaudillo es el verdadero monstruo del combate cuerpo a cuerpo, así que haz que entre en combate cuerpo a cuerpo tan rápido como sea posible y mira cómo vuela la Peña por los aires. Como son tan duros, los jefeazos atraen el fuego enemigo a toneladas. Quizá quieras montar a tu jefe en un karro de guerra para que tanto él como su escolta lleguen sanos y salvos hasta las líneas enemigas.

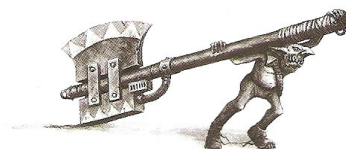
Alternativamente, si tu jefeazo va montado en una motocicleta, necesitará Peña que vaya con él y le apoyen e incluso se lleven unos cuantos balazos por él. Esto puede servir para crear una unidad central espectacular en un ejército de Lokos de la Velocidad.

A algunos jugadores les gusta que un Mekánico dirija su partida de guerra. Los Mekánicos te permiten llevar Dreadnoughts orkos como tropas de línea, lo que te deja más opciones libres para tanques y artillería. Aunque debi-

do a su especialización y a las máquinas de guerra son más pequeños que los ejércitos orkos normales, los ejércitos de los Mekánicos tienden hacia el espectro de disparo del género orko. Los Mekánicos hacen estupendos vehículos. Mantén uno o dos Mekánicos en contacto peana con peana con un karro de guerra o con un vehículo zakeado y verás que la efectividad del tanque aumenta considerablemente.

La psique de los Eztrambóticos siempre da pie a situaciones muy divertidas, ya que estos tipos son capaces de hacer saltar por los aires a la infantería enemiga y a los tanques por igual. Muchos jugadores consideran que la razón para llevar un Eztrambótico es su habilidad para hacer que los Orkoz se hacerque al enemigo un poquito más rápido gracias a sus poderes psíquicos del ¡waaagh! Por esta razón, los Eztrambóticos funcionan muy bien en las hordas dirigidas por los kaudillos.

Cuando sepas qué jefeazos quieres incluir en tu ejército y hayas jugado unas cuantas partidas, verás lo sencillo que es buscar refuerzos en la lista de ejército. La mejor guía es la de elegir las miniaturas que más te gusten. Sin embargo, algunos jugadores harán ejércitos temáticos deliberadamente para que se adapten a algún papel concreto del campo de batalla.



TU ¡WAAAGH! PERSONAL

Como habrás visto a lo largo de este libro, verás que la lista de ejército te permite crear muchos tipos diferentes de partidas de guerra. Aunque los jugadores orkos suelen empezar con una fuerza equilibrada compuesta en su núcleo por la infantería, los generales experimentados suelen acabar haciendo que su partida de guerra lleve unas tropas capaces de romper cabezas de una manera más concreta. A continuación te damos algunos ejemplos de las temáticas más extremas a disposición del jugador orko.

La marea verde: algunos jugadores orkos prefieren desplegar una horda masiva compuesta por incontables chicoz lideradas por nobles equipados con desproporcionadas garras y poco más. ¡Estos ejércitos suelen estar compuestos por más de ciento cincuenta Orkoz! Este tipo de fuerza es excelente para enfrentarse a ejércitos como los de los Marines Espaciales del Caos o los de los Eldars, puesto que están integrados por pocos hombres y no tienen tiempo de matar los Orkoz suficientes como para evitar que los pieles verdes lleguen al cuerpo a cuerpo.

El asalto relámpago: los jugadores que prefieran ejércitos realmente rápidos se verán atraídos hacia el estilo de combate de los Lokos de la Velocidad, un ejército compuesto casi exclusivamente por Motoriztas, Orugas, Kópteros y Kamiónes (una excelente elección contra ejércitos con muchas armas de disparo, como la Guardia Imperial o los Tau, gracias a la velocidad a la que pueden acercarse al enemigo).

El ejército ¡toma Dakka! hay otros jugadores a los que les apasiona la afición orka por el "dakka" y sus ejércitos están compuestos por Zakeadorez, Petatankes, Tipejos, Vazilonez, Mekánikos excéntricos y Karros de guerra cargados de armas pesadas hasta las cartolas. Los ejércitos ¡toma Dakka! son geniales para trabar a los ejércitos de asalto del enemigo, como es el caso de los ejércitos de Tiránidos u otros ejércitos de Orkoz cuando la guerra civil es inevitable.

Evidentemente, haya otros subtipos de ejércitos orkos. A esos a los que les gusta machacar y hacer polvo a los Marines Espaciales y a los Necrones desplegarán tantos Dreadnoughts orkos y Latas Azezinas como les sea posible. Otros jugadores, en cambio, preferirán los ejércitos de nobles y Chikos Duroz armados hasta los dientes. ¡Algunos llegarán incluso a llevar media docena de karros de guerra con apizonadoras de muerte para apisonar a sus enemigos hasta la muerte en el campo de batalla! Ningún ejército orko es mejor que otro, así que haz uno que te guste y ponte manos a la obra con la lista de ejército. Cuando tu fuerza esté preparada para la guerra, puedes ponerte serio en esto de conquistar la galaxia en el nombre de Gorko (bueno, o de Morko).

CÓMO PINTAR TU PARTIDA DE GUERRA

Las miniaturas de orkos piden a gritos ser pintadas. No necesitas un ejército pintado para abrirte el camino a palos por el universo, pero una fuerza de pieles verdes completamente pintada tiene un aspecto espectacular en el campo de batalla y bien merece dedicarle tiempo.

Parte de lo que hace que pintar un ejército sea tan agradecido es el proceso de elegir las miniaturas y decidir cómo pintarlas. Los jugadores orkos son los niños mimados y no solo hay un gran catálogo de miniaturas a tu disposición, sino que tienen un trasfondo rico, sangriento y sangriento. Cada uno de los klanes tiene sus propios iconos, símbolos, preferencias de color y estilos de vida (si esa palabra puede aplicarse a estos alienígenas musculosos a los que tanto les gusta la violencia).

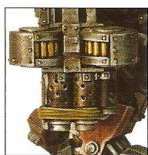
En la siguiente sección encontrarás ejemplos de miniaturas del catálogo de orkos pintadas de manera excelente de acuerdo a los colores de los klanes principales. Quizá algunos jugadores quieran seguir estos ejemplos, mientras que otros podrían usar esta información para crear sus propios klanes y tribus. Los Orkoz son una raza anárquica, por lo que deberías de elegir un klan que te inspire, aunque siempre puedes mezclar varios, como tú veas. Si quieres más información sobre cómo pintar un ejército, consulta el libro *Cómo pintar miniaturas Citadel*. Si quieres ver más ejemplos de ejércitos orkos pintados, conversiones y símbolos del clan, mira en la revista *White Dwarf* y en la página web de Games Workshop.



El típico ejército orko tiene gran cantidad de chikoz orkoz entre sus filas.



LOS JEFAZOS



Akribillador pezado



Mandíbulas de hierro



Waaagh:
partida de guerra, tribu,
¡Cuidado!



Jefazo:
líder, oficial, cabeci-
lla, kaudillo



Grim:
despiadado, destreza,
cara, peligroso



Skraga:
cicatriz, veterano

A KAUDILLO GHAZGHKULL THRAGA

Ghazghkull es el profeta de Gorko y de Morko. Nada le gusta más que aplastar las cabezas de sus enemigos hasta la muerte.



¡Es la hora de la comida del garrapato de atake del kaudillo!

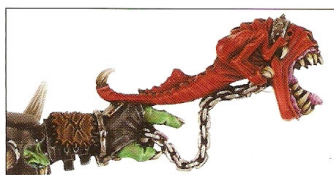


KAUDILLOS

los kaudillos orkos son los Orkos más grandes y más duros de todos y aumentan su ya de por sí formidable fuerza con todo tipo de armas letales.



Gran rebanadora



Garrapato de atake

LOS NOBLEZ



En un ejército orko, hasta los estandartes pueden convertirse en armas



▲ Noble con garra de combate y estandarte ¡waaagh!



▲ Noble con akribillador acoplado y estandarte del jefe



▲ Noble con estandarte del ¡waaagh!



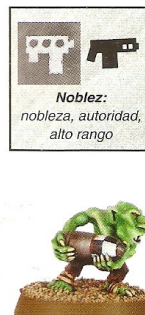
▲ Noble con piztola, garra de combate y estandarte del jefe



▲ Noble con piztola, rebanadora y estandarte del jefe



▲ Noble del Klan Zol Malvado



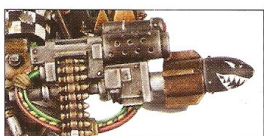
▲ Kanijo munizionero



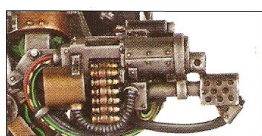
Noblez:
nobleza, autoridad,
alto rango

▼ Meganoble del Klan Luna Malvada

► Meganoblez Goff



Kombi akribillador-lanzakohetez



Kombi akribillador-kemakema



akribillador acoplado

Lanzando el iwaaagh!



ORKOS RAROS

MEKÁNICO CON KAÑÓN DE ATAKE SHOKK

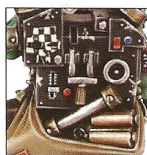
El Kañón de Atake Shokk dispara Snotlings dementados a través de la disformidad. Estos pequeños terrores suelen materializarse de nuevo junto al enemigo.



¡Siguiente!



Voluntarios snotling



Mekanizmo de arranque



Mekánico:
listo, tecnología,
mecánico



Herramientas de Mekánico

MEKÁNICO CON PANTALLA DE ENERGÍA EZPEZIAL

Este Mekánico y sus creaciones están protegidos por un campo de fuerza...

MEKÁNICO CON LANZAKOHETEZ EZPEZIAL

...Mientras que este prefiere volar en pedazos a sus enemigos.

GOFFS



Los Goffs son los orkos más grandes y fuertes de todos los clanes. Ghazghkull es un Goff y por eso dirige una horda de Orkos mucho más grande que ninguna otra.

Los ejércitos Goff están fundamentados en la infantería y su emblema de clan es la cabeza de un toro. Los Goffs visitan a cuadros negros y blancos y de forma muy tradicional, con algún que otro detalle rojo de manera ocasional.



Para pintar cuadros, primero pinta una cuadrícula en la superficie que vaya a pintar.



A continuación, rellena las cuadrículas de forma alternada (necesitarás buen pulso).



► EZTRAMBÓTIKO

Los Eztrambóticos son los canales vivientes de la energía del ¡waaagh! Pueden apoyar en combate a los Chikoz que dirigen o hacer saltar por los aires al enemigo con sus poderes psíquicos.



Atención: la energía del ¡waaagh! puede ser perjudicial para tu salud.



Kanijos kamilleros intentan controlar a un Eztrambótico...



...Pero los Kanijos no siempre salen bien parados.



Wurr:
raro, extraño



Urty:
dolor, atención médica

▼ MATAZANOS Y KANIJOS KAMILLEROS

Los Matazanos son una buena manera de conseguir que los Noblez y las peñas de Tipejz Vazilonez duren más.



Jokepincha



▼ MATAZANOS LOKO GROTSNIK

Demente, malo y peligroso, el Matazanos Grotsnik es una monstruosidad médica.



El Matazanos va desatado, como su cerebro.



Un Eztrambótico dirige a los Noblez de su tribu a la guerra, con un Matazanos cerca para cuando los miembros empiecen a volar por los aires.

Lanzando el ¡waaagh!

69



LOS CHIKOZ



Los Chikoz Orkoz van a la guerra llevando armas como piztolas, rebanadoras, akribilladores y granadas de manoz.



Chiko con akribillador pezado



Chiko con lanzakohetez



CHIKOS DUROZ

Los Chikos Duroz llevan armadura pesada que, normalmente, consiste en hombreras de metal y mandíbulas de hierro.



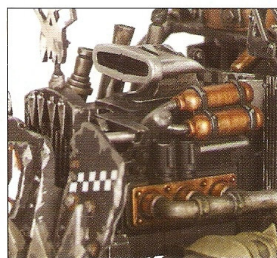
Dirigidos por un Noble con garra de energía, una peña de Chikoz marcha a la batalla.

KAMIONES



◀ GRAN AKRIBILLADOR

El akribillador pesado del Kamión puede dispararle plomo a las filas enemigas al tiempo que transporta a los Chikoz a la línea de frente.



▲ MOTOREZ

Los Kamiones suelen ir equipados con turbopropulsores para esas veces en las que hay que correr más que nadie, eso que tanto les gusta a los Orkoz.

