REGLA DE EJÉRCITO

El infame grito de guerra de los Orkos es conocido y temido en toda la galaxia. Cuando resuena en el campo de batalla, emitido por cientos o incluso miles de bocas de pieles verdes, incluso los guerreros más robustos temen el ataque que se avecina.

¡WAAAGH!

Si tu facción de ejército es **Orkos**, una vez por batalla, al inicio de la ronda de batalla, puedes llamar al ¡Waaagh! Si lo haces, hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla:

 Las unidades ORKOS de tu ejército son elegibles para declarar una carga en un turno en el que avanzaron.

 Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas ORKOS de tu ejército.

 Las miniaturas ORKOS de tu ejército tienen salvación invulnerable 5+.



ORKOS – TRIBU ¡WAAAGH! REGLA DE DESTACAMENTO

Si tu facción de ejército es ORKOS, puedes usar la regla de destacamento Tribu ¡Waaagh!.

¡AL LÍO, CHIKOZ!

Cuando los Orkos se traban en combate cuerpo a cuerpo enseguida abruman y superan al enemigo gracias a su número y ferocidad.

Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas Orkos de tu ejército tienen la habilidad [GOLPES SOSTENIDOS 1].



ORKOS - TRIBU ¡WAAAGH!

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Tribu ¡Waaagh!, puedes usar estas estratagemas Tribu ¡Waaagh!.



1PM

¡DE KABEZAAA!

ESTRATAGEMA TRIBU ¡WAAAGH! - HAZAÑA ÉPICA

Si su vehículo está en las últimas, cualquier Orko que se precie apuntará sus restos ardientes hacia los enemigos más cercanos. Las explosiones resultantes siempre arrancan aplausos y vítores de los espectadores orkos cercanos.

CUÁNDO: En cualquier fase, después de que una unidad **VEHÍCULO ORKOS** de tu ejército con la habilidad Final violento sea eliminado

BLANCO: Esa unidad VEHÍCULO ORKOS eliminada si obtuviste un 6 en la tirada de su habilidad Final violento. Puedes usar esta estratagema en esa unidad aunque acabe de ser eliminada.

EFECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal o retroceder antes de resolver su unidad Final violento, y antes de que cualquier unidad embarcada realice un desembarco de emergencia. Al hacer este movimiento, tu unidad puede mover sobre unidades enemigas (salvo MONSTRUOS y VEHÍCULOS) como si no estuviseen allí



2PM

LOZ ORKOZ NUNKA PIERDEN

ESTRATAGEMA TRIBU ¡WAAAGH! - HAZAÑA ÉPICA

La fisiología de los Orkos es tan resistente, y tan lenta, que muchas veces tardan en darse cuenta de que han sufrido heridas mortales.

CUÁNDO: Fase de combate, después de que una unidad enemiga elija sus blancos.

BLANCO: Una unidad **ORKOS** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad sea eliminada, si esa miniatura no ha combatido en esta fase, no la retires del juego. La miniatura eliminada puede combatir después de que las miniaturas de la unidad atacante hayan realizado sus ataques, momento en que se la retira del juego.



¡MATANZA, MATANZA!

ESTRATAGEMA TRIBU ¡WAAAGH! - TÁCTICA DE BATALLA

Cuando los Orkos caen sobre el enemigo, la matanza es un espectáculo maravilloso, al menos para otros Orkos.

CUÁNDO: Fase de combate.

BLANCO: Una unidad **ORKOS** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura **ORKOS** en tu unidad ataque en combate, toda tirada para impactar sin modificar de 5+ causa un impacto crítico.



ORKOS - TRIBU ¡WAAAGH!

ESTRATAGEMAS

Si usas la regla de destacamento Tribu ¡Waaagh!, puedes usar estas estratagemas Tribu ¡Waaagh!.



1PM

ROKOZO

ESTRATAGEMA TRIBU : WAAAGH! - TÁCTICA DE BATALLA

Hasta el Orko más debilucho aguanta una tremenda cantidad de daño antes de caer.

CUÁNDO: Fase de disparo o fase de combate de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya elegido sus blancos.

BLANCO: Una unidad **ORKOS** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que se elija a tu unidad como blanco de un ataque, resta 1 a la tirada para herir.

RESTRICCIONES: No puedes elegir una unidad VEHÍCULO o GRETCHIN para esta estratagema.



LA LEY DE LA PEÑA

ESTRATAGEMA TRIBU ¡WAAAGH! - TÁCTICA DE BATALLA

Cuantos más Orkos se reúnen en un sitio, más fluye la energía ¡Waaagh! y más peliarosos se vuelven todos.

CUÁNDO: Tu fase de mando.

BLANCO: Una unidad **PEÑA** de tu ejército que conste de 10 o más miniaturas y que no esté bajo mitad de efectivos.

EFECTO: Hasta el final de la fase, si una unidad INFANTERÍA ORKOS amiga está a 6" o menos de esa unidad PEÑA, puedes elegir dicha unidad INFANTERÍA ORKOS como blanco de tus estratagemas aunque esté acobardada.



1PM

¡ALLÁ VAMOZ!

ESTRATAGEMA TRIBU ¡WAAAGH! - TÁCTICA DE BATALLA

Incluso los Orkos más corpulentos pueden ser ágiles cuando se avecina un buen combate. Cuando una horda de Orkos tiene a la vista al enemigo, nada los detiene.

CUÁNDO: Comienzo de tu fase de movimiento

BLANCO: Una unidad **Infantería Orkos** de tu ejército.

EFECTO: Hasta el final del turno, suma 2 a las tirada de avanzar y cargar de tu unidad.



ORKOS – TRIBU ¡WAAAGH!

MEJORAS

Si usas la regla de destacamento Tribu ¡Waaagh!, puedes usar estas mejoras Tribu ¡Waaagh!.

¡CHIKOZ, ZEGUIDME!

Siempre se encuentra en la vanguardia de un asalto, a este Orko le gusta ser el primero en la refriega.

Solo miniaturas **Orkos**. Mientras el portador lidere una unidad, suma 2" al atributo Movimiento de las miniaturas en esa unidad

REBANADORA DE LA MUETTE DE REBANATARROZ

El Gran Kaudillo Rebanatarroz y su tribu fueron vistos por última vez cargando de cabeza contra una horda de daemons de Khorne, pero la leyenda habla de una rebanadora ensangrentada que sigue apareciendo de vez en cuando. Aunque esta arma parece normal, se dice que una voz oscura gruñe en la mente de su portador, impulsándolo a cometer tremendos actos violentos.

Solo miniaturas **Orkos**. Las armas de combate con las que esté equipado el portador que no tengan la habilidad [ATAQUES ADICIONALES] tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS].

AZTUTO PERO BRUTO

Fingiendo debilidad, este pielverde deja que sus enemigos se acerquen antes de soltarles una brutal ráfaga de ataques.

Solo miniaturas **Orkos**. Mientras el portador lidere una unidad, esa unidad es elegible para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

ZÚPERKUERPO DE ZÍBORK

El propietario original de este endoesqueleto único se convirtió en la envidia de todos los Kaudilloz de la zona, y pronto fue destripado y despojado de sus piezas por un rival más fuerte. El Zúperkuerpo de zíbork ha sido reimplantado varias veces desde entonces, llenando a su nuevo propietario de confianza, resistencia y una esperanza inocente de que los Matazanoz lo hubiesen limpiado un poquito antes de colocárselo...

Solo miniaturas **Orkos**. El portador tiene la habilidad No hay dolor 4+.







ARMAS A DISTANCIA ALCANCE HP FP Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2] Kañón – metralla [ÁREA] 1D6 36" 106 Kañón – obúz 24" 1D6+3 Kañón matamáz Kañón zzap [HERIDAS DEVASTADORAS] 36" Lanzador [ÁREA, INDIRECTA] 1D6

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Apizonadora de muette	Combate	6	3+	9	-1	2
	Bola de demolizión [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	4+	10	0	1D6
	Garra mekánika [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	3+	8	-2	2
	Ruedas y orugas	Combate	6	4+	8	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Cubierta de disparo 22, Final violento 1D6

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Deztrozao pero blindao: Cada vez que se asigne un ataque a esta miniatura, empeora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

HABILIDADES DE EQUIPO

Kajadura: Suma 2 al atributo Resistencia del portador, pero pierde la habilidad Cubierta de disparo.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: Vehículo, Transporte, Karro de Guerra



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

KARRO DE GUERRA

No hay dos Karros de Guerra iguales, pues los Mekánikoz que los construyen no pueden resistirse a improvisar placas de blindaje, pinchos, akribilladorez variados y cachivaches aleatorios. Sin embargo, todos son robustos transportes con capacidad para un gran número de Orkos, al tiempo que ignoran lo peor que el enemigo pueda lanzarles.



OPCIONES DE EQUIPO

- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
 - 1 kañón
 - 1 kañón matamáz
 - 1 kañón zzap
- Esta miniatura puede ser equipada con:
 - 1 lanzador
- Esta miniatura puede ser equipada con hasta 4 akribilladorez pezadoz.
- Las ruedas y orugas de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 apizonadora de muette.
- Esta miniatura puede ser equipada con las que quieras de las siguientes opciones:
 - · 1 kajadura
 - · 1 garra mekánika
 - · 1 bola de demolizión

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Karro de Guerra

Esta miniatura está equipada con: ruedas y orugas.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 22 miniaturas INFANTERÍA ORKOS. Si esta miniatura está equipada con un kañón matamáz, entonces tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas INFANTERÍA ORKOS. Cada miniatura MEGAARMADURA o PROPULSOR DE SALTO ocupa el espacio de 2 miniaturas. Si esta miniatura no está equipada con kajadura, kañón, kañón matamáz ni kañón zap, puede transportar 1 GHAZGHKULL THRAKA. GHAZGHKULL THRAKA ocupa el espacio de 18 miniaturas.



CHIKOZ TRINKABEZTIAZ



Rebanadora

S H

7+

2 CHIKO TRINKABEZTIAZ

5" 5 5+

2 7-

2

CO

NOBLE TRINKABEZTIAZ

3+ 5



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Morktero [ÁREA]	18"	1D3	5+	6	0	2
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
	•••••	······		•••••••		•	
☆	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
☆	ARMAS DE COMBATE Arma cuerpo a cuerpo	ALCANCE Combate	A 2	HA 3+	F 5	FP 0	D 1

Combate

HA	ВΙ	LI	DA	D	ES

BÁSICA: No hay dolor 6+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Cazadores de monstruos: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad MONSTRUO o VEHÍCULO, puedes repetir la tirada para impactar.



CHIKOZ TRINKABEZTIAZ

Grandes, brutales y beligerantes, los Chikoz Trinkabeztiaz son una fuerza a tener en cuenta. Desde las balas como puños de sus morkteros, hasta los ineludibles ganchos de sus Rebanadoras, los Trinkabeztiaz se distinguen por derribar a sus presas, arrastrarlas y luego hacerlas pedazos.



OPCIONES DE EQUIPO

Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, puedes sustituir la piztola y la rebanadora de 1
 Chiko Trinkabeztiaz por 1 morktero y 1 arma cuerpo a cuerpo.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Trinkabeztiaz
- 9-19 Chikoz Trinkabeztiaz

El Noble Trinkabeztiaz está equipado con: piztola; pinza d'energía.

Cada Chiko Trinkabeztiaz está equipado con: piztola; rebanadora.





