

## LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA ORKA DE GHAZGHKULL MAG URUK THRACA

*“Zoy la mano de Gorko y Morko, ellos me enviaron a la horda para matar y azezinar a los muchachos que habían olvidado pa lo que están hechos. Yo era uno de ellos antes de ke los dioses me zakudieran un mamporro en el tarro. Yo le enseñé a esos que zer Orko significa konkizar y matar a tol que no valga pa esclavo. Zoy el ke levanta el Waaaagh, y mundos enteros arden bajo mi pizada. En el fuerte de Geddem, yo llevé a los muchachos a través del desierto, hasta reducir a cenizas humeantes sus ciudades de metal. Yo me enfrenté a Yarrich, el viejo tuerto, en Tartarus, y luchó bien pero también destruímos la ciudad.*

*Zoy la muerte para cualquier cosa que ande o se arrastre, por donde yo voy, no keda ná en pie. Anikilamos a los idiotas de Golgotha, y capturamos al viejo tuerto cuando los lokos de la velocidad redujeron sus tanques a escombros. Le dejamos ir, porque los buenos enemigos son difíciles de encontrar, y los Orkos necesitamos enemigos tanto como la carne pa comer y el grog pa beber.*

*En Pissenab, pasamos por encima de los Marines, y cubrimos nuestros Kamiones con los karkos de los muertos. Luego kemamos las ruinas, y no dejamos nada tras nosotros.*

*Zoy el Kaudillo Ghazghkull Mag Uruk Thraka, y zoy la viva voz de los dioses. Vamos a machakar el universo entero y anikilar a todos los que se rezistan. ¡Y vamos a hacerlo porque los Orkos estamos hechos pa luchar y ganar!”*

*Graffiti en los restos de un Titán Warlord, encontrado por los Ángeles Oscuros en Westerisle, en Piscina IV*

### Fuerzas

La lista de ejército de la Horda de Ghazghkull Mag Uruk Thraka emplea los perfiles de atributos de la siguiente sección:

- Orkos

### Utilizando la lista de ejército

Al contrario que las rígidas formaciones de los ejércitos Imperiales, las formaciones Orkas varían mucho en tamaño y composición. Las reglas de creación de formaciones Orkas tratan de representarlo. La formación Orka más común es la Partida de Guerra. Existen otras formaciones más especializadas, como los Kultos de la Velocidad y las Brigadas de Azalto. Todas ellas aparecen en la lista de la página siguiente.

La lista de ejército incluye la siguiente información:

**Tipo:** El nombre de la formación.

**Unidades básicas:** Estas unidades componen la formación. El jugador Orko puede elegir duplicar o triplicar el número de unidades básicas si lo desea. Una formación con el doble de unidades se llama “grande”, y una con el triple se llama “enorme”.

**Coste:** La mayoría de las formaciones Orkas tienen tres costes. El primero es para la formación normal, el segundo es para la grande, y el tercero para la enorme. Si la formación sólo tiene un coste, no puede ser de diferentes tamaños. Hasta la tercera parte del valor total en puntos del ejército puede destinarse a Gargantes y aeronaves.

**Unidades extra:** Una formación Orka puede incluir cualquiera de las unidades citadas bajo esta columna. Puedes incluir cualquier cantidad de estas unidades, a no ser que se especifique un límite. Si hay alguna limitación, este límite se duplicará para las formaciones grandes, y se triplicará para las enormes. Por ejemplo: un Kulto de la Velocidad normal puede incluir 0-1 Extranbótico, un Kulto de la Velocidad grande puede tener 0-2, mientras que uno enorme podrá tener 0-3. Todas las unidades básicas, extra y gratuitas cuentan como parte de la formación.

### Reglas Especiales

Las reglas especiales *Cuanto más mejor* y *El poder del Waaaagh* se aplican a todas las formaciones Orkas.

Además, también se aplicarán las siguientes reglas especiales:

#### REGLA ESPECIAL

##### Kaudillos Orkos<sup>1</sup>

Cada ejército Orko debe incluir un *comandante en jefe* llamado Kaudillo. El Kaudillo es gratuito, no hay que pagar puntos por él. Si el ejército incluye algún Gran Gargante, el Kaudillo deberá asignarse a uno de ellos. Si no hay Grandes Gargantes, el Kaudillo se unirá a un Gargante o a una unidad de Noblez.