▶ PLANCHA PA' PAZAR

Esta plancha está preparada para asaltar los vehículos del enemigo.



▲ Delantera de un kamión del Klan Zol Malvado.



▲ A los conductores orkoz les encanta estrellar sus vehículos contra los del enemigo, ¡por puro placer, vaya!



▲ Los Orkoz adornan sus vehículos con glifos y tótems.

Lanzando el iwaaagh!

71



ACHICHARRADOREZ



Las diferentes boquillas que llevan los Achicharradorez hacen que se pueda cambiar de modo lanzallamas a modo llama cortante.



Mekániko con Lanzakohetez ezpezial



Kanijo con aceite



Dreg:

destruir, rasgar, cortar, romper, requeterromper

► A este Achicharrador le gusta encender su arma con un puro.



Un Mekániko dirige el ataque de los Achicharradorez mientras los Zakeadorez disparan inclementemente para apoyar el ataque.



ZAKEADOREZ



Los Zakeadorez se quedan con las armas más grandes que hay a su alcance.



El Klan Kráneo de Muerte cuenta con gran cantidad de Zakeadorez.



Lanzando el iwaaaagh!



PÉTATANKEZ



Bomba petatankez



Los Petatankez dan caza a los vehículos enemigos con sus lanzakohetez.



Este Noble lleva la chaqueta de un comandante de tanques como trofeo.



Munición adicional



Petatankez con palokabum



BOMBAS GARRAPATO

Las bombas garrapato tienden a explotar en cuanto sufren la más mínima provocación.

GRETCHINS



Grub:

astuto, encontrar, cavar.



Kaporal con atrapakuellos



KOMANDOS



Gafas de visión nocturna



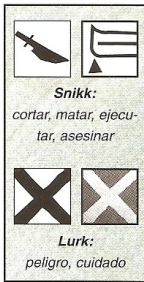
Noble Komando con garra de combate



Komando con akribillador pezado



Komando con achicharrador



ZOLDADOS DE AZALTO



Los Zoldados de Azalto son las tropas de choque de las partidas de guerra orkas.



▲ Después de reposicionarlo y de añadirle una peana voladora, ¡este Noble de Asalto parece caer directamente del cielo!



Lanzando el iwaaagh!

75



LAS MOTOS

Zag: relámpago, movimiento, ataque rápido	
Wazza: velocidad, Kulto a la Velocidad	



Noble con Gran
Rebanadora



Un Gretchin.



Motoriztas Goff



Motorizta del Klan Zoi Malvado



Motoriztas a toda carrera para ver quién llega el primero al frente.

LOS KE VAN SOBRE RUEDAZ

Y ORUGAS

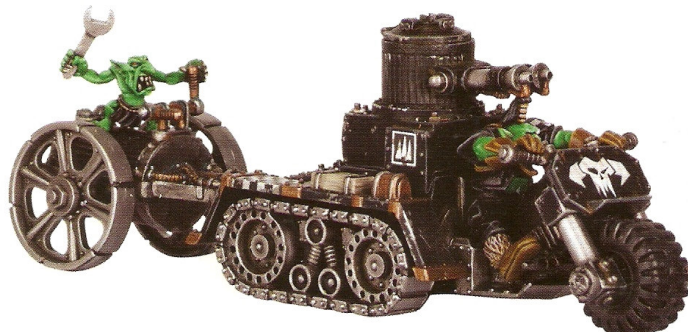
Disparan tanto como los kamiones, pero son mejores para atravesar terreno difícil.



Un caso alarmante de "adicción a la velocidad".

Y BUGGI

A todo gas y disparando sin parar.



KEMAKEMAS

Los Kemakemas son Orugas a las que se les ha adaptado una torreta con un lanzallamas. Un kanijo se queda arriba, listo para abrir o cerrar el chorro de combustible.

KÓPTEROS



Para pilotar un Kóptero hay que ser un Orko muy especial.



KÓPTERO

Los Kópteros son los batidores de las hordas orkas.



Estabilizador



Lanzando el iwaaagh!

77

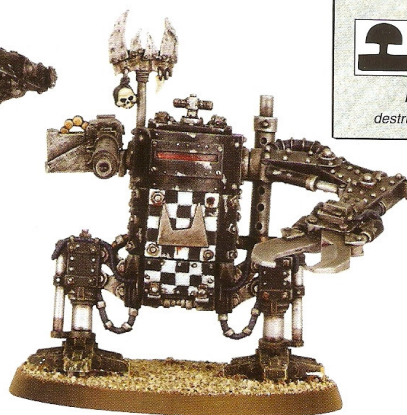


APOYO PESADO



A DREADNOUGHTS ORKOS

Son grandes, disparan y aplastan. Los Dreadnought orkos epitomizan el modo de guerrear de los Orkos.



A LATAS AZEZINAS

Pilotadas por Gretchins, las Latas Azezin son un arma muy poderosa para cualquier partida de guerra.



ARTILLERÍA

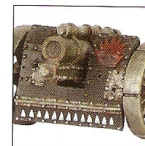
Los Gretchins suelen quedarse en la retaguardia del ejército, disparando las piezas de artillería.



Kañón zzap



Lanzadores



Kañón



Los artilleros proporcionan cobertura a los compañeros gretchin que han decidido avanzar.

LOS KLANES

KLAN ZOL MALVADO



El Klan Zol Malvado tiene un montón de Chikoz adictos a chillar mientras cargan a la batalla tan rápido como les es posible, montados en motocicletas y kamiones. El símbolo del klan es la cara amenazadora de un orco y pintan sus vehículos de rojo (y normalmente les ponen llamas y rayas "vamasrápido").



Hombreira



El Klan Zol Malvado pinta sus armaduras de rojo, ya sea con pintura o con la sangre de los enemigos caídos en batalla.



El Klan Zol Malvado cree a pies juntillas que los vehículos rojos corren más.

Lanzando el iwaaagh!

79

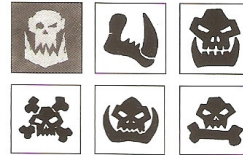


KLAN KRÁNEO DE MUERTE

El emblema del Klan Kráneo de Muerte es, sorprendentemente, una calavera. Los Chikoz del klan se pintan de azul, al igual que sus armaduras, ya que consideran que es el color de la suerte. Después de cada combate, siempre saquean el campo de batalla en busca de armas y restos.

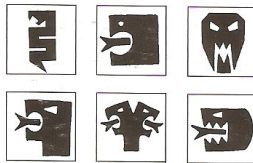


Plancha



Estos Akribilladores del Klan Kráneo de Muerte llevan una variedad de diseños de pinturas de guerra.

KLAN MORDISCO DE VÍBORA



El emblema del Klan Mordisco de Víbora es una serpiente, que hace referencia a los envenenamientos que ha de sufrir cada Chiko como ritual de iniciación.



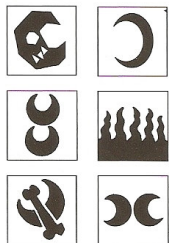
Noble del Klan Mordisco de Víbora



Un kaudillo del Klan Mordisco de Víbora dirige a los Chikos a la batalla.

KLAN LUNA MALVADA

A los del Klan Luna Malvada les encanta mostrar su riqueza y llevar ostentosas armaduras de color amarillo brillante decoradas, a menudo, con llamas negras. Su tótem es una media luna.



Un kaudillo del Klan Luna Malvada y su escolta de Meganoblez.



Los Chikoz del Klan Luna Malvada están más locos que otra cosa.



Armadura con el icono del Klan Luna Malvada



Llamas negras en una hombrera

KLAN HACHA ZANGRIENTA

A los Chikoz del Klan Hacha Zangrienta les encantan los diseños de camuflaje de todo tipo. La insignia de este klan es un par de hachas cruzadas.



▼ Noble del Klan Hacha Zangrienta



En el Klan Hacha Zangrienta adoran los diseños de camuflaje, aunque sean de colores diferentes.



Este Chiko del Klan del Hacha Zangrienta tiene la insignia de su clan tatuada.



Los pantalones son ideales para los diseños de camuflaje.



Lanzando el iwaaagh!



HORDA DE INFANTERÍA ORKA

Este es un ejército típico orko, formado mayoritariamente por infantería orka. Como puedes observar, el ejército dispone de tantos chikoz que tu oponente no tendrá oportunidad de detenerlos antes de que la marea verde lo haya alcanzado.

Ghazghkull y sus nobles lideran el ejército para darle un empuje serio en combate cuerpo a cuerpo, y el ejército incluye un eztrambótiko para agilizar el avance de la horda. Los zoldados de Azalto y los komandos son magníficas tropas de choque, que alcanzan el cuerpo a cuerpo con el enemigo tan rápido que los chikoz pueden avanzar sin encontrar oposición. Entretanto, los petatankez se ocupan de silenciar los tanques enemigos que, de otro modo requerirían montones de disparos de los chikoz.

- CG
- 1 Ghazghkull Thraka225 ptos.
- 2 Eztrambótiko Raskotrug55 ptos.
- TROPAS DE ELITE
- 3 8 Komandos135 ptos.
*Con akribillador pezado y achicharrador;
incluyen Noble con garra de combate*
- 4 5 Petatankez95 ptos.
*Incluyen un noble, un palokabum y dos garrapatos
bomba.*



TROPAS DE LÍNEA

- 5** 5 Noblez190 pto.
Con dos akribilladores acoplados, una garra de combate, un estandarte del ¡waaaagh!, un estandarte del jefe, un matazanos y un kanijo kamillero.
- 6** 30 Chikoz235 pto.
Con dos lanzakohetes y un noble con garra de combate.
- 7** 30 Chikoz200 pto.
Con akribilladores, dos akribilladores peizados e incluyen un noble.

- 8** 10 Chikos duroz110 pto.
Incluyen 1 noble

- 9** 10 Gretchins40 pto.
Liderados por un kaporal

TROPAS DE ATAQUE RÁPIDO

- 10** 9 Zoldados de azalto118 pto.
Incluyen 1 noble.

II APOYO PESADO

- Grandez Kañonez90 pto.
3 kañonez zzap

Total1493 pto.

Lanzando el ¡waaaagh!



EJÉRCITO DE LOKOS DE LA VELOCIDAD

Este ejército está compuesto fundamentalmente por Lokos de la Velocidad del Klan Zol Malvado. Cada miniatura dispone de transporte para alcanzar primera línea de fuego.

- 1 Kaudillo Razzagash**75 pto.
Con gran rebanadora, ezstandarte del jefe y akribillador acoplado
- 2 Mekánico Grobgutz**85ptos.
Con Pantalla de energía ezpezial
- 3 3 Noblez en moto**170 pto.
1 garra de energía, 2 grandes rebanadoras
- 4 12 Chikoz**97 pto.
Con un lanzakohetez e incluyen un noble con ezstandarte del jefe
- 5 Kamión**65 pto.
Con bola de demolición, capa de rojo corremáz, Plancha pa'pazar, y máz chapa
- 6 11 Chikoz**111 pto.
Con akribillador pezado y un Noble con garra de combate y ezstandarte del jefe
- 7 Kamión**55 pto.
Con bola de demolición, capa de rojo corremáz y Plancha pa'pazar

- 8 12 Chikoz**97 pto.
Con lanzakohetez, incluyen un noble con ezstandarte del jefe
- 9 Kamión**65 pto.
Con bola de demolición, capa de rojo corremáz, Plancha pa'pazar y máz chapa
- 10 11 Chikoz**111 pto.
Con akribillador pezado, e incluyen a un noble con garra de combate y ezstandarte del jefe
- 11 Kamión**55 pto.
Con Plancha pa'pazar, capa de rojo corremáz y bola de demolición.
- 12 6 Motoriztas**190 pto.
Incluyen un noble con garra de combate y ezstandarte del jefe
- 13 Ezkuadrón de buggies de guerra**130 pto.
Buggy de guerra con lanzakohetez acoplados y capa de rojo corremáz; Kemakema con capa de rojo corremáz y ayudantez; oruga con akribilladorez pezados acoplado y capa de rojo corremáz
- 14 6 Motoriztas**190 pto.
Incluyen un noble con garra de combate y ezstandarte del jefe

Total1496 pto.