 •	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador [FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	4+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra trinkabeztiaz [ANTIMONSTRUO 4+, VEHÍCULO 4+]	Combate	4	3+	10	-2	2
	Rebanabeztiaz [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	6	2⊥	E	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder, No hay dolor 6+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kabezilla: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a la tirada para impactar.

Rabia bestial: Siempre que esta miniatura lleve a cabo un movimiento de carga, las armas de combate con las que esté equipada tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] hasta el final del turno.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



KABEZILLA

Se necesita un Orko feroz y de mal genio para liderar una eztampida de Trinkabeztiazs, y los Kabezillas poseen estas cualidades en abundancia. Con mejoras cibernéticas, garrapatos de puntería conectados y una serie de brutales armas de combate, estos rugientes monstruos pueden derribar incluso a las presas más grandes.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kabezilla

Esta miniatura está equipada con: akribillador; rebanabeztiaz; garra trinkabeztiaz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ CHIKOZ TRINKABEZTIAZ





70.7							
Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Morktero [ÁREA]	18"	1D3	5+	6	0	2
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Fauces de garrapatozaurio [HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	4+	7	-2	3
	Rehanaheztiaz (ANTIMONSTRUO 4. ANTIVELICUI O 4.1	Combate	E	2_	E	1	2

					-		
HΑ	ы		n	А	n	EС	
ПΑ	DІ	ш	ш	м	u	-	

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 4+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Allá vamoz! (aura): Puedes repetir las tiradas de carga de las unidades TRINKABEZTIAZ amigas mientras se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.

Depredador de mente simple: Esta miniatura puede ser tomada como blanco de la estratagema Intervención heroica por 1PM incluso si ya has tomado como blanco de esta estratagema a una unidad diferente en esta fase.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5-

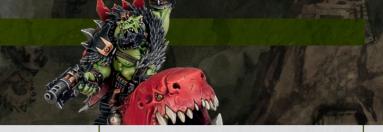
CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, TRINKABEZTIAZ, KABEZILLA EN GARRAPATOZAURIO



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

KABEZILLA EN GARRAPATOZAURIO

Los Garrapatozaurios son depredadores algo bobos que pueden mordisquear la adamantina y soportar el fuego enemigo como si estuvieran blindados. Estos monstruos comen todo lo que enganchen sus colmillos. Si un Kabezilla desea montar uno, primero debe golpearlo hasta casi matarlo para enseñarle quien manda, evitando ser devorado en el proceso.



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con 1 Morktero.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Kabezilla en Garrapatozaurio

Esta miniatura está equipada con: piztola; rebanabeztiaz; fauces de garrapatozaurio.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador ezpezial [FUEGO RÁPIDO 2]	18"	4	5+	4	0	1
	Kombiarma [antiinfantería 4+, heridas devastadoras, fuego rápido 1]	24"	1	5+	4	0	1
	Lanzarrayoz llevalejoz [área]	12"	3	5+	8	-1	3
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	1D6

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra d'energía	Combate	4	3+	9	-2	2
	Motozierra	Combate	3	4+	12	-3	2

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Máz dakka!: Si esta miniatura lidera a una unidad, repite las tiradas para impactar de 1 cuando una miniatura de esa unidad dispare.

Ezto tiene arreglo: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, en tu fase de mando puedes devolver 1 miniatura Guardaespaldas eliminada a esa unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Pantalla de energía ezpezial: Mientras el portador lidere a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen salvación invulnerable 4+ contra ataques a distancia.

Kanijo graziento: Una vez por batalla, al final de tu fase de movimiento, una miniatura de la unidad del portador recupera 1D3 heridas perdidas.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Kanijo graziento junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.

CLAVES: Infantería, Personaje, Mekániko kon Megaarmadura



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

MEKÁNIKO KON MEGAARMADURA

Aunque sea como llevar medio tanque encima, la Megaarmadura es increíblemente resistente. Los Mekánikos suelen construirla y vestirla, añadiendo armamento inestable, proyectores de campos de fuerza, garraz aplastantes o incluso lanzarrayoz llevalejoz que matan a sus víctimas esparciendo sus restos por una amplia zona, para diversión de los Orkos.



OPCIONES DE EQUIPO

- La mega pipa ezpezial de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 akribillador ezpezial
 - 1 Kombiarma
 - 1 motozierra
- Esta miniatura puede ser equipada con una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzarrayoz llevalejoz
 - · 1 Pantalla de energía ezpezial
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 Kanijo graziento.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

• 1 Mekániko kon Megaarmadura

Esta miniatura está equipada con: mega pipa ezpezial; garra d'energía.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

MEGANOBLEZ



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS



6"

R

S

H

7.





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Máz dakka!: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia, repite una tirada para impactar de 1.

Pantalla de energía ezpezial: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen salvación invulnerable 5+ contra ataques a distancia. Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, esta miniatura puede sobrecargar su pantalla de energía ezpezial. Si lo hace, hasta el final de la fase mejora esta salvación invulnerable a 4+.

HABILIDADES DE EQUIPO

Ayudante Grot: El portador puede sobrecargar su pantalla de energía ezpezial una vez adicional por batalla.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Ayudante Grot junto al portador y retírala tras usar esta habilidad.

CLAVES: Infantería, Personaje, Granadas,
Mekániko con Pantalla de energía ezpezial



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

MEKÁNIKO CON PANTALLA DE ENERGÍA EZPEZIAL

Proyectada a partir de una masa de trozos de gusanos y chispas alarmantes, la pantalla de energía ezpezial es una cúpula de energía tambaleante que cubre al Mekániko y los pieles verdes cercanos. Los disparos enemigos rebotan contra este inestable campo de fuerza, dejando al Mekániko y a sus compañeros libres para lanzarse a la batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con 1 Ayudante Grot.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Mekániko con Pantalla de energía ezpezial
 Esta miniatura está equipada con: piztola; rebanadora.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- = ACHICHARRADOREZ
- CHIKOZ
- NOBLEZ
- = PETATANKEZ
- ZAKEADOREZ







•	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Kañón de Atake Shokk [área, PESADA]	60"	1D6+1	5+	9	-4	1D6
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	4	3+	5	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Máz dakka!: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia, repite una tirada para impactar de 1.

Lokoazalto snotling: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, elige a una unidad enemiga que haya recibido impactos de uno o más de esos ataques; la unidad enemiga elegida debe hacer un chequeo de acobardamiento.

HABILIDADES DE EQUIPO

Aziztente Grot: Una vez por batalla, después de tirar para determinar cuántos ataques hace el Kañón de Atake Shokk del portador, puedes repetir ese dado.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Aziztente Grot junto al portador y retírala tras usar esta habilidad.

CLAVES: Infantería, Personaje, Granadas, Mekániko con Kañón de Atake Shokk



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

MEKÁNIKO CON KAÑÓN DE ATAKE SHOKK

El Kañón de Atake Shokk abre un túnel a través de la disformidad hacia su blanco, y luego lanza un puñado de Snotlings por él, que se rematerializan como un enjambre aterrorizado de garras y mordiscos. No hace falta decir que si esto ocurre en una máquina, en una bahía de tropas o, lo que es peor, en un cuerpo vivo, los resultados son rápidos y horribles.



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con 1 Aziztente Grot.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Mekániko con Kañón de Atake Shokk

Esta miniatura está equipada con: arma cuerpo a cuerpo, kañón de Atake Shokk.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- CHIKOZ
- ZAKEADOREZ
- KAÑONEZ DE MEKÁNIKO

KABEZABÚNKER

Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	НР	F	FP	D
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
-	Mirada de Gorko — mirada azezina [ÁREA, GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	24"	1D6	5+	5	0	1
-	Mirada de Gorko — mirada bizca [GOLPES SOSTENIDOS 1D3]	18"	1	5+	12	-4	3

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Cubierta de disparo 11

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más Fortificaciones de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.

Kobertura chapuzera: Siempre que se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para todas las miniaturas de la unidad atacante por culpa de esta FORTIFICACIÓN, esa miniatura se beneficia de cobertura contra el ataque.

Palo mikro (aura): Mientras una unidad ORKOS amiga esté a 6" o menos de esta FORTIFICACIÓN, mejora en 1 el atributo Liderazgo de las miniaturas de esa unidad.

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

CLAVES: FORTIFICACIÓN, VEHÍCULO, TRANSPORTE, KABEZABÚNKER

KABEZABÚNKER

Usar la cabeza de un Gargante como choza de un Kaudillo no solo es un símbolo de estatus, sino que también sirve como base de operaciones equipada con una gama notable de artilugios orkos, desde la potente Mirada de Gorko en uno de los ojos hasta el palo mikro que lleva el Kaudillo y que utiliza para transmitir sus órdenes a gran distancia..



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con hasta 3 akribilladorez pezadoz adicionales.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kabezabúnker

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; mirada de Gorko.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas INFANTERÍA ORKOS. Cada miniatura MEGAARMADURA o PROPULSOR DE SALTO ocupa el espacio de 2 miniaturas.



KAZABOMBARDERO

CO

Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Zúperakribillador doble [FUEGO RÁPIDO 2, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	4	5+	6	-1	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D	
	Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1	

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Bomba ¡búm!: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga sobre la que se haya movido ese movimiento y tirar 1D6: con 4+, esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cuando esta miniatura ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE



KAZABOMBARDERO

Si bien no está dotado de tanto armamento como un Dakkarreaktor, cada Kazabombardero carga un par de bombas ¡Bum! bajo sus alas. Suele lanzarse en picado y soltarlas a baja altura antes de (con suerte y habilidad) volver a ascender mientras en tierra se desata el infierno.

OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kazabombardero

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; zúperakribillador doble; casco blindado.

CLAVES DE FACCIÓN: Orkos



Ruedaz kon pinchoz

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Ezpezial del Mekániko [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 4, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	12	5+	5	-1	1
	Pipa de kanijo [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D

Combate

-ΙΔ	RI	ш	n	Δ	n	ES	

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Humo pa'tós (aura): Mientras una unidad enemiga se encuentre a 6" o menos de esta miniatura, siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

DAKKABÓLIDO

El Dakkabólido es una máquina de masacrar sobre ruedas. Atiborrado de dakka y de una tripulación de pieles verdes anárquicos, ruge a través de las líneas enemigas en una tormenta de humo, balas, kóktelez molotork y tremendos insultos orkos, antes de dar media vuelta y hacer otra pasada por la zona.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Dakkabólido

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; pipa de kanijo; ezpezial del Mekániko; ruedaz kon pinchoz.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Líder, Sigilo

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Infiltrador aztuto: Una vez por batalla, en tu fase de movimiento, en lugar de hacer un movimiento normal con esta miniatura puedes retirarla del campo de batalla y desplegarla de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

Komandoz Kráneo Rojo: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, las miniaturas de esa unidad se benefician de cobertura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



JEFE SNIKROT

El Jefe Snikrot es un fantasma asesino cuya obsesión por la guerra de komandos ha hecho que supere la astucia de sus compañeros Hachaz Zangrientaz hasta un nivel casi sobrenatural. Cuando sus aterrorizados enemigos se dan cuenta de que está sobre ellos, el Jefe ya está abriendo sus gargantas con sus filos dentados.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Jefe Snikrot - HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: piztola; piñoz de Morko.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

- KOMANDOZ





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido, Líder, No hay dolor 6+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Jefe inztruktor: Mientras esta miniatura lidere a una unidad. siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate suma 1 a la tirada para impactar.

Azalto a reakzión: Puedes repetir las tiradas de carga de las miniaturas de esta unidad en el mismo turno en el que la hayas desplegado desde la reserva.