#### REGLA ESPECIAL

##### Fortalezas Rodantes y Fortalezas Cañoneras

En batallas de torneo, estas unidades únicamente podrán transportar unidades de su propia formación. Las reglas normales de las máquinas de guerra de transporte no se aplicarán en este caso.

<sup>1</sup> Kaudillos Orkos

**P: ¿No puedo asignar al Kaudillo a cualquier unidad de mi ejército?**

R: El Kaudillo deberá unirse a un Gran Gargante si dispones de alguno. Si no, deberá unirse a un Gargante o a una unidad de Noblez. En el extraño caso de

que no haya Gargantes ni Noblez en tu ejército, podrás añadirlo a cualquier unidad Orka.

# LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA ORKA DE GHAZGHKULL MAG URUK THRAGA

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

Todas las formaciones: 3+ (aunque reciben modificadores, ver reglas especiales 5.5.1 y 5.5.2)

## FORMACIONES ORKAS

TIPO	UNIDADES BÁSICAS	COSTE EN PUNTOS			UNIDADES EXTRA
		NORMAL	GRANDE	ENORME	
Brigada de Azalto	4 de las siguientes unidad: Kóptero, Kamión Antiaéreo, Kamión Kañonero	150	250	350	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Moteror, Buggie, Mototanke Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Kamión Kañonero, Kamión Antiaéreo Añade hasta 1 Fortaleza Kañonera por +125 pts Añade hasta 1 PJ Extranbótiko a una Fortaleza Kañonera o Kamión Kañonero por +50 pts
Horda de Komandoz	6 unidad de Komandoz	150	n/a	n/a	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Komandoz, Mototanke, Tropaz de Azalto, Moteror, Buggie
0-1 Kruzero Azezino	1 Kruzero Matamuchoz	150	n/a	n/a	Reemplaza el Kruzero Matamuchoz por 1 Kruzero Matamáz por +50 pts
Kulto a la Velocidad	8 de las siguientes unidad: Moteror, Buggie, Mototanke	200	350	500	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Moteror, Buggie, Mototanke Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Kamión Kañonero, Kamión Antiaéreo Añade hasta 1 PJ Extranbótiko a un Kamión Kañonero por +50 pts
Peña de Kañonez del Mekániko	5 unidad de Kañonez	125	225	325	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Kamión, Kañonez Añade cualquier número de Kamiónez Antiaéreos por +35 pts c/u Añade hasta 1 unidad de Noblez por +35 pts Añade hasta 1 PJ Extranbótiko a una unidad de Kañonez por +50 pts
Peña de Pizoteaderez	3 Pizoteaderez	225	400	575	Añade cualquier número de Lataz Azezina por +25 pts c/u Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Dreadnought, Kamión Antiaéreo Añade cualquier número de Pizoteaderez por +50 pts c/u Añade hasta 1 Zúper Pizoteador por +275 pts
Horda de Tropaz de Azalto	6 unidad de Tropaz de Azalto	150	n/a	n/a	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Komandoz, Mototanke, Tropaz de Azalto, Moteror, Buggie Añade cualquier número de Kópteros por +35 pts c/u
Partida de Guerra	2 unidad de Noblez, 6 unidad de Muchachos y 2 unidad de Kanijoz	200	350	500	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Kamión, Kañonez, Muchachos + Kanijoz opcional, Lata Azezina, Komandoz, Mototanke, Tropaz de Azalto, Moteror, Buggie Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Dreadnought, Kamión Antiaéreo, Kamión Kañonero Añade hasta 2 unidad de Noblez por +35 pts c/u Añade cualquier número de Pizoteaderez por +50 pts c/u Añade cualquier número de Fortalezas de Batalla por +115 pts c/u Añade cualquier número de Fortalezas Kañoneraz por +125 pts c/u Añade hasta 1 PJ Eztrambótiko a una unidad de Kañonez, Kamión Kañonero, Fortaleza de Batalla o Fortaleza Kañonera por +50 pts

## AERONAVES Y GARGANTES ORKOS

(hasta la tercera parte del valor en puntos del ejército puede invertirse en estas formaciones)