EJÉRCITO DE MEKÁNIKOS

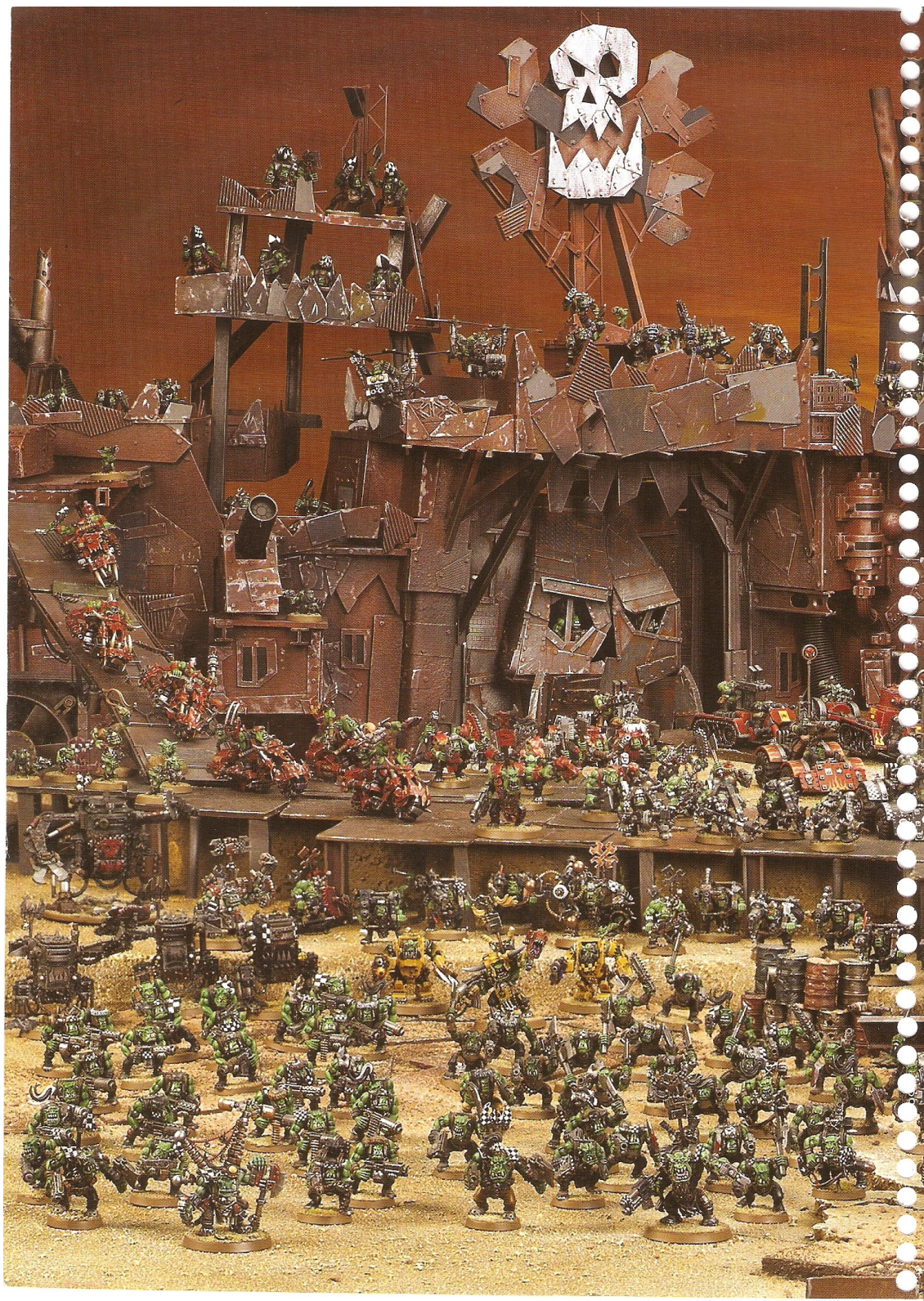
Este ejército se caracteriza por los estrafalarios y magníficos artilugios diseñados para acabar con los días de tu oponente. Recuerda que los dreadnoughts orko se consideran una opción de tropa de línea porque los dos mekánicos lideran el ejército.

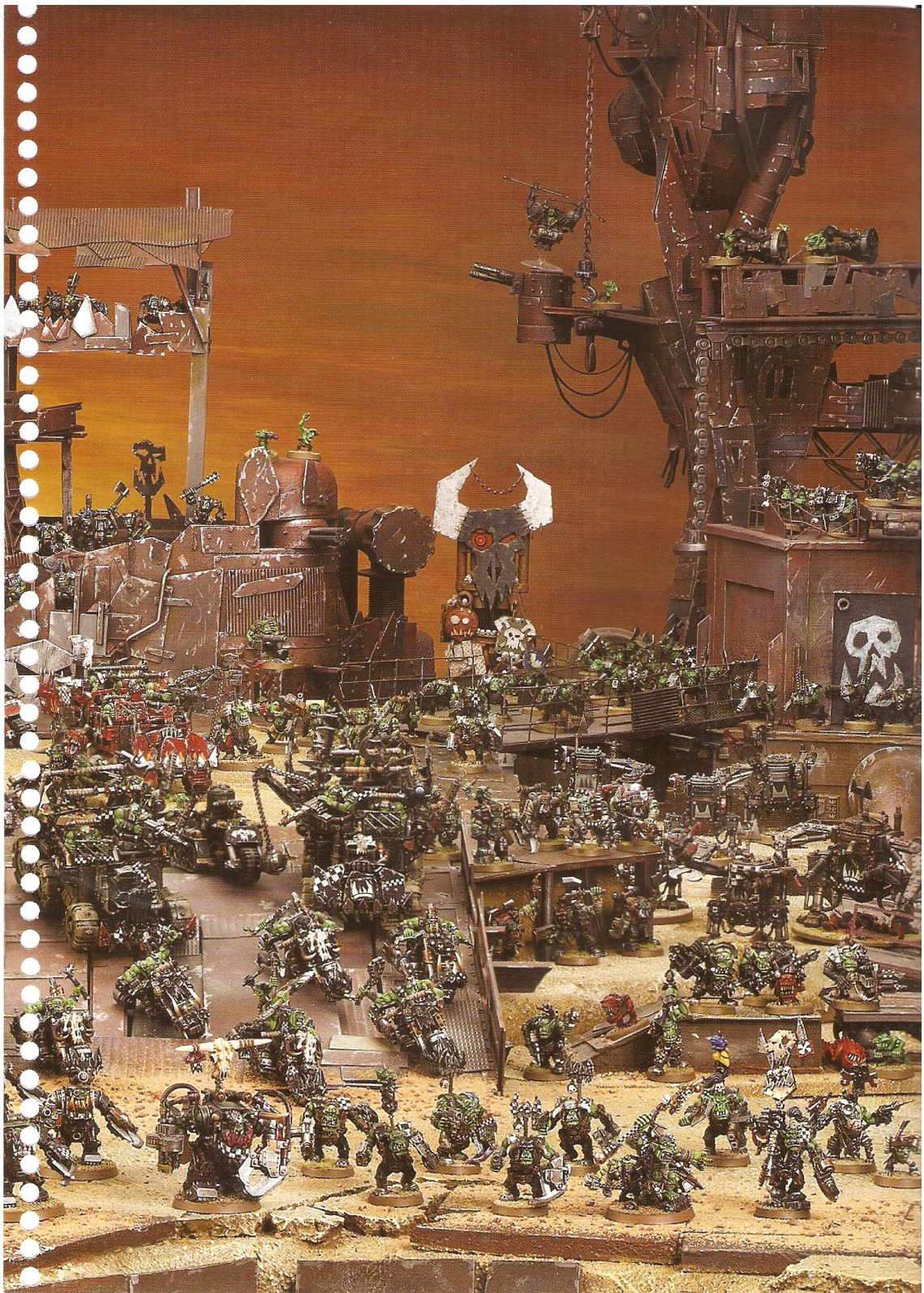
- 1 Mekánico Gognutz**100 pto.
Con Kañón de Atake Shokk y ezstandarte del jefe
- 2 Mekánico Lugbitz**55 pto.
Con Lanzakohetez epezial y ezstandarte del jefe
- 3 5 Achicharradorez**75 pto.
Incluido Mekánico
- 4 10 Zakeadorez**150 pto.
Incluidos dos mekánicos
- 5 5 Zakeadorez**75 pto.
Incluido Mekánico
- 6 20 Chikoz Orkoz**170 pto.
Con dos akribilladores pezados, e incluyen a un noble con garra de energía y ezstandarte del jefe
- 7 12 Chikoz Orkoz con akribilladores** ...87 pto.
Incluyen un noble con ezstandarte del jefe

- 8 Kamión**50 pto.
Con máz chapa y lanzagranadaz
- 9 10 Chikoz Orkoz**80 pto.
Con lanzakohetez, e incluyen un noble
- 10 10 Gretchins**40 pto.
Liderados por un kaporal
- 11 Dreadnought orko**95 pto.
Dos akribilladores pezados y máz chapa
- 12 Dreadnought orko**95 pto.
Akribillador pezado, kemakema y máz chapa
- 13 2 Kópteros**70 pto.
- 14 Latas Azezinas**130 pto.
Tres Latas Azezinas con dos akribilladores pezados y lanzakohetez
- 15 Latas Azezinas**130 pto.
Tres Latas Azezinas con dos kemakemas y lanzakohetez
- 16 Grandez Kañonez**90 pto.
3 kañonez zzap con 6 kanijoz
- Total**1492 pto.

Lanzando el iwaaagh!

85





LA KAZETA DEL MATAZANOS

Una de las ventajas de coleccionar orkos es que se trata de un ejército muy fácil de personalizar. Los kits de plástico orkos incluyen un montón de piezas intercambiables, facilitando la personalización del ejército. Si guardas todas las piezas sobrantes de cada kit orko, en poco tiempo tendrás de una "caja de reztos" con la que puedes jugar a ser el

matazanos (o el mekánico de tu ejército) siempre que te apetezca personalizar una de tus miniaturas orkas. Las miniaturas de esta página son solo una muestra de las conversiones efectuadas en el Studio y que van desde el intercambio de una cabeza a conversiones a gran escala. Solo tienes que dejar volar la imaginación...



► Este orko parece mucho más amenazador con las piezas de motorizta.



► Un guerrero del Klan Hacha Zangrienta que combate con dos cuchillos afilados.



► Este Tipejo Vazilón se ha hecho a partir de la miniatura de un noble, a la que se ha añadido un ziber ojo y un gran cañón.



◀ A este orko con akribillador pezado le hemos añadido un trozo adicional al cañón del arma y hemos reposicionado sus piernas y pies para dar la impresión de que retrocede.



El intercambio de brazos y cabezas de los kits de plástico de orkos te ayudará a conseguir resultados únicos...

◀ ...como la cabeza de este orko con akribillador pezado y la de su kanijo, que proceden del kit de motoriztas.

▲ Con piezas del kit del kamiñon orko, hemos añadido a este guerrero del Klan Kráneo de Muerte una cadena de motorizta, la cabeza de un achicharrador e incluso una pata de palo.

▲ La garra de energía cerrada de este noble orko está hecha con cuchillas de plástico.

► Una conversión magnífica de un vehículo orko. ¿A qué es verdaderamente dakka dakka?





EQUIPO ORKO

En esta sección del Codex Orkos puedes encontrar la lista de las armas y el equipo usado por los ejércitos orkos, junto a los detalles necesarios para poder incluirlos en tus partidas de Warhammer 40,000. Recuerda que aquí también se detallan las armas y el equipo que puede usar más de un tipo de miniatura o unidad, mientras que el equipo que solo puede utilizar una miniatura o unidad aparece en la sección de Fuerzas. Hemos incluido los números de página en los que aparecen para una referencia rápida. Por ejemplo, las pistolas que son armas muy comunes en el ejército orko, se detallan en esta sección. Sin embargo, los garrapatos bomba son armas exclusivas de los petatankez y, por tanto, solo aparecen detalladas en el apartado de los petatankez.

ARMAS

Achicharradores Consulta la página 45.

Akribillador

El mejor akribillador orko se elige en función de la cantidad de ruido y de daño que puede causar. Los mejores akribilladores son ensordecedores y letales por igual. Un akribillador tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	AP	Notas
45 cm	4	6	Asalto 2

Akribillador molón Consulta la página 56.

Akribillador pezado

Un akribillador pezado es una ametralladora pesada de gran calibre que se sacude y echa chispas cuando se aprieta el disparador. Tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	AP	Notas
90 cm	5	5	Asalto 3

Ametralladoras Consulta la página 46.

Armas gretchins Consulta la página 50.

Atrapakuellos Consulta la página 50.

Ezpabilakanijoz Consulta la página 50.