SALVACIÓN INVULNERABLE

CLAVES: Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Personaje, Héroe Épico, **JEFE ZAGSTRUK**



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

JEFE ZAGSTRUK

Cayendo en picado desde su Kazabombardero tuneao a la cabeza de sus infames Buitrez, Zagstruk golpea al enemigo cual misil de 200 kilos propulsado por pura furia beligerante. Entre el rugido de sus mizilez relampago y el crujido de los huesos bajo sus pies con cibergarras, corren la sangre y la devastación.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Jefe zagstruk – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: Laz Garraz del Buitre y rebanadora; piztola.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ ZOLDADOZ DE AZALTO

CLAVES: Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Personaje, Héroe Épico, Jefe zagstruk



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS



1270	

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador [FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	5+	4	0	1
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Kombiarma [antiinfantería 4+, heridas devastadoras, fuego rápido 1]	24"	1	5+	4	0	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2
	Gran rebanadora	Combate	3	3+	7	-1	2
	Rebanadora	Combate	3	3+	4	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kazkakokoz: Mientras una miniatura KAUDILLO lidere a esta unidad, en tu fase de mando, la primera vez que esta unidad falle un chequeo de acobardamiento en esa fase, si se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes declarar que el Kaudillo kazkará algunoz kokoz. Si lo haces, elimina a 1 miniatura Guardaespaldas de esta unidad y repite ese chequeo.



CHIKOZ

Los Chikoz Orkoz se lanzan a la batalla como una enorme e indisciplinada turba salpicada de armas raras y dirigida por malhumorados Noblez Jefazoz. Muchos simplemente se dirigen en estampida hacia las líneas enemigas, confiando en su número y en su resistencia natural, mientras que otros se suben en Kamionez y Karroz de Batalla para llegar más rápido.



OPCIONES DE EQUIPO

- La gran rebanadora del Noble Jefazo puede reemplazarse por 1 garra d'energía.
- La gran rebanadora y la piztola del Noble Jefazo pueden reemplazarse por 1 kombiarma y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- La piztola y la rebanadora de cualquier número de Chikoz pueden reemplazarse por 1 akribillador y 1 arma cuerpo a cuerpo para cada uno.
- Por cada 10 miniaturas que incluya esta unidad, la rebanadora y la piztola de 1 Chiko puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 akribillador pezado y 1 arma cuerpo a cuerpo
 - 。 1 lanzakobetez y 1 arma cuerpo a cuerpo

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo
- 9-19 Chikoz

El Noble Jefazo está equipado con: piztola; gran rebanadora.

Cada Chiko está equipado con: piztola; rebanadora.

ESCOLTA

Si esta unidad tiene unos efectivos iniciales de 20, puedes anexarle hasta dos unidades Líder en lugar de solo una (pero solo si una de ellas es una miniatura KAUDILLO). Si lo haces, y esta unidad es eliminada, las unidades Líder anexadas a ella se convierten en unidades separadas con sus efectivos iniciales originales.

OZ

CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

ACHICHARRADOREZ



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Achicharrador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	1D6
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	4	0	1
	Llamaz ke kortan	Combate	2	4+	4	-2	1

HABILIDADES

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Piromaníakos: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia con un achicharrador que elija como blanco a una unidad enemiga a 6" o menos, repite una tirada para herir de 1. Si el blanco de ese ataque también se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, puedes, en su lugar, repetir la tirada para herir.

ACHICHARRADOREZ

El achicharrador es un soplete diseñado para recuperar chatarra de la batalla. Sorprendentemente, funciona muy bien a la hora de cortar armaduras enemigas en combate cuerpo a cuerpo, o, con un giro de su boquilla, lanzar sobre el oponente una rugiente lengua de fuego, lo cual, a los orkos con tendencias pirómanas, les encanta.



OPCIONES DE EQUIPO

- El akribillador pezado de cualquier número de Manitaz puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzakohetez
 - · 1 mega pipa ezpezial

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-3 Manitaz*
- = 4-12 Achicharradorez

*Esta unidad debe incluir 1 Manitaz por cada 4 Achicharradorez que incluya.

Cada Manitaz está equipado con: arma cuerpo a cuerpo; akribillador pezado.

Cada Achicharrador está equipado con: achicharrador; llamaz ke kortan.

KEMABOMBARDERO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado doble [FUEGO RÁPIDO 2, ACOPLADA]	18"	3	5+	5	0	1
	Batería de misiles Kemakema [área, Ignora Cobertura]	36"	2D6	5+	5	-1	1
	Zúperakribillador doble [FUEGO RÁPIDO 2, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	4	5+	6	-1	1

X	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Bomba achicharradora: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir una unidad enemiga sobre la que se haya movido durante ese movimiento. Hasta el final del turno, las miniaturas de esa unidad no pueden beneficiarse de cobertura. Además, tira 1D6 por cada miniatura de esa unidad: esa unidad sufre 1 herida mortal por cada resultado de 6.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cuando esta miniatura ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE





CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

KEMABOMBARDERO

Diseñado para incinerar fortificaciones y cobertura y así echar de allí a la infantería enemiga, el Kemabombardero vuela tan bajo que sus llamaradas pueden llegar a incendiar su propio tren de aterrizaje. Los pilotos lo consideran un precio que merece la pena pagar con tal de ver a sus víctimas bailar el "¡Ay-keme-kemo!" según les llueven proyectiles ardientes.

OPCIONES DE EQUIPO

Puedes equipar esta miniatura con 1 batería de misiles Kemakema.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kemabombardero

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado doble; zúperakribillador doble; casco blindado.

DAKKARREAKTOR

CO

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Zúperakribillador doble [FUEGO RÁPIDO 2, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]	36"	4	5+	6	-1	1
☆	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	4+	6	n	1

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Tormenta de dakka: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia, cada tirada para impactar exitosa causa un impacto crítico.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cuando esta miniatura ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE



DAKKARREAKTOR

Los Dakkarreaktores cruzan los cielos a baja altitud, como una veloz estela de llamas y humo. Estos monoplazas van ridículamente sobrecargados de armamento para su tamaño, estremeciéndose y perdiendo tornillos a medida que sus pilotos disparan verdaderas tormentas de dakka tanto contra las tropas de tierra como contra las aeronaves enemigas.



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con 1 zúperakribillador doble adicional.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Dakkarreaktor

Esta miniatura está equipada con: 2 zúperakribilladores dobles; casco blindado.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Kemakema [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Lanzakobetez [área]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	1D6
		•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •			

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
	Garra pa' Drez [¡MÁZ KORTEZ, MÁZ MUERTE!]	Combate	4	3+	10	-2	3	1

¡Máz kortez, máz muerte!: El atributo Ataques de esta arma aumenta en 1 por cada garra pa' Drez adicional con la que esté equipada la miniatura.

1-						
Piez pizoteadorez	Combate	4	3+	5	0	1
			•••••	•	•	

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Brutalidaz hidraúlika: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de una o más unidades con esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6-

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, DREZNAUT



DREZNAUT

Ser conectado a un Dreznaut garantiza una fuerza, resistencia y arsenal incomparables. Obviamente, ser encajado de por vida en un sarcófago de metal, y tener que alimentarse con una pajita, no es un panorama demasiado alentador, pero la locura homicida que genera en la mente de los pilotos hace a los Dreznauts aún más peligrosos en batalla.



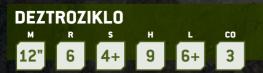
OPCIONES DE EQUIPO

- Cada akribillador pezado de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 garra pa' Drez
 - · 1 kemakema
 - 1 lanzakohetez
 - · 1 mega pipa ezpezial
- Cada garra pa' Drezs de esta miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 akribillador pezado
 - 1 kemakema
 - 1 lanzakobetez
 - · 1 mega pipa ezpezial

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Dreznaut

Esta miniatura está equipada con: 2 akribilladorez pezadoz; 2 garraz pa' Drezs; piez pizoteadorez.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
•	Reaktor de la muette – Kemar [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Reaktor de la muette – Kortar [FUSIÓN 2]	12"	1	5+	9	-4	1D6
	Trabuko de Deztroziklo [ASALTO]	12"	6	5+	5	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
12 13	Garra ke trinka	Combate	4	3+	10	-2	2

BÁSICA: Final violento 1, Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Velozijefe: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a la tirada para impactar.

Gazofa de 98: Cuando la unidad de esta miniatura avance, no hagas tirada de avanzar. En lugar de eso, hasta el final de la fase suma 6" al atributo Movimiento de todas las miniaturas de la unidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: MONTADA, KAUDILLO, DEZTROZIKLO



DEZTROZIKLO

Los Velozijefez orkos atruenan la batalla montados en Deztroziklos, veloces vehículos de tres ruedas dotados de enormes motores a reacción que fríen al enemigo mientras rugen entre sus filas, y además son magníficas plataformas desde las que los Velozijefez pueden ensartar a desafortunados enemigos en sus ganchos.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Deztroziklo

Esta miniatura está equipada con: reaktor de la muette; trabukos de Deztroziklo; garra ke trinka.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

MOTEROZ



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Kobetez pa' kópteroz [ÁREA, ACOPLADA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	1D6
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Rotorez kortantez	Combate	6	3+	5	0	1



BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Dezzenzo en pikado: Siempre que esta miniatura termine un movimiento normal, puedes elegir a una unidad enemiga sobre la que se haya movido durante ese movimiento y tirar 1D6 por cada miniatura de esta unidad: por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+



KÓPTEROZ

A la mayoría de Orkos no les gusta nada eso de "ir po'l aire" y prefieren guerrear con los pies en el suelo. Los pilotos de Kóptero son la excepción lunática a esa norma, siempre dispuestos a alzar el vuelo para espiar las posiciones de las fuerzas enemigas y ametrallarlas un poco por pura diversión..



OPCIONES DE EQUIPO

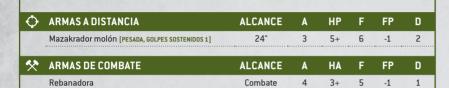
 Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, los kobetez pa' kópteroz de 1 Kóptero pueden reemplazarse por 1 mega pipa ezpezial.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 3-6 Kópteroz

Cada miniatura está equipada con: kobetez pa' kópteroz; piztola; rotorez kortantez.







FACCIÓN: ¡Waaagh!

Chuloz de gatillo fázil: Siempre que una miniatura de esta unidad tome como blanco de su mazakrador molón a la unidad elegible más cercana, hasta el final de la fase esa arma tiene un atributo Ataques de 4.

HABILIDADES DE EQUIPO

Kanijo furriel: Una vez por batalla, cuando se elija a esta unidad para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Nota de diseño: Coloca una ficha de Kanijo furriel junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.



TIPEJOZ VAZILONEZ

Los Tipejoz Vazilonez son despreciados por otros pieles verdes por ser unos presumidos. A ellos, sin embargo, no podría importarles menos esta fama, pues están encantados de decorar sus armas del modo más ostentoso posible sin eprder ni un ápice de efectividad a la hora de sepultar al enemigo bajo una lluvia de balas, explosivos y kobetez.



OPCIONES DE EQUIPO

Esta unidad puede ser equipada con 1 kanijo furriel.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Kapitán
- 4-9 Tipejoz Vazilonez

Cada miniatura está equipada con: mazakrador molón; rebanadora.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
	Rugío de Morko [FUEGO RÁPIDO 4]	36"	12	5+	5	0	1	
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	НА	F	FP	D	
	Garra de Gorko	Combate	6	2+	14	-3	4	Ī
	Pincho de Makari [HERIDAS DEVASTADORAS]	Combate			_	_		

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Profeta del ¡Gran Waaagh!: Mientras esta unidad lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

Estandarte del ¡Waaagh! de Ghazghkull (aura): Mientras una unidad ORKOS amiga se encuentre a 12" o menos de Makari, si durante esta ronda de batalla has llamado al ¡Waaagh!, las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

SALVACIÓN INVULNERABLE: GHAZGHKULL

4+

SALVACIÓN INVULNERABLE: MAKARI*

2+

* No puedes repetir las tiradas de salvación invulnerable de esta miniatura.

CLAVES: Infantería, Personaje, Héroe Épico, Ghazghkull Thraka



GHAZGHKULL THRAKA

Enfrentarse a Ghazghkull en batalla implica morir de forma desagradable. Esta acorazada máquina de matar no solo es aterrador en combate, sino que también es un líder de guerra totémico de gran aztuzia y aterradora presencia, y claramente cuenta con la protección de los dioses orkos, ¡aunque no la necesite!



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Ghazghkull Thraka HÉROE ÉPICO
- 1 Makari

Ghazghkull Thraka está equipado con: rugío de Morko; garra de Gorko.

Makari está equipado con: pincho de Makari.

LÍDER

Esta unidad puede anexarse a la siguiente unidad:

MEGANOBLEZ

Si la unidad Escolta de esta unidad es eliminada, Ghazkghull Thraka y Makari se convierten en una única unidad con sus efectivos iniciales originales.

COMANDANTE SUPREMO

Si tu ejército incluye esta unidad, su miniatura Ghazghkull Thraka debe ser tu **Señor de La Guerra**.



GORKONAUTA

M R S H L CO



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado doble [FUEGO RÁPIDO 2, ACOPLADA]	18"	3	5+	5	0	1
	Kemakema [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Mega-Akribillador tormenta de muette [FUEGO RÁPIDO 10]	36"	20	5+	6	-1	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra de Gorko – barrido	Combate	15	3+	8	-1	2
	Garra de Gorko – golpe	Combate	5	3+	18	-3	6

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Grandez zankadaz: Siempre que esta miniatura realice un movimiento normal, avance o retroceda puede mover sobre miniaturas enemigas (salvo miniaturas MONSTRUO y VEHÍCULO) y elementos de terreno de una altura de 4" o menos como si no estuviesen allí.

Grande y bruto: Siempre que esta miniatura ataque en combate durante una ronda de batalla en la que hayas llamado al ¡Waaagh!, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, resta 4 al atributo Control de objetivos, y cada vez que realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

Antes de elegir blancos para esta arma, elige uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: Vehículo, Titánica, Gigantesca, Bípode, Transporte, Gorkonauta



GORKONAUTA

Noblez descastados pilotan estos grandes ingenios de guerra, siguiendo la llamada del Gran ¡Waaagh! por las estrellas. Son siempre bienvenidos por las bandas de Orkos, debido a que pocos enemigos pueden sobrevivir a su devastadora potencia de fuego y a sus enormes garras con motor de pistones.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Gorkonauta

Esta miniatura está equipada con:

2 akribilladorez pezadoz dobles; 2 lanzakobetez; kemakema; mega-Akribillador tormenta de muette; garra de Gorko.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas INFANTERÍA ORKOS. Cada miniatura MEGAARMADURA o PROPULSOR DE SALTO ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar a GHAZGHKULL THRAKA.





Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Pipa de kanijo [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	1	5+	2	0	1
	Atontagrots	Combate	3	3+	5	0	1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kaporal: Mientras esta unidad incluya una o más miniaturas Gretchin, siempre que un ataque a distancia tome como blanco a esta unidad, las miniaturas Kaporal de esta unidad tienen un atributo Resistencia de 2.

Chorizoz: Al inicio de tu fase de mando, tira 1D6 por cada marcador de objetivo que controles y que tenga dentro de su alcance a una o más unidades con esta habilidad. Recibes 1PM si alguna de estas tiradas obtiene un resultado de 4+.

GRETCHIN

Lo que a los Gretchin, también llamados kanijoz, les falta en estatura, coraje, resistencia, disciplina, motivación, lealtad, agresividad e higiene personal, supuestamente lo compensan con su número. No disparan mal con sus débiles armas de fuego, pero si todo lo demás falla, los Orkos saben que los kanijoz son excelentes escudos contra balas.



OPCIONES DE EQUIPO

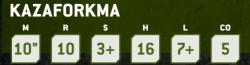
Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-2 Kaporales
- = 10-20 Gretchin

Cada Kaporal está equipado con: piztola; atontagrots.

Cada Gretchin está equipado con: pipa de kanijo; arma cuerpo a cuerpo.





Q -	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
	Kañón de arponez [antimonstruo 2+, antivehículo 2+, ¡trinkao!]	12"	1	5+	12	-2	3	
	¡Trinkao!: Siempre que esta arma cause un impac hasta el final del turno, si el portador elige esa uni de carga del portador.					_		
	1	•	106	5+	6	Ω	2	
	Lanzador pezado [área, INDIRECTA]	•••••••••	TDP	5+	0		<u>L</u>	
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
*		ALCANCE Combate		HA				
*	ARMAS DE COMBATE Karnizeroz		A	HA	F	FP		

BÁSICA: Cubierta de disparo 21, Final violento 1D6, No hay dolor 6+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Tóz fuera, chikoz!: Si este TRANSPORTE es eliminado, puedes repetir la tirada de dados para determinar si una miniatura que desembarca sufre heridas mortales.

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes, siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRINKABEZTIAZ, KAZAFORKMA



KAZAFORKMA

Las Kazaforkmas se crean a partir de piezas de chatarra soldadas y atornilladas, y restos de otros vehículos. Carecen de Beztiambótiko en torreztrambótika (para alivio de la tripulación), pero en su lugar incluyen un puente de metal abierto y lleno de asideros, desde el que los Trinkabeztiaz pueden gritar y entonar cánticos mientras van a la batalla.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kazaforkma

Esta miniatura está equipada con: kañón de arponez; lanzador pezado; karnizeroz; kuernoz y kazkoz zalvajes; zierraz.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 21 miniaturas INFANTERÍA TRINKABEZTIAZ.



KAPITÁN BADRUKK



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
-	Deztripadora – estándar [PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	5+	7	-2	2
-	Deztripadora – sobrecarga [DE RIESGO, PESADA, GOLPES SOSTENIDOS 1]	24"	3	5+	8		3
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	4+	4	0	1
42	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Rebanadora	Combate	6	2+	5	-1	1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

El máz molón: Mientras esta miniatura lidere a una unidad. siempre que una miniatura de esa unidad realice un ataque a distancia puedes repetir la tirada para impactar.

Munizión brillante (aura): Resta 1 al atributo Resistencia de las miniaturas de todas las unidades INFANTERÍA enemiga mientras se encuentren a 6" o menos de esta miniatura.

SALVACIÓN INVULNERABLE

Antes de elegir blancos para esta arma, eliqe uno de sus perfiles para atacar.

CLAVES: Infantería, Personaje, Héroe Épico, Kapitán Badrukk



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

KAPITÁN BADRUKK

La Armadura Piñoz d'oro del Kapitán Badrukk aguanta todo lo que le echen, lo cual es una suerte considerando los niveles de radiación que emanan de la niña de sus ojos, su Deztripadora. Este akribillador ezpezial dispara proyectiles de plasma inestables que reducen a los enemigos de Badrukk a cenizas, al menos hasta que funciona mal y explota...



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

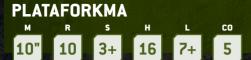
■ 1 Kapitán Badrukk – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: piztola; rebanadora; deztripadora.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ TIPEJOZ VAZILONEZ





Φ.	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D		
	Kañón de arponez [ANTIMONSTRUO 2+, ANTIVEHÍCULO 2+, ¡TRINKAO!]	12"	1	5+	12	-2	3		
		oacto a una unidad Monstruo o Vehículo enemiga, unidad como blanco de una carga suma 2 a las tirad							
	Lanzador pezado [área, INDIRECTA]	48"	1D6	5+	6	0	2		
*	Torreztrambótika [DE RIESGO, PSÍQUICA, RÁFAGA]	24"	1D3	N/A	12	-3	1D6		
?	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	НА	F	FP	D		
	Karnizeroz [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	4	3+	5	-1	1		
	Kuernoz y kazkoz zalvajes [ataques adicionales, Lanza]	Combate	4	4+	8	-1	3		
	Zierraz	Combate	6	3+	10	-1	2		

BÁSICA: Cubierta de disparo 11, Final violento 1D6, No hay dolor 6+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Espíritu de Gorko (Psíquica): Al inicio de la fase de combate, puedes elegir a una unidad Orkos amiga a 12" o menos de esta miniatura y tirar 106: con un 1, esta miniatura sufre 103 heridas mortales; con 2-5, hasta el final de la fase suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad; con un 6, hasta el final de la fase suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esa unidad, y además esas armas tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

DAÑADO: 1-5 HERIDAS RESTANTES

 $\label{eq:miniatura} \mbox{Mientras a esta miniatura le queden 1-5 heridas restantes,} \\ \mbox{siempre que ataque resta 1 a la tirada para impactar.}$

CLAVES: VEHÍCULO, TRANSPORTE, PSÍQUICO, TRINKABEZTIAZ, PLATAFORKMA



PLATAFORKMA

El kañón de arponez de una Plataforkma dispara arponez kobete capaces de reventar tanques. Su lanzador pezado impacta con la fuerza de un terremoto, y su garrapatariete puede hacer añicos el portón de una fortaleza. Sin embargo, lo que más temen tanto el enemigo como los propioz Trinkabeztiaz es al Beztiambótiko sobre su torreztrambótika.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Plataforkma

Esta miniatura está equipada con: kañón de arponez; lanzador pezado; torreztrambótika; karnizeroz; kuernoz y kazkoz zalvajes; zierraz.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 11 miniaturas Infantería Trinkabeztiaz.











Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pa' Lataz [HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	4+	5	0	1
	Kemakema [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	5	-1	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	4+	9	-2	3
	Latazuka [ÁREA]	18"	1D3+3	4+	6	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra pa' Lataz	Combate	3	4+	8	-2	3

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Tiroz a lo loko: Siempre que esta unidad sea elegida para disparar, puedes tirar 1D6: con un 1, la unidad ORKOS amiga más cercana (distinta de esta unidad) que se encuentre a 12" o menos de esta unidad y sea visible para ella, sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el final de la fase las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IGNORA COBERTURA].

SALVACIÓN INVULNERABLE

LATAZ AZEZINAZ

Conectar quirúrgicamente un kanijo a un bípedo de combate es arriesgado: a esos renacuajos suele subírseles a la cabeza tener tanto poder a su alcance, y son un peligro para cualquier Orko que alguna vez los haya maltratado. Por otro lado, su puntería al disparar hace que sus salvas de kobetez, balas y metralla de latazukaz sea aún más peligrosas para el enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

- El akribillador pa' Lataz de cada Lata Azezina puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 kemakema
 - 1 lanzakobetez
 - 1 latazuka

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 3-6 Lataz Azezinaz

Cada miniatura está equipada con: Akribillador pa' Lataz; garra pa' Lataz.