Garra de combate

Una garra de combate es un guantelete armado que se considera un puño de combate a todos los efectos.

Gran rebanadora

Las grandes rebanadoras son hachas enormes dentadas de metal que los orkos utilizan más por su peso que por su sutileza. Una gran rebanadora es un arma de combate cuerpo a dos manos. Una miniatura armada con una gran rebanadora suma +2 a su Fuerza.

Granadaz de mano

Una granada de mano es una granada que puede detonarse simplemente tirando de la anilla y arrojándola sobre el enemigo o, si eso falla, golpeando al enemigo en la cabeza con la granada hasta que explota. La granada de mano se considera una granada de fragmentación a todos los efectos.

Granadaz petatankez Consulta la página 42.

Garrapato bomba Consulta la página 42.

Jokepincha Consulta la página 38.

Kañón Consulta la página 51.

Kañón buum Consulta la página 54.

Kañón de Atake Shokk Consulta la página 35.

Kañón matamáz Consulta la página 55.

Kañón Zzap Consulta la página 51.

Kemakema

Es el favorito de los orkos pirómanos, el kemakema es un lanzallamas montado sobre un vehículo y que dispara un gran chorro de combustible sobre el área designada como objetivo. Algunos akribilladores se construyen para que contengan un cañón de kemakema y bastante combustible para un disparo. El kemakema tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	FP	Notas
Plantilla	5	4	Asalto 1

Kombiarmas

Una kombiarma es en esencia dos armas clavadas, conectadas o soldadas. La parte del akribillador de la kombiarma puede dispararse normalmente, pero la otra mitad del arma solo puede usarse una vez por batalla. Tampoco pueden dispararse al mismo tiempo.

Lanzador Consulta la página 51.

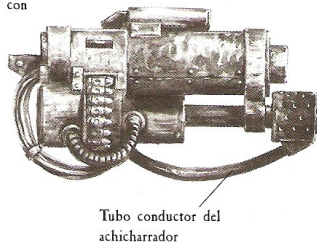
Lanzakohetez

Su construcción es bastante tosca aunque es un arma muy eficaz. El lanzakohetez es un palo fuerte al que se le ha adaptado un mecanismo sencillo con un disparador y que permite a un orko que se encuentre al otro extremo, disparar un cohete sobre las inmediaciones del enemigo. El lanzakohetez tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	FP	Notas
60 cm	8	3	Asalto 1



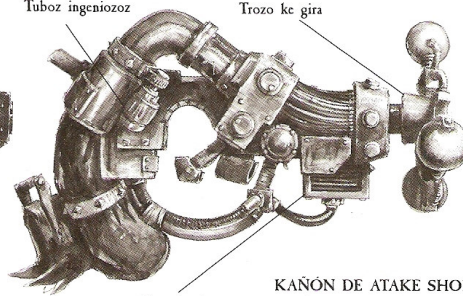
KOMBIARMA
Akribillador con
Kemakema



Tuboz ingeniozoz

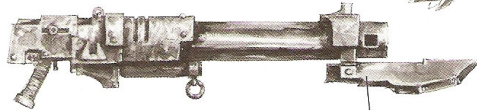
Trozo ke gira

Tubo conductor del
achicharrador



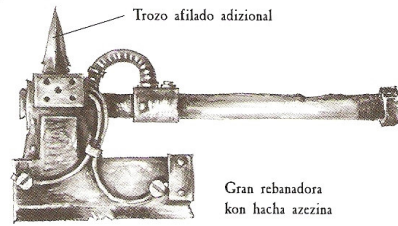
No zabe ke es

KAÑON DE ATAKE SHOKK-
Snotlings no incluidos.



Akribillador pezado
Arma pesada con montonez de dakka

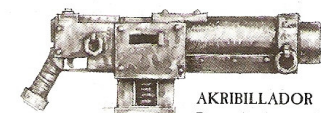
Ekztremo afilado



Trozo afilado adizional

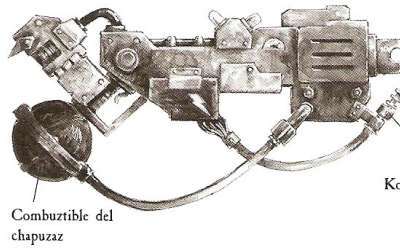
Gran rebanadora
kon hacha azezina

REBANADORA
Guzta para matar
mucho



Trozo de
munizion

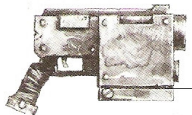
AKRIBILLADOR
Personalizado para hazer
mucho más ruido.



Combustible del
chapuzaz

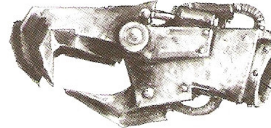
Kozaz elektrikas

**LANZAKOHETEZ
EZPEZIAL**
Arma del manitz ke
puede variar de diseño
pero ziempre mata
mucho.



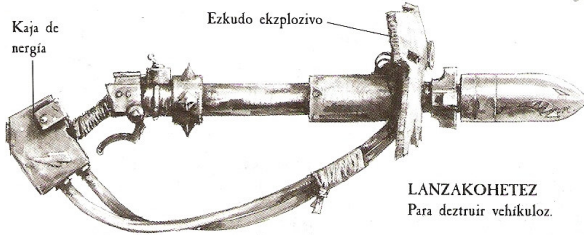
PIZTOLA
Buena para dizparar a corto
alcance

Trozo de munizion



Garra de combate
zirve para matar kozaz
muy duraz.

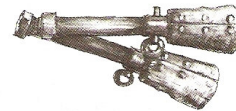
El orko va aki.



Kaja de
nergia

Ezkudo ekzplozivo

LANZAKOHETEZ
Para deztruir vehikuloz.



GRANADAZ DE MANO
Lánzalaz y ezplotarán.



Lanzakohetez ezpezial

Los chapuzaz a veces construyen un arma que resulta mucho mejor que la suma de sus partes, una maravilla de la tecnología orka que dispara un rayo enfocado de energía pura sobre su objetivo. Tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	FP	Notas
60 cm	8	2	Asalto 1 Sobrecalentamiento

Latazuka Consulta la página 53.

Matamuchoz Consulta la página 43.

Palokabum Consulta la página 42.

Pantalla de energía ezpezial

Consulta la página 34.

Piztola

Una piztola es un arma fea y brutal perfectamente diseñada para que su feo y brutal dueño mate a sus enemigos, ya sea disparándoles a corto alcance o luchando a muerte contra ellos. Tiene el perfil siguiente:

Alcance	F	FP	Notas
30 cm	4	6	Pistola

Rebanadora

Los orkos usan una gran variedad de armas de mano afiladas, con pinchos, serradas, dentadas, armadas de lengüetas y muescas que van desde el instrumento afilado proverbial a las sierras mecánicas dentadas. Las rebanadoras cuentan como armas de combate cuerpo a cuerpo normales.

"Zoy la mano de Gorko y Morko; ellos me han enviado para ke anime a loz chikoz a machakar y matar porke los chikoz a vezez olvidan para ke cztán akí. Yo era uno de loz chikoz hazta ke loz diozez me golpearon en la kabeza. Ahora rekuerdo ke los orkos eztamoz akí para konquistar y konzeguir ezklavoz de todo lo ke no matamoz.

Zoy el profeta del Waaagh y planetaz enteroz arderan bajo la zucla de mi bota. Zoy la muerte para todo lo ke kamina y allá donde voy, nada oza interponerze en mi kamino. Zoy más aztuto que un kanijo y más peligroso ke un dreadnought.

Soy el Zeñor de la Guerra Ghazghkull Mag Uruk Thraka y hablo en nombre de loz diozez. Vamoz a aplanar el univerzo y vamoz a matar a todo el ke noz plante kara. Vamoz a hazerlo porke zomoz los orkos y nazimos para luchar y venzer..."

Pintada encontrada en los restos de un Titán Warlord por los Ángeles Oscuros en Westerisle, Piscina IV

ARMADURA

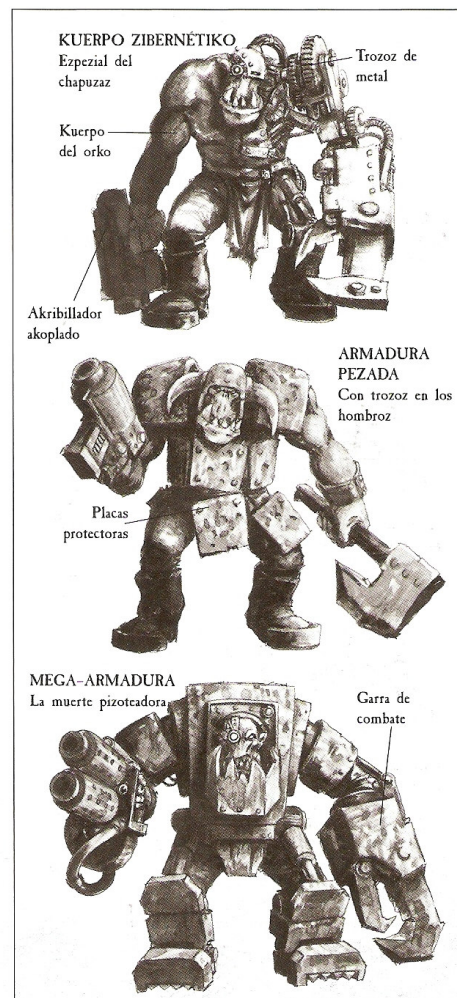
Armadura pezada

La armadura pezada de los orkos se hace con trozos de las armaduras de enemigos a los que han derrotado; después de recogerlas, los orkos las moldean para que se acoplen a su portador (¡bueno, más o menos!). La armadura pezada proporciona una tirada de salvación por armadura de 4+.

Kuerpo Zibernético

Los orkos a los que les sobran piños, suelen regresar de la consulta del matazanz con alguna modificación cibernética. Una miniatura con un Kuerpo Zibernético dispone de una tirada de salvación invulnerable de 5+.

Mega-armadura Consulta la página 39.





OTRO EQUIPO

Eztandarte del jefe

Los nobles orkos suelen tener un eztandarte donde colgar sus trofeos, una mandíbula de metal o algún otro símbolo de su estatus para que el resto de orkos no se confunda. Un noble con un Eztandarte del jefe a mano ayuda a que una unidad orka no se disperse. Cada vez que una unidad con un Eztandarte del jefe no supere un chequeo de Moral, debes elegir entre infligir una herida a esa unidad (no a la miniatura que porta el Eztandarte del jefe) para poder repetir el chequeo de Moral.

Eztandarte del ¡Waaagh! Consulta la página 33.

Garrapato de ataque

Un garrapato de ataque es un depredador voraz con una enorme boca y que suele estar entrenado para atacar la cara de sus enemigos. Un personaje que disponga de un garrapato de ataque contará con +1 ataque adicional.

Herramientas de matazanos

Consulta la página 38.

Herramientas de mekánico

Consulta la página 34.

Kanijo munizionero

Un kanijo munizionero es un gretchin que acarrea la munición de su maestro. Una miniatura con un kanijo munizionero puede repetir una tirada para impactar en un ataque de disparo una vez por partida.

Las miniaturas de kanijo munizionero son puramente decorativas y siempre se ignoran a efectos del juego; solo tienes que retirarlas si se convierten en un problema a la hora de mover otras miniaturas.

Kohete propulzor de los

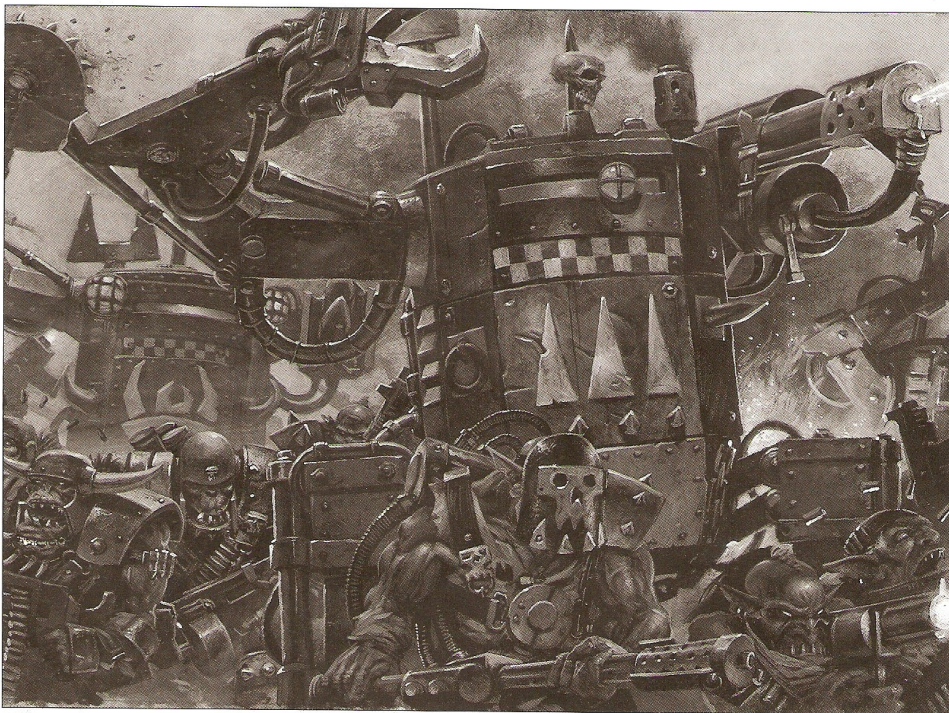
zoldados de azalto Consulta la página 47.