KOMANDOZ

R S H L

KOMANDOZ

6" 5*









CO

NOBLE JEFAZO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Achicharrador [IGNORA COBERTURA, RÁFAGA]	12"	1D6	N/A	4	0	1
	Akribillador ezpezial de Komando [FUEGO RÁPIDO 2]	18"	4	5+	4	0	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D	
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2	
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1	
	Gran rebanadora	Combate	4	3+	7	-1	2	
	Rebanadora	Combate	3	3+	4	-1	1	
	Rompemuroz	Combate	2	4+	9	-2	2	
	***************************************	· • · · · · · · · · · · · · · · · · · ·				•		

HABILIDADES

BÁSICA: Infiltradores, Sigilo

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Zorprezaaa!: Las unidades enemigas no pueden usar la estratagema Disparos preventivos para disparar a esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Grot de diztrakzión: Una vez por batalla, en la fase de disparo de tu oponente, antes hacer una tirada de salvación para una miniatura de esta unidad dicha miniatura puede desplegar el Grot de diztrakzión. Si lo hace, las miniaturas de esta unidad tienen salvación invulnerable 5+ hasta el final de la fase.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Grot de diztrakzión junto a esta unidad y retírala tras usar esta habilidad.

Garrapato bomba: Una vez por batalla, después de que esta unidad termine un movimiento normal, elige una unidad enemiga a 12" o menos de esta unidad y tira 106: con 2+, esa unidad enemiga sufre 103 heridas mortales.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Garrapato bomba junto a esta unidad y retírala tras usar esta habilidad.

CLAVES: Infantería, Granadas, Komandoz



KOMANDOZ

Ningún Orko se fía de los Komandoz. Se infiltran en el enemigo en lugar de cargar de frente, y sienten una fascinación malsana por clavar sus cuchillos de gran tamaño en espalda, yugular y tripas de sus oponentes. Aún así, a todos les parece que unos Komandoz emboscando a una unidad enemiga en batalla es de gran utilidad.



OPCIONES DE EQUIPO

- La rebanadora del Noble Jefazo puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - · 1 garra d'energía
 - · 1 gran rebanadora
- La piztola y la rebanadora de hasta 2 Komandoz puede reemplazarse por akribillador ezpezial de Komando y 1 arma cuerpo a cuerpo para cada uno.
- La piztola y la rebanadora de 1 Komando puede reemplazarse por 1 garra d'energía.
- La piztola y la rebanadora de 1 Komando puede reemplazarse por 1 achicharrador y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- La piztola y la rebanadora de 1 Komando pueden reemplazarse por 1 lanzakobetez y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Esta unidad puede ser equipada con 1 garrapato bomba.
- Esta unidad puede ser equipada con 1 grot de diztrakzión.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo
- 9 Komandoz

Cada miniatura está equipada con: piztola; rebanadora.





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Kañón de remachez [ASALTO, FUEGO RÁPIDO 3]	36"	6	5+	8	-1	2
	Pipa de kanijo [PISTOLA]	12"	1	4+	3	0	1
	Turbozkapez [ignora cobertura, ráfaga, acoplada]	6"	2D6	N/A	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Ruedaz kon pinchoz	Combate	4	4+	7	-1	2

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Lluvia de remachez: En tu fase de disparo, después de que esta miniatura haya disparado, selecciona una unidad enemiga impactada por uno o más de esos esos ataques realizados con el kañón de remachez. Hasta el inicio de tu siguiente turno, esa unidad enemiga queda suprimida. Mientras una unidad esté suprimida, cada vez que una miniatura de esa unidad realice un ataque, resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

KEMARRUEDAZ

Los Mekánikoz que montan Kemarruedaz personalizados tienen el hábito de conectarse a los kañonez de dichos vehículos como si se tratase de Dreznauts rápidos y con mucha potencia de fuego. Se lanzan en ellos a la refriega, disparando contra el enemigo una lluvia de remaches al tiempo que lo rusten con las llamaradas que surgen de sus escapes.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Kemarruedaz

Esta miniatura está equipada con: kañón de remachez; pipa de kanijo; turbozkapez; ruedaz kon pinchoz.







FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Ezo ez nueztro! Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia, repite una tirada para impactar de 1. Si ese ataque toma como blanco a una unidad que se encuentra dentro del alcance de un marcador de objetivo, en lugar de eso puedes repetir cualquier tirada para impactar, sea cual sea el resultado.

ZAKEADOREZ

Los Zakeadorez acumulan cada piño y pieza de chatarra que puedan, y pagan a los Mekánikoz para que les fabriquen con ello armas de gran calibre. Atacan al enemigo liberando salvas tan prodigiosas (aunque erráticas) que son capaces de detener en seco a un tanque o aniquilar por completo a escuadras completas de infantería.



OPCIONES DE EQUIPO

- El akribillador pezado de cualquier cantidad de Manitaz puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 lanzakohetez
 - · 1 mega pipa ezpezial

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1-3 Manitaz*
- 4-12 Zakeadorez
- *Esta unidad debe incluir 1 Manitaz por cada 4 Zakeadorez de los aue conste.

Cada Manitaz está equipado con: akribillador pezado; arma cuerpo a cuerpo.

Cada Zakeador está equipado con: matamuchoz; arma cuerpo a cuerpo.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra d'energía [GOLPES SOSTENIDOS 1]	Combate	4	3+	9	-2	2
	Jokepincha [antiinfantería 4+, ataques adicionales, precisión]	Combate	1	3+	2	0	1

BÁSICA: Líder, No hay dolor 5+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Doktor loko: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

Trinka el ezkalpelo y a la karga: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, esa unidad es eligible para declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

CLAVES: Infantería, Personaje, Héroe Épico, Matazanoz,
Matazanoz Loko Grotsnik



MATAZANOZ LOKO GROTSNIK

Grotsnik se deleita (más que cualquier otro Matazanoz) en acaecida en el campo de batalla. Está muy, pero que muy loco, y es notablemente peligroso. Cada nueva contienda es una oportunidad para experimentar y recoger nuevas muestras que añadir a su colección de sobras anatómicas.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Matazanoz Loko Grotsnik – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: garra d'energía; piztola; jokepincha.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ACHICHARRADOREZ
- CHIKOZ
- NOBLEZ
- PETATANKEZ
- **ZAKEADOREZ**







*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2
	Motozierra	Combate	2	4+	12	-3	2
	Motozierra doble [ACOPLADA]	Combate	2	4+	12	-3	2

FACCIÓN: ¡Waaagh!

La hora de laz tortaz: Las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [HERIDAS DEVASTADORAS] durante la ronda de batalla en que la que hayas llamado al ¡Waaagh!.

MEGANOBLEZ

Las Megaarmaduraz están hechas de grandes planchas de metal y movidas por pistones y fuerza bruta. Son terriblemente resistentes y pueden equiparse con un arsenal mortífero. Son usadas en batalla por Noblez ricos en piñoz, de aspecto aterrador aunque no fueran enfundados en estos búnkeres portátiles.



OPCIONES DE EQUIPO

- El akribillador ezpezial y la garra d'energía de cualquier número de miniaturas pueden reemplazarse por una de las siguientes opciones;
 - o 1 akribillador ezpezial y 1 motozierra
 - o 1 kombiarma y 1 garra d'energía
 - o 1 kombiarma y 1 motozierra
 - 1 motozierra y 1 garra d'energía
 - 1 motozierra doble

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 2-6 Meganoblez

Cada miniatura está equipada con: akribillador ezpezial; garra d'energía.





Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado doble [FUEGO RÁPIDO 2, ACOPLADA]	18"	3	5+	5	0	1
	Kañón de kobetez [área]	24"	1D6+1	5+	9	-2	3
	Mizilez pa' laz alaz	24"	1	5+	9	-2	3

🛠 ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Brokaturbina	Combate	4	4+	8	-1	2

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡A taladrar!: Siempre que esta miniatura termine un movimiento de carga, elige a una unidad enemiga en su zona de amenaza y tira 1D6: con 2-5, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales; con un 6, esa unidad enemiga sufre 3 heridas mortales.

SALVACIÓN INVULNERABLE

KOCHERREAKTOR

El que una aeronave haya perdido un ala o dos, no significa que un Loko de la Velozidad no le pueda dar un nuevo uso adecuadamente violento. Los Kocherreaktorez cruzan el campo de batalla disparando salvas de kobetez antes de chocar contra las líneas enemigas como arietes, con sus pilotos riendo y gritando.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Kocherreaktor

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado doble; kañón de kobetez; mizilez pa' laz alaz; brokaturbina.



6"

5 5+

T.

4

7+

1



 •	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Mega-piztola ezpezial [área, de RIESGO]	12"	1D3	5+	8	-2	1D6
4,	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
*	ARMAS DE COMBATE Herramientaz	ALCANCE Combate	A	HA 3+	F 4	FP 0	D 1

HABILIDADES

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Noz mola la chapa: Esta miniatura tiene la habilidad Agente solitario mientras se encuentre a 3" o menos de una unidad VEHÍCULO ORKOS amiga, excepto si está liderando a una unidad.

Mekaníako: Mientras esta miniatura esté a 3" o menos de una o más unidades **VEHÍCULO ORKOS** amiga, esta miniatura tiene la habilidad de Agente solitario.

CHAPUZAZ

Cualquier Chapuzaz digno de sus herramientas sabe apañar y reparar vehículos pieles verdes, artillería y similares, incluso en medio del combate. Los Chapuzaz también son útiles para repartir un poco de dakka de calidad y de violencia cuerpo a cuerpo, armados con todo tipo de armamento personalizado de su propia invención.



OPCIONES DE EQUIPO

Las herramientaz de esta miniatura pueden reemplazarse por 1 motozierra.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Chapuzaz

Esta miniatura está equipada con: mega-piztola ezpezial; herramientaz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- CHIKOZ
- KAÑONEZ DE MEKÁNIKO
- NOBLEZ
- PETATANKEZ
- ZAKEADOREZ



KAÑONEZ DE MEKÁNIKO M R S H L CO 3" 5 5+ 6 8+ 2



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
1-2	Tirapompaz – pompa grande [TIRAPOMPAZ, ÁREA]	48"	2D6	4+	6	-1	1
3-4	Tirapompaz – pompa densa [TIRAPOMPAZ, ÁREA]	48"	1D3	4+	12	-3	1D6+3
5-6	Tirapompaz – pompa viscosa [TIRAPOMPAZ, ÁREA]	48"	1D6	4+	9	-2	3
	Tirapompaz: Antes de elegir blancos con esta arm comparando el resultado con los números de la iz		determir	nar con c	qué per	fil atac	ará,
	Dezpachurrador [ÁREA]	48"	1D3	4+	9	-3	3
	Kañón traktor [antivolar 2+, Heridas devastadoras]	48"	1	4+	10	-2	1D6+1
	Mega kañón ezpezial [área, de riesgo]	36"	1D6	4+	12	-2	1D6

ALCANCE

Combate

НΑ	ВΙ	LI	D.	۷D	ES	
	т.	-	-	_		

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡Chof!: Cada vez que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad que incluya 10 o más miniaturas, repite una tirada para impactar de 1.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

ARMAS DE COMBATE

Grotpulantes



KAÑONEZ DE MEKÁNIKO

Desde armas que disparan burbujas de fuerza hasta cañones de energía, generadores de gravedad que aplastan al enemigo cual lata pisada por el pie de un Noble orko, o rayos tractores capaces de derribar aeronaves, el único factor en común de estas bateríaz de kañonez es que dejan al enemigo hecho papilla.



OPCIONES DE EQUIPO

- El dezpachurrador de cada miniatura puede reemplazarse por una de las siguientes opciones:
 - 1 kañón traktor
 - · 1 mega kañón ezpezial
 - 1 tirapompaz

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1-3 Kañonez de Mekániko

Cada miniatura está equipada con: dezpachurrador; grotpulantes.

Nota de diseño: Coloca cinco fichas de Grotpulante junto a cada miniatura de Kañón de Mekániko cuando despliegues a esta unidad por primera vez, y retira una cada vez que su miniatura de Kañón de Mekániko pierda una herida (se considera que la propia miniatura de Kañón de Mekániko representa su última herida).



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado doble [FUEGO RÁPIDO 2, ACOPLADA]	18"	3	5+	5	0	1
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	1D6
	Mega zaska ezpezial [área, de riesgo]	36"	1D6+3	5+	10	-2	1D6
	Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24" 24" 36"	1D3 3 1D6+3	5+ 5+ 5+	9 9 10	-2 -2 -2	10 10

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra de Morko – barrido	Combate	12	3+	8	-1	2
	Garra de Morko – golpe	Combate	4	3+	18	-3	6

BÁSICA: Final violento 1D6

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Grandez zankadaz: Siempre que esta miniatura lleve a cabo un movimiento normal, avance o retroceda, puede mover sobre miniaturas enemigas (salvo miniaturas MONSTRUO y VEHÍCULO) y elementos de terreno de una altura de 4" o menos como si no estuviesen allí.

Grande y a tiroz: Siempre que esta miniatura ataque a distancia en una ronda de batalla en la que hayas llamado al ¡Waaagh!, suma 1 a la tirada para impactar.

DAÑADO: 1-7 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-7 heridas restantes, resta 4 al atributo Control de objetivos, y cada vez que realice un ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: Vehículo, Titánica, Gigantesca, Transporte, Bípode, Morkonauta



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

MORKONAUTA

A menudo pilotados por los Mekánikoz exiliados que los construyeron, los Morkonautas son descomunales bípedos de combate a los que se les ha aplicado la metodología de Morko. Su pantalla de energía ezpezial rodea al ingenio de guerra blindado con una burbuja de energía protectora, que permite al Morkonauta desatar todo su arsenal con impunidad.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Morkonauta

Esta miniatura está equipada con:

2 akribilladorez pezadoz dobles; 2 lanzakobetez; mega pipa ezpezial; mega zaska ezpezial; garra de Morko.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas IMFANTERÍA DRKOS. Cada miniatura MEGARMADURA o PROPULSOR DE SALTO ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar a GHAZGHKULL THRAKA.



MOZROG PEZKUEZORROTO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Morktero [área]	18"	1D3	5+	6	0	2
 *	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Fauzez de Mordizkazoz [HERIDAS DEVASTADORAS, ATAQUES ADICIONALES]	Combate	3	3+	7	-2	4
	Zakatripaz [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	6	2+	7	-1	3

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1, No hay dolor 4+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Cuanto máz grandez zon...: Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad Monstruo o Vehículo, suma 1 al atributo Daño de ese ataque. Siempre que esta miniatura realice un ataque que tome como blanco a una unidad TITÁNICA, en lugar de eso suma 2 al atributo Daño de ese ataque.

Mordizkazoz hambrientooo: Cuando esta miniatura declare una carga, hasta el final del turno todas las tiradas para herir exitosas de 5+ sin modificar que saque al atacar infligirán una herida crítica

SALVACIÓN INVULNERABLE

CLAVES: MONSTRUO, PERSONAJE, TRINKABEZTIAZ, HÉROE ÉPICO, MOZROG PEZKUEZORROTO



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

MOZROG PEZKUEZORROTO

Mozrog y su montura garrapatozaurio, Mordizkazoz, son tan duros que pueden soportar lo peor que le lance el enemigo, y pocos adversarios sobreviven una vez que Mozrog los ataca con su ciberbrazo, Zakatripaz. Los que lo hacen acaban tragados enteros por las anchas fauces llenas de colmillos de Mordizkazoz.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Mozrog Pezkuezorroto – HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: fauzez de Mordizkazoz; morktero; zakatripaz.

CLAVES: Monstruo, Personaje, Trinkabeztiaz, Héroe Épico, Mozrog Pezkuezorroto



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos



Φ.	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Fauzez de garrapato kabezón [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	6	-1	2
	Gran rebanadora [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	5	3⊤	7	1	2

BÁSICA: Líder, No hay dolor 5+

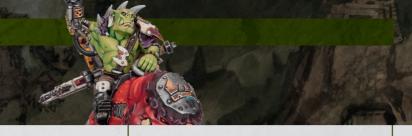
FACCIÓN: ¡Waaagh!

Jefe de garrapatoz: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate suma 1 a la tirada para impactar.

¡Kazadloz!: La gran rebanadora de esta miniatura tiene las habilidades [ANTIMONSTRUO 3+] y [ANTIVEHÍCULO 3+] en la ronda de batalla en la que hayas llamado al ¡Waaagh!.

NOBLE EN GARRAPATO KABEZÓN

Los garrapatoz kabezonez tienen un cráneo capaz de destrozar armaduras y huesos. Como protección frente a las conmociones, la naturaleza los ha agraciado con un nivel de inteligencia casi inexistente, por lo que solo los Noblez más belicosos son capaces de domesticarlos y orientarlos en dirección al enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Noble en Garrapato kabezón

Esta miniatura está equipada con:

gran rebanadora; piztola; fauzez de garrapato kabezón.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ JINETEZ DE GARRAPATOCINOZ



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
	Akribillador ezpezial [FUEGO RÁPIDO 2]	18"	4	5+	4	0	1	
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	НА	F	FP	D	
	Eztandarte del ¡Waaagh!	Combate	3	3+	8	-2	2	



BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Plantar el Eztandarte del ¡Waaagh!: Una vez por batalla, al inicio de la ronda de batalla, esta miniatura puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla la unidad de esta miniatura recibirá los beneficios de la habilidad ¡Waaagh! como si hubieses llamado al ¡Waaagh! durante esta ronda de batalla.

El Jefe eztá mirando: Esta miniatura tiene salvación invulnerable 4+ y un atributo Control de objetivo de 5 mientras esté recibiendo los beneficios de la habilidad ¡Waaagh!.



NOBLE CON EZTANDARTE DEL ¡WAAAGH!

Confiado al más terco de los Noblez de la banda, un eztandarte del ¡Waaagh! sirve como punto de reunión y lugar para que el Kaudillo exhiba sus trofeos favoritos, glifos y demás, y si los Chikoz necesitan algún estímulo para ir a la pelea, el eztandarte también sirve como un práctico garrote con el que golpearlos con ferocidad.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

• 1 Noble con Extandarte del ¡Waaagh!

Esta miniatura está equipada con: akribillador ezpezial; eztandarte del ¡Waaagh!.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Снікох
- NOBLEZ



Kombiarma 24" 1 5+ 4 0	Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
[ANTIINFANTERIA 4+, HERIDAS DEVASTADORAS, FUEGO RAPIDO 1]		Kombiarma [antiinfantería 4+, Heridas Devastadoras, Fuego Rápido 1]	24"	1	5+	4	0	1
Piztola [PISTOLA] 12" 1 5+ 4 0		Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

X	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	3	3+	5	0	1
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2
	Gran rebanadora	Combate	3	3+	7	-1	2

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Loz chikoz del Jefe: Mientras una miniatura KAUDILLO lidere a esta unidad, resta 1 a la tirada para herir de los ataques que tomen como blanco a esta unidad,.

HABILIDADES DE EQUIPO

Kanijo furriel: Una vez por batalla, cuando se elija a esta unidad para disparar, puede usar esta habilidad. Si lo hace, hasta el final de la fase las armas a distancia con las que estén equipadas las miniaturas de esta unidad tienen la habilidad [IMPACTOS LETALES].

Nota de diseño: Coloca una ficha de Kanijo furriel junto a la unidad y retírala después de usar esta habilidad.



NOBLEZ

Los Noblez van a la batalla llevando un sorprendentemente variado arsenal de kombiarmaz, piztolaz, rebanadoraz, garraz a piztonez, y cualquier otro instrumento para impartir violencia gratuita. Todo ello, combinado con su increíble resistencia y beligerancia, los hace combatientes de lo más temibles.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cualquier número de miniaturas pueden, cada una, reemplazar su gran rebanadora por 1 garra d'energía.
- Cualquier número de miniaturas pueden, cada una, reemplazar su pistola y su gran rebanadora por 1 kombiarma y 1 arma cuerpo a cuerpo.
- Por cada 5 miniaturas que incluya esta unidad, puedes equipar a esta unidad con 1 kanijo furriel.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo
- = 4-9 Noblez

Cada miniatura está equipada con: piztola; gran rebanadora.





*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Garra trinkabeztiaz [ANTIMONSTRUO 4+, ANTIVEHÍCULO 4+]	Combate	3	4+	9	-2	2

BÁSICA: No hay dolor 5+, Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Inztrumentoz kirúrjikoz: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

Primeroz orkzilioz: Al final de tu fase de movimiento, elige una miniatura PERSONAJE TRINKABEZTIAZ amiga a 3" o menos de esta miniatura. La miniatura elegida se cura y recupera hasta 3 heridas perdidas. Una misma miniatura solo puede curarse una vez por turno.

HABILIDADES DE EQUIPO

Kanijo kamillero: Una vez por batalla, en tu fase de mando, si el portador lidera a una unidad que está por debajo de sus efectivos iniciales, puedes devolver a esa unidad hasta 1D3 de sus miniaturas Guardaespaldas eliminadas.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Kanijo kamillero junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

JEFE MATAZANOZ

Un Jefe Matazanoz se especializa tanto en el cuidado quirúrgico como en el ciberaumento de garrapatoz y de quienes sufren lesiones relacionadas con estos. Para ofrecer sus servicios "en caliente", los Jefez Matazanoz se mejoran con zúperpiernaz hidráulikaz, monorruedas y similares, con tal de ofrecer una rápida "atenzión".



OPCIONES DE EQUIPO

• Puedes equipar esta miniatura con 1 kanijo kamillero.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Jefe Matazanoz

Esta miniatura está equipada con: garra trinkabeztiaz.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ CHIKOZ TRINKABEZTIAZ



%	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2	
	Jokepincha [antiinfantería 4+, ataques adicionales, precisión]	Combate	1	3+	2	0	1	

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Inztrumentoz kirúrjikoz: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, las miniaturas de dicha unidad tienen la habilidad No hay dolor 5+.

Tate kieto y di...¡argh!: Siempre que un ataque del jokepincha de esta miniatura inflija una herida crítica a una unidad (excepto unidades VEHÍCULO), esa unidad sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDADES DE EQUIPO

Kanijo kamillero: Una vez por batalla, en tu fase de mando, si el portador lidera a una unidad que está por debajo de sus efectivos iniciales, puedes devolver a esa unidad hasta 1D3 de sus miniaturas Guardaespaldas eliminadas.

Nota de diseño: Coloca una ficha de Kanijo kamillero junto a la unidad y retírala tras usar esta habilidad.

(P)

MATAZANOZ

Las herramientas tradicionales del Matazanoz los ayudan a remendar incluso a los Orkos más destrozados y enviarlos de vuelta a la lucha. Todas estas horribles cuchillas quirúrgicas, sierras y jeringas también sirven para desmembrar al enemigo con precisión quirúrgica... ¡o al menos con mucho entusiasmo!