Moto Consulta la página 46.

"Los orkos plagan la galaxia de un extremo y a todas partes llevan su extrema beligerancia y ansias de combate.

Son una raza tan enraizada en la guerra, que no pueden entender el concepto de paz. No se puede negociar con ellos ni tampoco comprarles con armas pues, invariablemente se vuelven en contra de los que intentan sobornarles. Ruego con toda mi fe para que alguna gran catástrofe los aniquile, pero me temo que, en última instancia, serán ellos los que dominarán la galaxia."

Xanthius, Alto Señor de Terra



MEJORAS DE LOS VEHÍCULOS ORKOS

Los vehículos orkos tienen la opción de poder incluir varias mejoras, enumeradas en el apartado correspondiente a cada unidad de la lista de ejército orka.

Apizonadora de muerte Consulta la página 55.

Ayudantez

Cuando un vehículo orko recibe un impacto, los kanijos se apresuran a tapar los huecos y a reparar el daño. Un vehículo orko inmovilizado con ayudantez puede tirar un dado durante la fase de disparo orka; con un resultado de 4+, el resultado de inmovilizado se anula. El vehículo podrá iniciar el movimiento en el turno siguiente.

Bola de demolición

A los orkos les escanta la demolición tanto como la guerra. En el campo de batalla, la tripulación de un vehículo orko se divierte lanzando grandes bolas con pinchos sobre los vehículos e infantería enemigos. Un vehículo con bola de demolición causa un impacto de Fuerza 9 sobre una unidad enemiga destrabada que esté a una distancia máxima de 5 cm de la bola de demolición al inicio de la fase de asalto con un resultado de 4+. El vehículo orko no puede usar su bola de demolición si ya ha movido más de 30 cm en ese turno.

Capa de rojo corremáz

Los orkos creen que un vehículo pintado de rojo puede aventajar a un vehículo similar que no haya sido pintado. Aunque pueda parecer extraño, es totalmente cierto. Los vehículos orkos con capa de rojo corremáz suman +3 a su movimiento en la fase de movimiento, pero no sufren penalizaciones por este movimiento adicional. Por ejemplo, un vehículo con capa de rojo corremáz puede mover 33 cm pero aún así se considerará que ha movido 30 cm.

Ezpolón reforzado

Los conductores orkos suelen perderse la emoción del combate cuerpo a cuerpo así que modifican sus vehículos para poder usarlos como armas. Un vehículo con un ezpolón reforzado puede realizar *brutalidad acorazada*, y considera su blindaje dos puntos superior al habitual cuando resuelvas los ataques de ¡Victoria o muerte! (hasta un máximo de 14). Además, el vehículo puede repetir los *chequeos por terreno peligroso*.

Garra mekánica

Una garra mekánica permite que un vehículo orko se sujete a un vehículo enemigo para evitar que escape. Al inicio de la fase de movimiento enemiga, designa a un vehículo enemigo que esté a una distancia de hasta 5 cm de la garra mekánica. Con un resultado de 4+, el vehículo no puede mover este turno.

Kajadura

Los orkos a veces añaden tejados blindados a sus vehículos. Un vehículo con una kajadura no se considera vehículo descubierto. Recuerda que esto afecta a sus puntos de acceso y puntos de disparo, tal y como se especifica en su apartado específico.

Lanzagranadaz

Un Lanzagranadaz es un mecanismo que permite que un vehículo orko pueda disparar granadaz de mano por encima de las cabezas de sus pasajeros, proporcionando cobertura a los orkos mientras se precipitan desde su vehículo para lanzarse sobre las filas enemigas. Cualquier unidad que desembarque de un vehículo con un lanzagranadaz se considera que tienen granadaz de mano si cargan en combate ese turno.

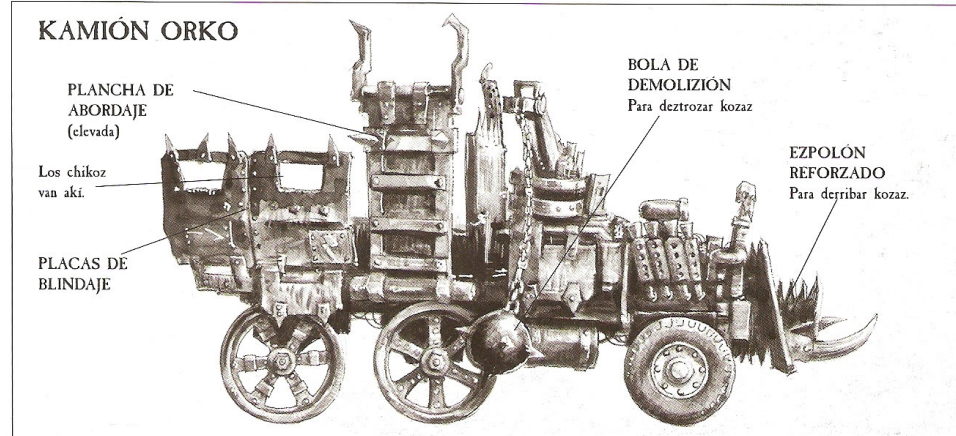
Máz chapa

Un vehículo orko con máz chapa dispone de placas adicionales de metal acopladas en su casco. Gracias a esta mejora, considera los resultados de tripulación aturrida como resultados de tripulación acobardada.

Plancha pa'pazar

Los orkos a menudo emplean planchas con goznes que les permiten efectuar ataques a vehículos enemigos. Una plancha pa'pazar sirve para que un orko embarcado en el vehículo ataque cuerpo a cuerpo un vehículo enemigo que esté a una distancia de hasta 5 cm (igual que si el orko hubiera desembarcado y cargado), a condición de que ningún vehículo haya movido más de 30 cm.

KAMIÓN ORKO





LISTA DE EJÉRCITO ORKO

En las páginas siguientes encontrarás la lista de ejército que te permite organizar un ejército orko y luchar batallas con él en los escenarios de Warhammer 40,000 incluidos en el reglamento. Además, hemos incluido la información básica para que incluyas un ejército orko en escenarios que hayas creado tú mismo, o que formen parte de una campaña.

La lista de ejército te permite elegir un ejército basado en las tropas que lucharían en una partida de guerra típica de los orkos. Si incluyes determinadas opciones de C.G. en tu ejército, tendrás también la posibilidad de incorporar más unidades especialistas en combate cuerpo a cuerpo o más motocicletas de lo habitual.

La lista de ejército está dividida en cinco categorías. Todas las escuadras, vehículos y personajes de la lista de ejército están encuadrados en una de estas cinco categorías según su función sobre el campo de batalla. Además, cada miniatura incluida en la lista de ejército posee un valor en puntos, que varía según la efectividad de la miniatura en combate. Antes de organizar el ejército debes decidir de mutuo acuerdo con tu adversario el escenario a librar y el valor en puntos total del ejército, tras lo cuál puedes pasar a seleccionar tus tropas cómo se describe a continuación.

TABLAS DE ORGANIZACIÓN DE EJÉRCITO

La lista de ejército debe usarse en combinación con la Tabla de Organización del Ejército del escenario correspondiente. Cada tabla está dividida en cinco categorías que se corresponden con las secciones de la lista de ejército. De cada categoría puede haber uno o más recuadros, cada uno de los cuales permite elegir una unidad de entre las incluidas en esa sección de la lista de ejército. Los recuadros sombreados indican que debe incluirse una unidad de ese tipo. A continuación, dispones de la Tabla de Organización del Ejército de misiones.



MISIONES Y PUNTOS

Estas listas de ejército se han diseñado principalmente para que las uses en las misiones estándar y patrullas del reglamento de Warhammer 40,000. También pueden usarse para otras misiones sujetas a las Tablas de Organización de Ejército, pero recuerda que el equilibrio del juego puede verse afectado si se utilizan para otras partidas que no sean las de patrullas o misiones estándar.

Si decides librar una patrulla o misión estándar, ésta dictará el número de puntos usados para seleccionar el ejército. Los ejércitos de patrullas se organizan siempre en base a 400 puntos, mientras que en las misiones estándar, cada ejército seleccionado es de 500 puntos o más. Recuerda que cuantos más puntos uses, más durará la partida.

La misión que decidas librar determinará las restricciones (si las hay) a las que estarán sujetas los ejércitos. Consulta las secciones de Patrullas o Misiones Estándar del reglamento de Warhammer 40,000 si quieres conocer en detalle las restricciones que se aplican.



CÓMO USAR LA LISTA DE EJÉRCITO

Antes de organizar tu ejército, acuerda con tu oponente el tamaño de cada ejército para la partida. A muchos jugadores les gusta jugar partidas a 1.500 puntos por bando, ya que suponen alrededor de dos horas de juego. Consulta la sección pertinente en la lista de ejército y decide que unidad quieres incluir en tu ejército, cuantas miniaturas tendrá y las mejoras que quieres incluirles (si las hay). Las mejoras deben mostrarse en la miniatura siempre que sea posible. Después, resta el valor en puntos de la unidad de tu valor total de puntos, y continúa con la siguiente selección de tropa. Sigue este proceso hasta que hayas gastado todos tus puntos. ¡Ya estás listo para la batalla!

¡A por ellos chikoz!

¡Dakka dakka dakka!

¡WAAAAGH! ¡ORKOS!

¡WAAAAGH!

— Rotgob, estratega orko



Cada opción de la lista de ejército representa a una unidad diferente que puedes incluir en tu ejército. Si quieres más información sobre el trasfondo, las reglas de las tropas, los vehículos y las listas de ejército, puedes encontrarlas en las páginas 31-63 y si necesitas conocer información y ejemplos de las miniaturas Citadel que representarán a tus tropas orkas, la hallarás en las páginas 64-88.

A continuación, te mostramos la opción de Guerreros orkoz (consulta la página 100) a modo de ejemplo.

GUERREROZ ORKOS

6 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero orko ①	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chiko duro	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Noble de chiko duro	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Composición de la unidad: ②

- 10-30 guerreroz orkos

Tipo de unidad: ③

- Infantería

Equipo: ④

- Píztola
- Rebanadora
- Los chikoz duros están equipados con armadura pezada.

Reglas especiales: ⑥

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh

Transporte: ⑦

- Las peñas formadas por 12 miniaturas o menos pueden incluir un kamión como un transporte asignado.

Opciones: ⑧

- Toda la peña puede equiparse con:
 - granadaz+1 pto./miniatura
- Toda la peña puede sustituir sus píztolas y rebanadoraz por akribilladorezgratis
- Por cada 10 orkos en la peña, uno de ellos puede cambiar su píztola o akribillador por:
 - Akribillador pezado+5 ptos./miniatura
 - Lanzakohetez+10 ptos./miniatura
- Una peña del ejército puede convertirse en:
 - Chikoz duros+4 ptos./miniatura

Personaje:

- Un guerrero puede convertirse en noble ...+10 ptos.
- Puede sustituir su rebanadora por una de las opciones siguientes:
 - Gran rebanadora+5 ptos.
 - Garra de combate+25 ptos.
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - armadura pezada (si no es un noble de chikoz duros)+5 ptos.
 - Eztrandarte del jefe+5 ptos.

① **Perfil de la unidad:** al principio de cada opción encontrarás el nombre de la unidad, el perfil de las miniaturas que puede incluir y el coste en puntos de cada miniatura sin opciones adicionales. Por ejemplo, la opción del recuadro superior es la de un guerrero orko.