• Esta miniatura puede ser equipada con 1 Kanijo kamillero.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Matazanoz

Esta miniatura está equipada con: garra d'energía; jokepincha.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- ACHICHARRADOREZ
- CHIKOZ
- NOBLEZ
- PETATANKEZ
- ZAKEADOREZ



GARRAPATONETA



Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Ezkopeta rekortada [ASALTO]	12"	2	5+	4	0	1
	Lanzagarrapatoz [área, ignora cobertura, indirecta]	36"	1D6+6	5+	5	-1	2

☆	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D	
	Zierraz	Combate	4	4+	7	-1	2	

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Garrapatos zumbadorez: Siempre que esta miniatura ataque con su lanzagarrapatoz y tome como blanco a una unidad INFANTERÍA, suma 1 a la tirada para impactar.

Garrapato mina: Una vez por batalla, al inicio de cualquier fase, elige a una unidad enemiga a 3" o menos de esta miniatura y tira 1D6: con 4+, esa unidad enemiga sufre 1D6 heridas mortales

Nota de diseño: Coloca una ficha de Garrapato mina junto a la miniatura y retírala tras usar esta habilidad.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

GARRAPATONETA

Estos vehículos comenzaron como kamionez de comida, pero se convirtieron en armas cuando los Orkos vieron lo hilarante que era arrojar al enemigo garrapatos que se aferraban como cepos vivos, o que vomitaban jugos corrosivos o tóxicos, o con propensión a detonar cual proyectil de artillería.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Garrapatoneta

Esta miniatura está equipada con: ezkopeta rekortada; lanzagarrapatoz; zierraz.

ZALTADOR TRUKAO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Kobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Rifle shokk ezpezial [HERIDAS DEVASTADORAS, DE RIESGO, PRECISIÓN]	24"	1	3+	8	-2	1D6+1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	Α	НА	F	FP	D
	Zierraz	Combate	4	4+	7	-1	2

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Túnel Shokk: Siempre que se elija a esta miniatura para avanzar, puedes retirarla del campo de batalla y desplegarla de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

SALVACIÓN INVULNERABLE

ZALTADOR TRUKAO

Combinando tecnología shokk, gran velocidad y un claro desdén por su seguridad física, el Zaltador Trukao pone a disposición de los Orkos un vehículo capaz de teleportarse a través de gruesos muros de fortificaciones mientras su rifle shokk ezpezial abre boquetes de disformidad en sus víctimas.



OPCIONES DE EQUIPO

■ Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Zaltador Trukao

Esta miniatura está equipada con: kobetez; rifle shokk ezpezial; zierraz.

JINETEZ DE GARRAPATOCINOZ



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Armaz de pakete [ASALTO]	9"	1	4+	3	0	1
	Arpón [asalto, antimonstruo 4+, antivehículo 4+]	12"	1	5+	5	-1	2
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
*	ARMAS DE COMBATE Arpón [antimonstruo 4+, antivehículo 4+, lanza]	ALCANCE Combate	A 3	HA 3+	F 5	FP -1	D 2

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 5+

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Hazta la puezta del zol: Puedes ignorar algunos o todos los modificadores al atributo Movimiento y las tiradas de avanzar y de carga de esta unidad.

HABILIDADES DE EQUIPO

Garrapato bomba: Una vez por batalla, por cada garrapato bomba que tenga esta unidad, después de que esta unidad termine un movimiento normal puedes elegir a una unidad enemiga a 12" o menos de ella y tirar 1D6: con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

Nota de diseño: Coloca el número necesario de fichas de Garrapato bomba junto a la unidad y retira una cada vez aue esta unidad use esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

JINETEZ DE GARRAPATOCINOZ

Los Jinetes de garrapatocino van al combate con sus kanijoz paketez agarrados a sus monturas para no caer y partirse el cuello. Luchan con arponez atados a kobetez, que clavan en sus enemigos con fuerza como para atravesar sus armaduras mientras su musculatura, peso, inercia y violencia aniquilan a quien aún aguante el choque.



OPCIONES DE EQUIPO

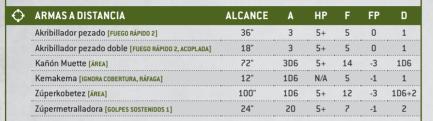
Por cada 3 miniaturas que incluya esta unidad, puedes equipar a esta unidad con 1 Garrapato bomba.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 3-6 Jinetez de garrapatocinoz

Cada miniatura está equipada con: armaz de pakete; arpón; fauzez de garrapato y grots pakete.





*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Mega-Rebanadora – barrido	Combate	18	3+	10	-2	3
	Mega-Rebanadora – golpe	Combate	-	3+		-	10

BÁSICA: Final violento 2D6

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Efigie del ¡Waaagh! (aura): Mientras una unidad ORKOS amiga se encuentre a 12" o menos de esta miniatura, suma 1 a los chequeos de acobardamiento que hagas para esa unidad,.

Zankadaz gigantezkaz: Siempre que esta miniatura realice un movimiento normal, avance o retroceda, puede mover sobre miniaturas (salvo miniaturas TITÁNICA) y elementos de terreno de una altura de 4" o menos como si no estuviesen allí.

DAÑADO: 1-10 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-10 heridas restantes, resta 6 a su atributo Control de Objetivo y cada vez que ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

Antes de elegir blancos, elige uno de los siguientes perfiles con el que atacar.

CLAVES: Vehículo, Transporte, Titánica, Gigantesca, Bípode, Pizoteador



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

PIZOTEADOR

Un Pizoteador es algo parecido a una montaña forrada de metal, llena de armas y muy enfadada. Los Pizoteadorez son ídolos andantes de Gorko y Morko. Con suficiente potencia de fuego como para aplanar una fortaleza enemiga o aniquilar de una única andanada a formaciones enteras de tropas, o a cualquier cosa que se les ponga a tiro.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Pizoteador

Esta miniatura está equipada con: 3 akribilladorez pezadoz; akribillador pezado doble; kañón Muette; kemakema; zúperkobetez; zúpermetralladora; mega-rebanadora.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 22 miniaturas I**MFANTERÍA DRKOS.** Cada miniatura **MEGARMADURA o PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de 2 miniaturas. **GHAZGHKULL THRAKA** ocupa el espacio de 18 miniaturas.





M R S H L CO

12" 5 5+ 1 7+ 1 ZOLDADO DE AZALTO

12" 5 5+ 2 7+ 1 NOBLE JEFAZO

Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1	
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D	
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2]
	Rebanadora	Combate	3	3+	4	-1	1	ı

HABILIDADES

BÁSICA: Despliegue rápido

FACCIÓN: ¡Waaagh!

¡A toda paztilla!: Esta unidad es eligible para declarar una carga en un turno en el que haya avanzado. Si lo hace, antes de llevar a cabo ese movimiento de carga tira 1D6 por cada miniatura de esta unidad esta unidad sufre 1 herida mortal por cada resultado de 1. No puedes usar esta habilidad durante la misma ronda de batalla en la que has llamado al ¡Waaagh!.

CLAVES: Infantería, Propulsor de Salto, Volar, Granadas, Zoldadoz de Azalto



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos

ZOLDADOZ DE AZALTO

La mayoría de Orkos se burlan de los Zoldadoz de Azalto por su rebeldía juvenil, que les lleva a cumplir las órdenes, lustrar sus botas, debatir sobre "táktikaz" o seguir un plan de batalla. No obstante, cuando el plan consiste en sujetarse con correas a un kobete y lanzarse gritando "¡Waaagh!", el resto de Orkos reconocen su mérito.



OPCIONES DE EQUIPO

La rebanadora del Noble Jefazo puede reemplazarse por 1 garra d'energía.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo
- = 4-9 Zoldadoz de Azalto

Cada miniatura está equipada con: piztola; rebanadora.



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Lanzakobetez [ÁREA]	24"	1D3	5+	9	-2	3
	Par de piztolaz lanzakobetez [PISTOLA, ACOPLADA]	12"	1	5+	7	-1	1D3
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
*	ARMAS DE COMBATE Arma cuerpo a cuerpo	ALCANCE Combate	A	HA 3+	F 7	FP -1	D 1D3



FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kazakarroz: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque que tome como blanco a una unidad MONSTRUO o VEHÍCULO, suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.

Garrapatos bomba: Dos veces por batalla, después de que esta unidad termine un movimiento normal puedes elegir a una unidad enemiga a 12" o menos de ella y tirar 1D6: con 2+, esa unidad enemiga sufre 1D3 heridas mortales.

Nota de diseño: Coloca dos fichas de Garrapato bomba junto a la unidad y retira una cada vez que esta unidad use esta habilidad.

(0)

PETATANKEZ

Los Petatankez acechan a los vehículos enemigos como cazadores.
Pueden usar desde lanzakobetez disparados a distancia, hasta
explosivos de mecha corta atados a un garrapato que se lanza a correr
contra el blanco. Todos los métodos son válidos para destruir su objetivo
y luego saquearlo de valiosas piezas de chatarra aún ardiente y oleosa.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo
- 4 Petatankez

El Noble Jefazo está equipado con: lanzakobetez; arma cuerpo a cuerpo.

Un Petatankez está equipado con: par de piztolaz lanzakobetez; arma cuerpo a cuerpo.

Un Petatankez (distinto del anterior) está equipado con: palokabum.

Dos Petatankez (distintos de los anteriores) están equipados con: lanzakobetez; arma cuerpo a cuerpo.



Φ.	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Akribillador pezado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Bola de demolizión [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	1	4+	10	0	1D6
	Ruedaz kon pinchoz	Combate	3	5+	6	0	1

BÁSICA: Cubierta de disparo 12, Final violento 1D3

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kanijoz ayudantez: Al inicio de tu fase de mando, esta miniatura recupera 1 herida perdida.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+



KAMIÓN

Los Kamionez son ensamblajes destartalados de piezas de metal sacadas de la chatarra, en torno a un motor sobrecargado de potencia y un chasis oxidado. Se desplazan sobre grandes neumáticos reforzados, llevando a numerosas peñaz de Orkos al combate a altas velocidades, mientras desvían los disparos enemigos gracias al grosor de sus paneles blindados.



OPCIONES DE EQUIPO

Esta miniatura puede ser equipada con 1 bola de demolizión.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Kamión

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; ruedaz kon pinchoz.

TRANSPORTE

Esta miniatura tiene una capacidad de transporte de 12 miniaturas INFANTERÍA ORKOS. Cada miniatura MEGAARMADURA ocupa el espacio de 2 miniaturas. No puede transportar miniaturas PROPULSOR DE SALTO.



MOTEROZ

MOTERO

NOBLE JEFAZO EN MOTO



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Ametralladora doble [FUEGO RÁPIDO 2, ASALTO, ACOPLADA]	18"	3	5+	5	0	1
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Arma cuerpo a cuerpo	Combate	2	3+	4	0	1
	Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2
	Gran rebanadora	Combate	3	3+	7	-1	2
	Rebanadora	Combate	3	3+	4	-1	1

HABILIDADES

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Dakkapazada: Siempre que una miniatura de esta unidad realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad a 9" o menos, mejora en 1 el atributo Factor de Penetración de ese ataque.

SALVACIÓN INVULNERABLE

6+

MOTEROZ

Los Moteroz Orkos corren hacia la batalla escupiendo dakka, y dejando tras de sí largas estelas de polvo y humo. Compitiendo a velocidad suicida para ser los primeros en llegar hasta el enemigo, ejecutan maniobras de lo más locas, hasta estrellarse contra la línea de batalla enemiga como una avalancha.



OPCIONES DE EQUIPO

- Cada Motero puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
 - 1 piztola
 - 1 rebanadora
- El Noble Jefazo en moto puede ser equipado con una de las siguientes opciones:
 - · 1 garra d'energía
 - · 1 gran rebanadora
 - · 1 piztola

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

- 1 Noble Jefazo en moto
- = 2-5 Moteroz

Cada miniatura está equipada con: ametralladora doble; arma cuerpo a cuerpo.