② **Composición de la unidad:** en este apartado se especifica el número y tipo de miniaturas que compone la unidad. En el caso de una peña de guerreroz orkos es de 10 a 30 miniaturas, mientras que en el caso de miniaturas individuales como un kaudillo, la composición será de 1. Los nombres de personajes específicos de la historia orka se incluyen en la categoría de "únicos", que indica que solo puedes incluir una miniatura de ese personaje por ejército.

③ **Tipo de unidad:** se refiere a las reglas del tipo de unidad que aparecen descritas en el reglamento de Warhammer 40,000. Por ejemplo, una unidad puede ser de infantería, un vehículo, motocicleta a reacción o unidades retropropulsadas, por lo que están sujetas a ciertas reglas relativas al movimiento, disparo, asalto, etc.

④ **Equipo:** detalla el equipo básico transportado por las miniaturas de la escuadra. El coste de todo el equipo de esta lista está incluido en el coste en puntos de la propia miniatura.

⑤ **Número de página:** en este apartado se indica en qué página aparecen todos los detalles relativos a una opción de la lista de ejército; aquí se indican para tu referencia rápida si estás librando una partida.

⑥ **Reglas especiales:** aquí aparecen todas las reglas especiales que pueden aplicarse a la unidad enumerada. Las reglas especiales se explican con más detalle en la sección de Fuerzas. Algunas de ellas aparecen en la sección de Reglas especiales universales del reglamento de Warhammer 40,000. Por ejemplo, la unidad de guerreroz orkos indicada arriba está sujeta a las reglas especiales siguientes: ¡Waaagh! y ¡La Peña triunfará! que se explican en detalle en el apartado "Reglas especiales del ejército orko" de la página 31 y en lo que respecta a la regla especial "Azalto rabiozo", puedes encontrarla en el reglamento de Warhammer 40,000.

⑦ **Transporte:** hace referencia a cualquier tipo de vehículo de transporte que puede incluir la unidad. La sección de vehículos de transporte del reglamento de Warhammer 40,000 explica exactamente su funcionamiento.

⑧ **Opciones:** en esta sección se enumeran todas las mejoras que puedes añadir a la unidad. Si una miniatura está equipada con una opción descrita en la sección de "Mejoras de unidad", tendrás que pagar el coste en puntos indicado. Recuerda que no puedes incluir una mejora si una miniatura de la unidad no dispone ya de ella. Algunas unidades tienen opciones adicionales dependiendo de cómo pueden elegirse o incluirse (a menudo esto depende de si en la unidad se ha incorporado un personaje). En este caso, se especifica en la opción de ese personaje concreto. Por ejemplo, un kaudillo orko te permite incluir una unidad adicional de noblez o meganoblez gracias a su regla especial "Por algo ez el jefe".



C.G.

CHAZCHKULL THRAKA 225 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Composición de la unidad:

- 1 (único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Por algo ez el jefe:

Ghazghkull permite que una peña de meganoblez o noblez se incluya como una opción de tropa de línea.

PÁGINA 58

MATAZANOS LOKO GROTSNIK 160 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Composición de la unidad:

- 1 (único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Gran Matazanos:

Cualquier unidad del ejército que incluya a Grotsnik puede modificar a sus componentes para que tengan kuerpos zibernéticos por +5 puntos por miniatura.

Equipo:

- Garra de combate
- Piztola
- Jokepincha
- Herramientas de matazanos
- Kuerpo zibernético

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- Coraje
- ¡Waaagh!
- Zumbao

PÁGINA 59

WAZDAKKA GUTSMER 180 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Composición de la unidad:

- 1 (único)

Tipo de unidad:

- Motocicleta

Ez el jefe motorizado:

Wazdakka permite incluir los ezkuadronez de motoz como opción de tropa de línea.

Equipo:

- La moto del Aporkalipsis
- Lanzakohetez ezpezial
- Garra de combate
- Piztola
- Herramientas de matazanos
- Granadaz de mano
- Eztandarte del jefe

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

PÁGINA 60

VIEJO ZOGWORT 145 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Viejo Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Composición de la unidad:

- 1 (único)

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Nido de víboraz

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!
- Psíquico
- Cabezadizforme
- Maldición de Zogwort

PÁGINA 61



C.G.

KAUDILLO 60 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Kaudillo	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Composición de la unidad:

- 1 kaudillo

Tipo de unidad:

- Infantería

Por algo es el jefe:

Un kaudillo permite que una peña de me-ganoblez o noblez se incluya como una opción de tropa de línea.

Equipo:

- Piztola o akribillador
- Rebanadora
- Granadaz de mano

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

PÁGINA 32

Opciones:

- Sustituye la rebanadora por una de las armas si-guientes:
 - Gran rebanadora+5 pto.
 - Garra de combate+25 pto.
- Sustituye la piztola por una de las armas siguientes:
 - Kombiarma akribillador/kohete+5 pto.
 - Kombiarma akribillador/kemakema+5 pto.
 - Kombiarma akribillador acoplado+5 pto.
- Sustituye la rebanadora y la piztola por la mega-armadura+40 pto.
- El kaudillo puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Moto*+40 pto.
 - Kanijo munizionero+3 pto.
 - Garrapato de ataque+15 pto.
 - Kuerpo Zibernético+10 pto.
 - Eztrandarte del jefe+5 pto.
 - Armadura pezada+5 pto.

*Un kaudillo no puede incluir una moto y mega-armadu-ra a la vez, ya que probablemente se caería a menudo.

MEKÁNIKO 35 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Mekánico	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Composición de la unidad:

- 1 mekánico

Tipo de unidad:

- Infantería

Mekánico:

un mekánico permite incluir un dreadnought como opción de tropa de línea.

Equipo:

- Piztola o akribillador
- Rebanadora
- Herramientaz de mekánico

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

PÁGINA 34

Opciones:

- Sustituye la rebanadora por una de las opciones siguientes:
 - Achicharrador+20 pto.
 - Garra de combate+25 pto.
- Sustituye la piztola por una de las opciones siguientes:
 - Kombiarma akribillador/kohete+5 pto.
 - Kombiarma akribillador/kemakema+5 pto.
 - Lanzakohetez ezpezial+15 pto.
- Sustituye la piztola por una de las opciones siguientes:
 - Mega-armadura+40 pto.
 - Cañón de ataque shokk+60 pto.
 - Pantalla de energía ezpezial+50 pto.
 - Moto+40 pto.
- El mekánico puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Kanijo munizionero+3 pto.
 - Kuerpo zibernético+10 pto.
 - Armadura pezada+5 pto.
 - Eztrandarte del jefe+5 pto.
 - Garrapato de ataque+15 pto.
- Puede ir acompañado de un máximo de tres:
 - Kanijos grazientoz+5 pto./miniatura

EZTRAMBÓTIKO 55 PUNTOS

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Eztrambótico	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composición de la unidad:

- 1 Eztrambótico

Tipo de unidad:

- Infantería

Reglas especiales:

- Personaje independiente
- Azalto rabiozo
- La Peña triunfará
- ¡Waaagh!
- Psíquico

Opciones:

- Puedes convertirlo en kabezadizforme: ...+30 pto.

PÁGINA 36



ELITE

NOBLE 20 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Matazanoz	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composición de la unidad:

- 3-10 Noblez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Píztola
- Rebanadora
- Los noblez pueden ir montados en moto
- Un matazanos puede sustituir su píztola y rebanadora por herramientaz de matazanos y jokepin-cha.

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

Transporte:

- Las peñas de noblez (excepto los noblez motoriztas) pueden incluir un kamión como un vehículo de transporte asignado. Como alternativa de transporte asignado, también pueden incluir un karro de guerra, aunque éste no puede contar con la mejora de kañón matamáz.

Opciones:

- Toda la peña de noblez puede mejorarse a:
 - Noblez en moto+25 ptos./miniatura
- Toda la peña de noblez puede equiparse con:
 - Granadaz de mano+1 pto./miniatura
- Cualquier noble puede sustituir su rebanadora por:
 - Gran rebanadora+5 ptos./miniatura
 - Garra de combate+25 ptos./miniatura
- Cualquier noble puede sustituir su píztola por:
 - Akribillador acoplado+5 ptos./miniatura
 - Kombiarma akribillador/kohete+5 ptos./miniatura
 - Kombiarma akribillador/kemakema+5 ptos./miniatura
- Cualquier noble puede incluir una de estas opciones:
 - Armadura pezada+5 ptos./miniatura
 - Eztandarte del jefe+5 ptos./miniatura
 - ¡Eztandarte del Waaagh!+15 ptos./miniatura
 - Kanijo munizionero+3 ptos./miniatura

Matazanoz

- Un noble puede ser un matazanos+30 ptos.
- Puede ir acompañado de un kanijo kamillero .+5 ptos.
- Todas las miniaturas de la unidad del matazanos pueden incluir
 - Kuerpos zibermétikos+5 ptos./miniatura

PÁGINA 33

MEGANOBLE 40 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Meganoble	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

Composición de la unidad:

- 3-10 meganoblez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Mega-armadura
- Granadaz de mano

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

Transporte:

- Los meganoblez pueden incluir un karro de guerra como un vehículo de transporte asignado, aunque no puede incluir la mejora de kañón matamáz (consulta la página 102). Alternativamente, una peña de hasta seis meganoblez puede incluir un kamión como transporte asignado (consulta la página 100).

Opciones:

- Cualquier meganoble puede sustituir el akribillador acoplado de su mega-armadura por una de las armas siguientes:
 - kombi akribillador-kemakema+5 ptos./miniatura
 - kombi akribillador-Lanzakohetez+5 ptos./miniatura

PÁGINA 39

ACHICHARRADOR 15 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Achicharrador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chapuzaz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composición de la unidad:

- 5-15 Achicharradorez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Achicharradorez:
 - Achicharrador

Chapuzaz:

- Herramientaz de mekániko
- Lanzakohetez ezpezial

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

Personajes:

- Hasta tres achicharradorez pueden convertirse en:
 - Chapuzazgratis
- Cualquier chapuzaz puede sustituir su lanzakohetez ezpezial por:
 - Píztola y rebanadoragratis
 - Akribillador pezadogratis
 - Lanzakohetez+5 ptos./miniatura
- Cualquier chapuzaz puede ir acompañado por:
 - Kanijo graziento+5 ptos./miniatura

PÁGINA 45



ELITE

PETATANKEZ 15 PUNTOS CADA UNO

PÁGINA 42

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Petatanke	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composición de unidad:

- 5-15 Petatankez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Lanzakohetez
- Granadaz petatankez

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!
- Kazakarros

Opciones:

- Una peña de petankez puede incluir hasta tres
- Garrapatos bomba +5 pto./miniatura
- Hasta dos petatankez pueden sustituir su lanzakohetez por:
- Palokabums gratis

Personaje:

- Un petatankez puede convertirse en un noble por un coste de +10 puntos.
- Puede sustituir su lanzakohetez por:
- Una garra de combate +15 pto.
- Puede incluir cualquiera de los siguientes:
- Armadura pezada +5 pto.
- Ezlandarte del jefe +5 pto.

ZAKEADOR 15 PUNTOS CADA UNO

PÁGINA 43

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Zakeador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chapuzaz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composición de la unidad:

- 5-15 zakeadorez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Zakeadorez
- Matamuchoz

Chapuzaz:

- Herramientaz de mekániko
- Lanzakohetez ezpezial

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

Personajes:

- Hasta tres zakeadorez pueden convertirse en:
- Chapuzaz gratis
- Cualquier chapuzaz puede sustituir su lanzakohetez ezpezial por:
- Piztola y rebanadora Gratis
- Akribillador pezado Gratis
- Lanzakohetez +5 pto./miniatura
- Cualquier chapuzaz puede ir acompañado de:
- Kanijo graziento +5 pto./miniatura

KOMANDOS 10 PUNTOS CADA UNO

PÁGINA 44

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Komando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Jefe Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Composición de la unidad:

- 5-15 Komandos

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Piztola
- Rebanadora
- Granadaz de mano

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- *Moverse a través de cobertura*
- *Infiltración*
- ¡Waaagh!

Opciones:

- hasta dos komandos pueden sustituir su piztolas y rebanadoraz por una de las armas siguientes:
- Akribillador pezado +5 pto./miniatura
- Lanzakohetez +10 pto./miniatura
- Achicharrador +15 pto./miniatura

Personaje:

- Un komando puede convertirse en noble por un coste de +10 puntos.
- Puede sustituir su rebanadora por una de las armas siguientes:
- Gran rebanadora +5 pto.
- Garra de combate +25 pto.
- Puede equiparse con cualquiera de los siguientes:
- Armadura pezada +5 pto.
- Ezlandarte del jefe +5 pto.

Jefe Snikrot:

- En lugar del noble, la peña puede ser liderada por:
- Jefe Snikrot (consulta la página 62)85 pto.



TROPAS BÁSICAS

GUERREROZ ORKOS 6 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Guerrero orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Chiko duro	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Noble de chiko duro	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Composición de la unidad:

- 10-30 guerreroz orkos

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Píztola
- Rebanadora
- Los chikoz duroz están equipados con armadura pezada.

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

Transporte:

- Las peñas formadas por 12 miniaturas o menos pueden incluir un kamión como un transporte asignado.

Opciones:

- Toda la peña puede equiparse con:
 - granadaz+1 pto./miniatura
- Toda la peña puede sustituir sus píztolas y rebanadoraz por akribilladorezgratis
- Por cada 10 orkos en la peña, uno de ellos puede cambiar su píztola o akribillador por:
 - Akribillador pezado+5 ptos./miniatura
 - Lanzakohetez+10 ptos./miniatura
- Una peña del ejército puede convertirse en:
 - Chikoz duroz+4 ptos./miniatura

Personaje:

- Un guerrero puede convertirse en noble+10 ptos.
- Puede sustituir su rebanadora por una de las opciones siguientes:
 - Gran rebanadora+5 ptos.
 - Garra de combate+25 ptos.
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - armadura pezada (si no es un noble de chikoz duroz)+5 ptos.
 - Eztandarte del jefe+5 ptos.

PÁGINA 40

GRETCHINS 3 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Kaporal	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Composición de la unidad:

- 10-30 Gretchins y 1-3 Kaporales

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Gretchin:
 - Armas gretchin
- Kaporales:
 - Atrapakuellos
 - Píztola
 - Garrapato sabueso

Reglas especiales:

- Gretchins:
 - ¡Qué dura es la vida del kanijo!
- Kaporales:
 - Azalto rabiozo
 - ¡La Peña triunfará!
 - Waaagh!

Personajes:

- Por cada 10 gretchins debes incluir un:
 - Kaporal+10 ptos./miniatura.
- Los kaporales pueden sustituir su Atrapakuellos por:
 - Ezpabilakanijozs+5 ptos./miniatura.

PÁGINA 50

VEHÍCULOS DE TRANSPORTE ASIGNADO

Ciertas unidades orkas pueden elegir un transporte asignado. Estos vehículos no están sujetos a ninguna tabla de organización de ejército, sino que funcionan como unidades separadas. Consulta la sección de Vehículos de transporte del reglamento.

KAMIÓN COSTE: 35 PUNTOS

	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Posterior
Kamión	2	10	10	10

Composición de la unidad:

- 1 kamión

Tipo de unidad:

- Vehículo (rápido, vehículo descubierto)

Equipo:

- akribillador pezado

Reglas especiales:

- Dezartelado

Capacidad de transporte:

- 12 miniaturas. Las miniaturas con mega-armadura cuentan como 2 modelos.

Opciones:

- Puede sustituir el akribillador pezado por un Lanzakohetez+5 ptos.
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Capa de rojo corremáz+5 ptos
 - Ayudantez+5 ptos
 - Lanzagranadaz+5 ptos
 - Máz chapa+10 ptos
 - plancha pa'pazar+5 ptos
 - bola de demolición+10 ptos
 - ezpolón reforzado+5 ptos

PÁGINA 41

ATAQUE RÁPIDO

ZOLDADOS DE AZALTO 12 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Zoldado de azalto	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Jefe Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Composición de la unidad:

- 5-20 Zoldados de azalto

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!

Tipo de unidad:

- Unidad retropropulsada

Equipo:

- Píztola
- Rebanadora
- Kohete propulzor
- Granadaz de mano

Personaje:

- Un zoldado de azalto puede convertirse en Noble por ...+10 pts
- Puede sustituir su rebanadora por una de las opciones siguientes:
 - Gran rebanadora ...+5 pts
 - Garra de combate ...+25 pts
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - armadura pezada ...+5 pts
 - ezdandarte del jefe ...+5 pts

Jefe Zagstruk:

- Una peña puede ser liderada por Zagstruk en lugar de un noble:
 - Jefe Zagstruk (Consulta la página 63) ...+85 pts

PÁGINA 47

BUGGIES DE GUERRA 30 PUNTOS CADA UNO

	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Posterior
Buggy de guerra	2	10	10	10

Composición de la unidad:

- 1-3 Buggies de guerra (escuadrón de vehículos)

Equipo:

- Akribillador pezado acoplado

Tipo de unidad:

- Vehículo (rápido, descubierto)

Opciones:

- Un buggy de guerra puede sustituir su akribillador pezado acoplado por uno de los siguientes:
 - Lanzakohetez acoplado ...+5 pts./miniatura
 - Convertirse en Kemakema ...+10 pts./miniatura
- Cualquier buggy de guerra puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Capa de rojo corremáz ...+5 pts./miniatura
 - Ayudantez ...+5 pts./miniatura
 - Máz chapa ...+10 pts./miniatura
 - Convertirse en oruga ...+5 pts./miniatura

PÁGINA 49

MOTORIZTAS 25 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Motorizta	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+
Noble	4	2	4	4(5)	1	3	3	7	4+

Composición de la unidad:

- 3-12 motoriztas

Equipo:

- Rebanadora
- Moto
- Píztola
- Ametralladora

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- Humoz de ezkafe

Tipo de unidad:

- motocicleta

Personaje:

- Un motorizta puede convertirse en noble por ...+10 pts.
- Puede sustituir su rebanadora por uno de los siguientes:
 - Gran rebanadora ...+5 pts.
 - Garra de combate ...+25 pts.
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Ezdandarte del jefe ...+5 pts.

PÁGINA 46

KÓPTEROZ 35 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Kóptero	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Composición de la unidad:

- 1-5 Kópteroz

Equipo:

- Rebanadora
- Akribillador pezado acoplado
- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- Exploradores
- Atacar y huir

Tipo de unidad:

- Motocicleta a reacción

Opciones:

- Un kóptero puede sustituir su akribillador pezado acoplado por:
 - Lanzakohetez acoplado ...+10 pts./miniatura
 - Lanzakohetez ezpezial ...+5 pts./miniatura
- Un kóptero puede equiparse con:
 - Grankabuum ...+15 pts./miniatura
 - Zierra ...+25 pts./miniatura

PÁGINA 48



APOYO PESADO

KARRO DE GUERRA 90 PUNTOS

PÁGINA 55

	HP	Blindaje		
		Frontal	Lateral	Posterior
Karro de guerra	2	14	12	10

Composición de la unidad: Capacidad de transporte:
• 1 Karro de guerra

Tipo de unidad:

- Vehículo
(Tanque, vehículo descubierto)

Ejemplo: Machakador de *Gorbag*: cañón matamáz, Kajaadura, Máz chapa, cañón, 2 Lanzakohetez210 pts.

Ejemplo: *Rojoezmárápido*: capa de rojo corremáz, ayudantez, Lanzagranadaz, 4 akribilladores pezados125 pts.

Ejemplo: *Rompehuezo de Bork*: garra mekánica, apizonadora de muerte, bola de demolición, plancha pa'pazar140 pts.

Opciones:

- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - cañón matamáz+60 pts.
 - Kajaadura+15 pts.
 - Apizonadora de muerte*+20 pts.
 - Capa de rojo corremáz+5 pts.
 - Ayudantez+5 pts.
 - Lanzagranadaz+5 pts.
 - Máz chapa+10 pts.
 - Plancha pa'pazar+5 pts.
 - Bola de demolición+10 pts.
 - Garra mekánica+5 pts.
 - Ezpolón reforzado*+5 pts.
 - Puede incluir un solo Gran cañón (no incluye tripulación):
 - Cañón+10 pts.
 - Lanzador+15 pts.
 - Cañón Zzap+15 pts.
 - Puede incluir hasta 4 de las opciones siguientes:
 - Akribillador pezado+5 pts./arma
 - Lanzakohetez+10 pts./arma
- *No puede incluir a la vez una apizonadora de muerte y un ezpolón reforzado.

DREADNOUGHT ORKO 75 PUNTOS

PÁGINA 52

	HA	HP	F	I	A	Fr.	Blindaje	
							Lat.	Post.
Dreadnought	4	2	5	2	3	12	12	10

Composición de la unidad:
1 Dreadnought orko

Tipo de unidad:

- Vehículo (bípede)

Equipo:

- Dos armas de combate cuerpo a cuerpo para dreadnoughts (cada arma de combate cuerpo a cuerpo adicional suma +1 a los ataques del dreadnought)

Opciones:

- El dreadnought **debe** incluir dos de las opciones siguientes:
 - Akribillador pezado+5 pts.
 - Lanzakohetez+10 pts.
 - Lanzakohetez ezpezial+15 pts.
 - Kemakema+5 pts.
 - Arma de combate cuerpo a cuerpo para dreadnought+15 pts.
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Ayudantez+5 pts.
 - Máz chapa+10 pts.

LATA AZEZINA 35 PUNTOS CADA UNA

PÁGINA 53

	HA	HP	F	I	A	Fr.	Blindaje	
							Lat.	Post.
Lata azezina	2	3	5	2	2	11	11	10

Composición de la unidad:

- Escuadrón de
1-3 latas azezinas

Tipo de unidad:

- Vehículo (bípede)

Equipo:

- Arma de combate cuerpo a cuerpo para Dreadnought

Opciones:

- Cada lata azezina **debe** incluir una de las opciones siguientes:
 - Akribillador pezado+5 pts.
 - Lanzakohetez+15 pts.
 - Lanzakohetez ezpezial+20 pts.
 - Kemakema+5 pts.
 - Latazuka+10 pts.
- Una lata azezina puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Ayudantez+5 pts.
 - Máz chapa+10 pts.



APOYO PESADO

TIPEJOZ VAZILONEZ 25 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Tipejoz Vazilonez	4	2	4	4	2	3	3	7	4+
Kapitán Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+
Matazanoz	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Composición de la unidad:

- 5-10 Tipejoz Vazilonez

Tipo de unidad:

- Infantería

Equipo:

- Armadura pezada
- Akribillador molón
- Markadiztanzias

Reglas especiales:

- Azalto rabiozo
- ¡La Peña triunfará!
- ¡Waaagh!

- El matazanoz sustituye la armadura pezada, el akribillador molón y el Markadiztanzias por Herramientaz de matazanoz y jokepincha.

Opciones:

- La unidad puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Máz dakka+5 pts./miniatura
 - Máz kalibre+5 pts./miniatura
 - Ekzplozivos+5 pts./miniatura
- La unidad puede incluir hasta tres:
 - kanijos munizioneros+5 pts./miniatura

PÁGINA 56

Kapitán Badrukk:

- Una peña de Tipejoz Vazilonez puede ser liderada por: Kapitán Badrukk (Consulta la página 57)+135 pts.

Matazanoz:

- Un tipejo vazilón puede sustituirse por un matazanoz+30 pts.
- Puede ir acompañado de un kanijo kamillero +5 pts.
- Todas las miniaturas de la unidad del matazanoz pueden incluir
 - Kuerpos zibernéticos+5 pts./miniatura

GRANDEZ KAÑONEZ 20 PUNTOS CADA UNO

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Kaporal	4	2	3	4	2	2	3	7	6+

Composición de la unidad:

- 1-3 Grandez Kañonez (con una tripulación de 2 gretchins por cada gran cañón)

Tipo de unidad:

- Artillería

Equipo:

- Gretchin:
 - Ninguno
- Kaporales:
 - Atrapakuellos
 - Piztola
 - Garrapato sabueso

Reglas especiales:

- Gretchins:
 - Ninguna
- Kaporal:
 - Azalto rabiozo

Opciones:

- Los grandez kañonez deben ser todos del mismo tipo, a elegir entre los siguientes:
 - Kañonezgratis.
 - Lanzadorez+5 pts./cañón
 - Kañonez Zzap+10 pts./cañón
- La batería puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Hasta 3 kanijos munizioneros+3 pts./miniatura
 - Hasta 6 kanijos adicionales+3 pts./miniatura

Personaje:

- La unidad puede incluir un Kaporal+10 pts.
- Puede sustituir su Atrapakuellos por:
 - Ezpabilakanijos+5 pts.