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Kombiarma [antiinfantería 4+, heridas devastadoras, fuego rápido 1]	24"	1	5+	4	0	1
	Piztola doble [PISTOLA, ACOPLADA]	12"	2	5+	4	0	1

X	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D
	Garra d'energía	Combate	4	3+	10	-2	2
	Garrapato de preza [ATAQUES ADICIONALES]	Combate	2	4+	4	0	1
	Gran rebanadora	Combate	5	2+	8	-1	2

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

La ley del máz beztia: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a la tirada para impactar.

El máz grande y el mejor: Cuando llames al ¡Waaagh!, suma 4 al atributo Ataques de las armas de combate de esta miniatura hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla.

SALVACIÓN INVULNERABLE

KAUDILLO

Un Kaudillo es alto, musculoso y lleno de colmillos y mala actitud, y lidera la carga desde el frente. Con garra, puño y dakka, este gigante verde abre un sangriento camino a través del enemigo. Mientras, su grito de guerra y su mirada fulminante inducen en sus Chikoz un nivel de violencia cada vez más gratuito.



OPCIONES DE EQUIPO

- La gran rebanadora de esta miniatura puede reemplazarse por 1 garra d'energía.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 garrapato de preza.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Kaudillo

Esta miniatura está equipada con: kombiarma; piztola doble; gran rebanadora.

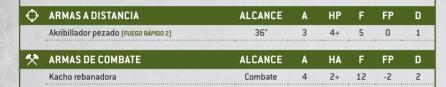
LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a las siguientes unidades:

- Снікох
- NOBLEZ







НΑ	ВΙ	LI	D١	٩D	ES	

BÁSICA: Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

La ley del máz beztia: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, siempre que una miniatura de esa unidad ataque en combate, suma 1 a la tirada para impactar.

Duro de narizez: Cuando llames al ¡Waaagh!, esta miniatura tiene la habilidad No hay dolor 4+ hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla.

SALVACIÓN INVULNERABLE

5+



KAUDILLO CON MEGAARMADURA

Cualquier buen cazador de Orkos sabe que la forma más segura de tratar con un Kaudillo desbocado es atacarlo con artillería antitanque desde lo más lejos posible. Pero ataviado con su megaarmadura increíblemente duradera, el Kaudillo se burla de estas tácticas tan rastreras, para terror del enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Kaudillo kon Megaarmadura

Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; kacho rebanadora.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

MEGANOBLEZ



ZUPERREAKTOR TUNEAO

20+"

CO

BÁSICA: Final violento 1D3

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Pazada de zuperreaktor: Siempre que esta miniatura realice un ataque a distancia que tome como blanco a una unidad que no puede VOLAR, repite las tiradas para impactar de 1.

HABILIDADES DE EQUIPO

Pantalla de energía de zuperreaktor: El portador tiene salvación invulnerable 4+, pero pierde la clave GRANADAS.

DAÑADO: 1-4 HERIDAS RESTANTES

Mientras a esta miniatura le queden 1-4 heridas restantes, cuando esta miniatura ataque resta 1 a la tirada para impactar.

SALVACIÓN INVULNERABLE

ARMAS A DISTANCIA ALCANCE Dezpachurrador [ÁREA] Mega-kañón de zuperreaktor doble 36" 1D3 1D6 [ÁREA. DE RIESGO. ACOPLADA] Mega lanzarrayoz llevalejoz doble [ÁREA, ACOPLADA] 24" -1 1D6+1 Zúperakribillador doble 36" [FUEGO RÁPIDO 2, GOLPES SOSTENIDOS 1, ACOPLADA]

*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Casco blindado	Combate	3	4+	6	0	1

CLAVES: VEHÍCULO, AERONAVE, VOLAR, GRANADAS, ZUPERREAKTOR TUNEAO



CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

ZUPERREAKTOR TUNEAO

Algunos Mekánikoz pilotan sus propias aeronaves personalizadas. El resultado de ello es el Zuperreaktor Tuneao, que está recubierto de un campo de fuerza protector y trufado de armas extrañas para hacer saltar en pedazos a los blancos de superficie.

OPCIONES DE EQUIPO

- El mega-kañón de zuperreaktor doble de esta miniatura puede reemplazarse por 1 mega lanzarrayoz llevalejoz doble.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 pantalla de energía de zuperreaktor.
- Esta miniatura puede ser equipada con 1 zúperakribillador doble.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

= 1 Zuperreaktor Tuneao

Esta miniatura está equipada con: dezpachurrador; mega-kañón de zuperreaktor doble; casco blindado.



CLAVES DE FACCIÓN: Orkos





Ф	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Ezplotakabezaz [PRECISIÓN, PSÍQUICA]	24"	1	4+	6	-3	1
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
	Palo de Eztrambótiko [PSÍQUICA]	Combate	3	3+	8	-1	1D3

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Energía del ¡Waaagh!: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, suma 1 a los atributos Fuerza y Daño del Ezplotakabezaz de esta miniatura por cada 5 miniaturas que incluya esa unidad (redondeando a la baja). No obstante, si la unidad incluye 10 o más miniaturas el Ezplotakabezaz tendrá además la habilidad [DE RIESGO].

El zalto (Psíquica): Una vez por turno, al final de tu fase de movimiento, un EZTRAMBÓTIKO de tu ejército puede usar esta habilidad. Si lo hace, tira 1D6: con un 1, la unidad de ese Eztrambótiko sufre 1D6 heridas mortales: con 2+. retira la unidad de ese EZTRAMBÓTIKO del campo de batalla y despliégala de nuevo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" horizontalmente de toda miniatura enemiga.

EZTRAMBÓTIKO

Los Eztrambótikoz canalizan la energía ¡Waaagh! acumulada en torno a los Orkos en batalla, ¡y la desatan antes de que literalmente les haga explotar la cabeza! Esto lo hacen con gusto, vomitando ráfagas de ectoplasma verde sobre el enemigo, teletransportando a Orkos locamente por el lugar o invocando pies verdes espectrales para aplastar al enemigo.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Fztrambótiko

Esta miniatura está equipada con: ezplotakabezaz; palo de Eztrambótiko.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ CHIKOZ



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D	
	Ojoz de Morko [PSÍQUICA]	18"	1D6	5+	8	-3	2	
*	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D	

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1D3, No hay dolor 6+, Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Energía del ¡Waaagh!: Mientras esta miniatura lidere a una unidad, suma 2 al atributo de los Ojoz de Morko de esta miniatura por cada 5 miniaturas que incluya esa unidad (redondeando a la baja). No obstante, si la unidad incluye 10 o más miniaturas, los Ojoz de Gorko tendrán además la habilidad [DE RIESGO].

Rugío de Morko (Psíquica): En la fase de mando de tu oponente, puedes elegir a una unidad enemiga a 18" o menos de este Psíquico y visible para él, y tirar 1D6: con un 1, la unidad de este Psíquico sufre 1D3 heridas mortales; con 2+, hasta el inicio de la siguiente fase de mando de tu oponente resta 2 a todos los chequeos de acobardamiento o liderazgo de esa unidad enemiga.

BEZTIAMBÓTIKO

Raramente lúcido, el Beztiambótico desvaría sobre visiones de presas y se pierde en las mentes de los garrapatoz de su banda, lo cual no le impide desatar sus devastadores poderes, canalizar el ¡Waaagh! en abrumadoras manifestaciones y disparar rayos de energía asesina desde su Ojoz de Morko.



OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Beztiambótiko

Esta miniatura está equipada con: ojoz de Morko; arma cuerpo a cuerpo.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

■ CHIKOZ TRINKABEZTIAZ



ZODGROD VERRUGOZGROD



Φ	ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
	Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
		······································		· · • · · · · · · · · · · · · •		••••••••••	
☆	ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	НА	F	FP	D

HABILIDADES

BÁSICA: No hay dolor 6+, Líder

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Zúperkanijoz: Mientras esta miniatura lidere a una unidad:

- Las miniaturas de esa unidad tienen la habilidad. Avanzadilla 9".
- Siempre que una miniatura de esa unidad ataque, suma 1 a la tirada para impactar y suma 1 a la tirada para herir.
- Siempre que un ataque tome como blanco a esa unidad, resta 1 a la tirada para herir.

Doziz ezpezial: Cuando llames al ¡Waaagh!, hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla suma 6" al atributo Movimiento de las miniaturas de la unidad de esta miniatura.



ZODGROD VERRUGOZGROD

Con su Atrapakuelloz crepitando, Zodgrod pastorea a sus infames zúperkanijoz a la batalla. Este loco irascible está en su salsa cuando lucha contra enemigos especialmente grandes y ruidosos, y puede darles una buena dosis de agujas de su Duermegarrapatoz Número 5 y luego enterrarlos bajo una horda desbocada de pequeños monstruos.*

OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

■ 1 Zodgrod Verrugozgrod - HÉROE ÉPICO

Esta miniatura está equipada con: El Atrapakuelloz; piztola.

LÍDER

Esta miniatura puede anexarse a la siguiente unidad:

GRETCHIN

TALLER MEKÁNIKO

HABILIDADES

BÁSICA: Final violento 1

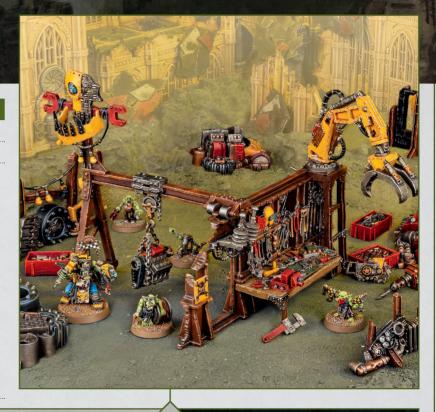
FACCIÓN: ¡Waaagh!

Kobertura chapuzera: Siempre que se asigne un ataque a distancia a una miniatura, si esa miniatura no es totalmente visible para la unidad atacante debido a esta FORTIFICACIÓN. esa miniatura se beneficia de cobertura contra dicho ataque.

Taller: Cuando se desplieguea esta FORTIFICACIÓN, cada parte debe estar a 1" o menos de al menos otra parte. Al final de tu fase de movimiento, toda miniatura VEHÍCULO ORKOS amiga a 12" o menos de esta Fortificación puede recuperar hasta 1D3 heridas perdidas (tira por separado por cada una). Una miniatura solo puede verse afectada por esta habilidad una vez por turno.

Fortificación: Mientras una unidad enemiga esté solo en la zona de amenaza de una o más FORTIFICACIONES de tu ejército:

- Esa unidad puede seguir siendo tomada como blanco de ataques a distancia, resta 1 a la tirada para impactar de dichos ataques, a menos que se realicen con una Pistola.
- Las miniaturas en esa unidad no necesitan hacer chequeos de huida desesperada debido a retroceder mientras están acobardados, excepto aquellas que se moverán a través de miniaturas enemigas al hacerlo.





CLAVES DE FACCIÓN: ORKOS

TALLER MEKÁNIKO

Los Mekánikoz adoran alzar nuevos tallerez en plena batalla, creando la estructura a partir de los restos de chatarra y las ruinas que hay alrededor. Los enemigos contemplan horrorizados cómo estas construcciones improvisadas bullen de actividad mientras mejoran y personalizan máquinas de guerra orkas ante sus ojos.

COMPOSICIÓN DE UNIDAD

1 Taller Mekániko

OPCIONES DE EQUIPO

Ninguna