PÁGINA 51

VEHÍCULO ZAKEADO 35 PUNTOS

HP	Blindaje		
	Frontal	Lateral	Posterior
Vehículo zakeado2	11	11	10

Composición de la unidad:

- 1 vehículo zakeado

Tipo de unidad:

- Vehículo (Tanque, vehículo descubierto)

Reglas especiales:

- No tokez ezo

Capacidad de transporte:

- 12 miniaturas. Las miniaturas con mega-armadura cuentan como dos modelos.
- Un vehículo zakeado con un cañón buum pierde su capacidad de transporte.

Opciones:

- Puede incluir una de las siguientes:
 - Cañón buum+70 pts.
 - Kemakema+15 pts.
- Puede incluir hasta dos de las siguientes:
 - Akribillador pezado+5 pts./arma
 - Lanzakohetez+10 pts./arma
- Puede incluir una de las opciones siguientes:
 - Kajadura+10 pts.
 - Capa de rojo corremáz+5 pts.
 - Ayudantez+5 pts.
 - Lanzagranadaz+5 pts.
 - Máz chapa+10 pts.
 - Plancha pa'pazar+5 pts.
 - Bola de demolición+10 pts.
 - Ezpolón reforzado+5 pts.
 - Garra mekánica+5 pts.

PÁGINA 59



ZUMARIO

UNIDADES

	HA	HP	F	R	H	I	A	L	S	Pág.
Chiko duro	4	2	3	4	1	2	2	7	4+	40
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+	57
Mekánico	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	34
Achicharrador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	45
Kóptero	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+	48
Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	59
Tipejo vazilón	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	56
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+	58
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-	50
Komando	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	44
Zakeador	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	43
Meganoble	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	39
Chapuzaz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	34
Noble	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	33
Viejo Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+	61
Guerrero orko	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	40
Matazanos	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	38
Kaporal	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	50
Jefe Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+	62
Zoldado de azalto	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	47
Petatankez	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	42
Motorizta	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+	46
Kaudillo	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	32
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+	60
Eztrambótico	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	36
Jefe Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+	63

	HA	HP	F	I	A	F	L	P	Pág.
Dreadnought	4	2	5	2	3	12	12	10	52
Lata azezina	2	3	5	2	2	11	11	10	53

Blindaje

	HP	F	L	P	Pág.
Karro de guerra	2	14	12	10	55
Gran Cañón	3	10	10	10	51
Vehículo zakeado	2	11	11	10	54
Kamión	2	10	10	10	41
Buggy	2	10	10	10	49

ARMAS DE PROYECTILES

	Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Pág.
Akribillador pesado 90 cm	90 cm	5	5	Asalto 3	89
Kañoñ buum	90 cm	8	3	Art. pesada 1, área grande	54
Achicharrador	plantilla	4	5	Asalto 1	45
Ametralladora	45 cm	5	4	Asalto 2	46
Matamuchoz	120 cm	7	4	Pesada 1D3	43
Armas gretchin	30 cm	3	-	Asalto 1	50
Latazuka	45 cm	6	5	Pesada 2, área	53
Kañoñ (frag.)	90 cm	4	5	Pesada 1, área	51
Kañoñ (mun.)	90 cm	8	3	pesada 1	51
Kañoñ matamáz	60 cm	7	3	Art. pesada 1, área grande	55
Lanzakohetez	60 cm	8	2	Asalto 1, sobrecalentamiento	89
Lanzador	E 120 cm	5	5	Pesada 1, área	51
Lanzakohetez	60 cm	8	3	Asalto 1	89
Kañoñ de atake shokk	150 cm	2D6	2	Art. pesada 1, área grande, pesada (ver reglas)	35
kemakema	plantilla	5	4	Asalto 1	89
Akribillador	45 cm	4	6	Asalto 2	91
Akribillador molón	60 cm	5	1D6	Asalto 1	56
Piztola	30 cm	4	6	Pistola	91
Kañoñ zzap	90 cm	2D6	2	Pesada 1	51

Escrito por: Phil Kelly. Diseño de cubierta: Alex Boyd. Ilustraciones: John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, Nuala Kennedy y Adrian Smith. Diseño gráfico: Pete Bortace y Alun Davies. Producción: Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Rachel Ryan, Stuart White, Nathan Winter, James Shardiow y Talima Fox. Material del hobby: Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwia y Dominic Murray. Diseñadores de miniaturas: Seb Parbert, Martin Footitt, Dave Thomas, Tim Adcock, Brian Nelson, Mark Harrison, Mike Anderson y Dale Stringer. 'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Langdown, Neil Green, Darren Latham, Kirsten Williams, Keith Robertson, Anja Wettergren, Pete Foley y Jo Tomaszewski. Ediciones previas de: Bryan Ansell, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jervis Johnson y Andy Chambers. Agradecimientos: Alan Merrett, Graham Davey, Jeremy Vetock, Bo Penstoft, Jimmy Murphy, Paul Gayner, MJ, Tim Sawyer y Alan Borthwick.

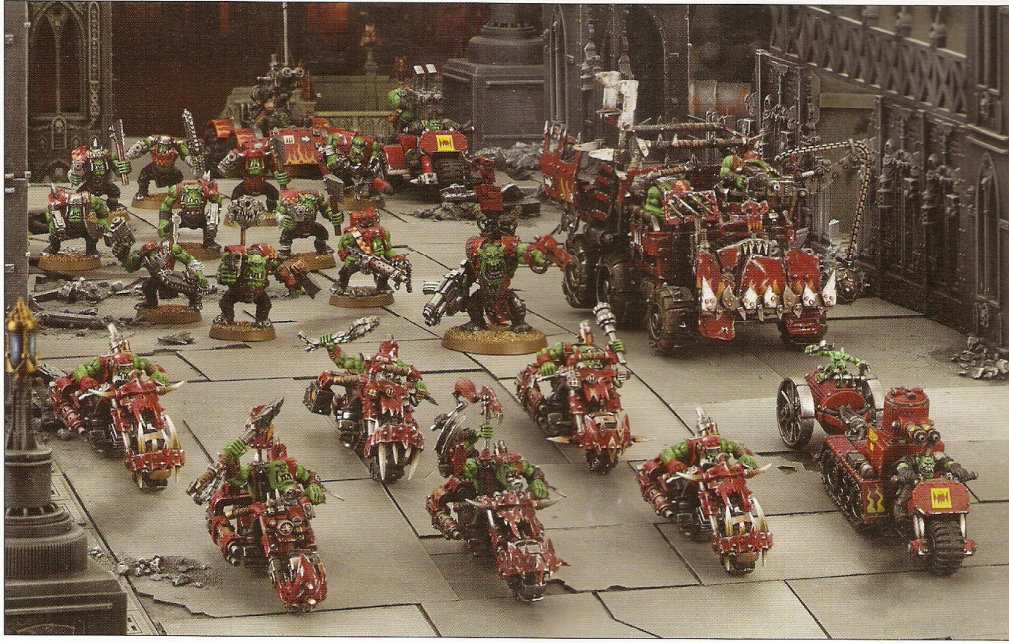
CRÉDITOS A LA EDICIÓN ESPAÑOLA
Traducción: Elvira Navarro, Xavi Llobet

PRODUCIDO POR GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Limited 2007. Todos los derechos reservados. El Águila Imperial, 40K, GW, el logotipo de Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Warhammer, Warhammer 40,000, el logotipo de Warhammer 40,000, Orko, (Waaagh!), 'Eavy Metal, Gretchin, Snottling, garrapato, Kult de la Velocidad, Orkos raros, Klan Goff, Klan Luna Malvada, Klan Hacha Zangrienta, Klan Kráneo de Muerte, Klan Zol Malvado, Gorko, Morko, Ghazghkull Thraka, Comisario Yarrick, Adeptus Titanicus, Gargante, Legio Metalica, Marine Espacial, Thunderhawk, Adeptus Astartes, Ultramarines, Salamandras, Ángeles Sangrientos, Comandante Dante, Señor de la Guerra Orko Nazdreg, Ángeles Oscuros, Gran Maestre del Ala de Muerte, Ultima Segmentum, Bibliotecario Tigrisus, Legión de Titán, Guardia Imperial, cazabombardero, caza Thunderbolt, bombardero Marauder, Komandoz orkos, Legión de Acero, Cadia, Puerta de Cadia, chapuzaz, Eldar, Tau, mekánico, kañoñ de Atake Shokk, eztrambótico, kabezadiforme, matazanox, meganoble, guerrero orko, kamionero, petatanke, garrapato mamut, lanzakohetez, achicharradorez, zoldadoz de azalto, kóptero, oruga, kemamema, grandez kañoñez, dreadnought orko, lata azezina, Wazdakka Gutsmek, Viejo Zogwort, Kapitán Badrukk, Matazanox Loko Grotsnik, Jefe Snikrot, Jefe Zagstruk, kañoñ de batalla, gran rebanadora, akribillador pesado, garrapato bomba, achicharrador, Rebanadora, Matamuchoz, Atrapakuellos, Ezpabliakanjioz, Armas gretchins, Kombiarmas, Garra de combate, piztola, akribillador, granadaz de mano, palokabum, 'Urty Syringe, kañoñ Zzap, cuerpo zibemético, armadura pezada, mega-armadura, la frase "Que la galaxia arda", miniaturas Citadel, Capítulo Marine Espacial, nombres e insignias y todas las marcas asociadas, logos, placas, nombres, criaturas, razas y las insignias/emblemas/logos/símbolos, vehículos, armas, unidades, personajes, productos, ilustraciones e imágenes del universo Warhammer 40,000 son ©, TM y/o © Games Workshop Ltd 2000-2007, registradas en el Reino Unido y otros países del mundo. Todos los derechos reservados. Impreso en el Reino Unido.

UK
Games Workshop Ltd.,
Willow Rd, Lenton,
Nottingham,
NG7 2WS

ESPAÑA
Games Workshop Ltd.,
C/ Samontà, 25 bajos
08970 Sant Joan Despí
Barcelona



Una partida de guerra del Klan Zol Malvado ruge hacia la batalla por las calles de la ciudad en ruinas.



Un Mekániko Orko y sus Dakkakolegas siembran el caos y la destrucción en un planeta eldar.

WARHAMMER 40,000

ORKOS

Los Orkoz son bárbaros y salvajes e infestan la galaxia de arriba a abajo. Desde el más insignificante guerrero orko al más poderoso kaudillo, todos los Orkoz viven para el momento en el que puedan cargar a la batalla, aullando ensordecedores gritos de guerra y disparando tremendas andanadas de fuego con sus rudimentarias pero efectivas armas. Es cuestión de tiempo que los Orkoz se unan de una vez por todas para sumir a las estrellas en un torrente de violencia sin fin.

Codex: Orkoz es uno de los suplementos para Warhammer 40,000. En cada libro se describe un ejército en detalle, su historia y sus héroes.

"Vamoz a hacer puré el universo y mataremos a todo el ke ze oponga a nozotros. ¡Zomos los Orkoz, luchamoz y venzemos!"

- Ghazghkull Thraka

En el interior encontrarás:

- **LISTA DE EJÉRCITO DE LOS ORKOZ:** una lista de ejército que te permite reunir en un ejército tu colección de Orkoz y convertirla en una tremenda máquina de guerra lista para que la despliegues en el campo de batalla.

- **LA RAZA DE LOS ORKOZ:** información extensa y detallada sobre los Orkoz, incluida su cultura, sus tribus, la génesis de la raza orka y las cruzadas de violencia y agresividad que los Orkoz denominan ¡waaagh!

- **LAS FUERZAS DE LOS ORKOZ:** detalles de los muchos y variados tipos de tropa, héroes, máquinas de guerra y vehículos de una partida de guerra orka, junto con su excéntrico pero poderosísimo equipo y reglas para jugar con él en las partidas de Warhammer 40,000.

También se incluye una serie de personajes especiales como el Matazanos Loko Grotznik, el Viejo Zogwort, el Jefe Zagstruk de los Garraz de Buitre y el gran Profeta del ¡Waaagh!, el Kaudillo Ghazghkull Thraka.

- **EL EJÉRCITO DE LOS PIELS VERDES:** fotografías del extenso catálogo de miniaturas orkas, incluidos ejemplos de ejércitos y de la iconografía de los clanes y tribus orkas.



WARHAMMER 40,000
CODEX ORKOS



9 788496 348752 >

CASTELLANO

www.games-workshop.es

ISBN: 978-84-96348-75-2

CÓDIGO DE PRODUCTO 03 03 01 03 003



CITADEL

GAMES
WORKSHOP®

Necesitas una copia de Warhammer 40,000
para usar el contenido de este libro.