TIPO	UNIDADES BÁSICAS	COSTE EN PUNTOS			UNIDADES EXTRA
		NORMAL	GRANDE	ENORME	
Ezcuadrón de Kazaz	3 Kazabombarderoz	150	n/a	n/a	Añade hasta 6 Kazabombarderoz por +50 pts c/u
Gargante	1 Gargante	650	n/a	n/a	Ninguna
Gran Gargante	1 Gran Gargante	850	n/a	n/a	Ninguna
Nave de Dezzenzo	1 Nave de Dezzenzo	200	n/a	n/a	Ninguna

## FUERZAS DE LOS ORKOS

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Kaudillo	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	Gran Rebañadora	(peana)	Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Comandante en jefe</i>
Eztrambótiko	PJ	n/a	n/a	n/a	n/a	0-1 x Zúper Kañón Zzap 0-1 x Megakañón	60cm 60cm	MA3+, MT(D3) 2PA, MA	<i>Sustituye un Kañón por un Zúper Kañón Zzap o un Megakañón; alternativamente, la unidad gana 1D3 Pantallas de Energía</i>
Kanijoz	INF	15cm	-	6+	6+	Piztolaz	(15cm)	Arma ligera	<i>Prescindibles. Las formaciones que incluyan al menos una unidad Orka no tienen en cuenta a los Kanijoz eliminados en un asalto para calcular la resolución del combate</i>
Kañonez	INF	10cm	-	6+	5+	Kañón	45cm	AP5+/AT5+	
Komandoz	INF	15cm	6+	4+	6+	Akribillador Pezado	30cm	AP6+/AT6+	<i>Infiltradores, Exploradores</i>
Moteroz	INF	35cm	5+	4+	6+	Akribilladerez Pezadoz acop.	15cm	AP5+/AT5+	<i>Montados</i>
Muchachoz	INF	15cm	6+	4+	6+	Akribillador Pezado	30cm	AP6+/AT6+	
Noblez	INF	15cm	4+	3+	5+	2 x Akribillador Pezado Grandez Rebanadoraz	30cm (peana)	AP6+/AT6+ Arma de asalto, AE+1	<i>Líderes</i>
Tropaz de Azalto	INF	30cm	6+	4+	6+	Piztolaz	(15cm)	Arma ligera	<i>Retrorreactores, Exploradores</i>
Buggie	VL	35cm	5+	5+	5+	Kañonez	30cm	AP5+/AT6+	
Kóptero	VL	35cm	4+	6+	5+	Kañonez	30cm	AP5+/AT6+	<i>Gravitatorio</i>
Mototanke	VL	35cm	5+	6+	4+	Kema-kema	15cm	AP4+, IC	
Dreadnought	VB	15cm	4+	4+	5+	2 x Akribillador Pezado Garra de Kombate	30cm (peana)	AP6+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Bípode</i>
Kamión	VB	30cm	5+	6+	5+	2 x Akribilladerez Pezadoz	30cm	AP5+/AT6+	<i>Transporte (una de Kanijoz, más dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas; sólo una de las unidades puede ser de Kañonez)</i>
Kamión Antiaéreo	VB	30cm	5+	5+	5+	Kañón Antiaéreo	30cm	2 x AP6+/AT6+/AA6+	<i>Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada)</i>
Kamión Kañonero	VB	30cm	5+	5+	5+	Kañón	45cm	AP5+/AT5+	<i>Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada)</i>
Lata Azezina	VB	15cm	5+	5+	6+	Akribillador Pezado Garra de Kombate	30cm (peana)	AP6+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Bípode</i>
Pizoteador	VB	15cm	4+	4+	4+	2-3 x Kañón 0-1 x Martillo de Kombate	45cm 30cm y (peana)	AP5+/AT5+ AP5+/AT6+ Arma de asalto, AE+1, MA	<i>Blandaje reforzado, Bípode. Puede equiparse con 3 Kañonez, o con 2 Kañonez y 1 Martillo de Kombate.</i>
Fortaleza de Batalla	MG(3)	30cm	4+	4+	4+	4 x Akribilladerez Pezadoz Kañón	30cm 45cm	AP5+/AT6+ AP5+/AT5+	<i>Transporte (cuatro de Kanijoz, más ocho unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas; sólo una de las unidades puede ser de Kañonez). <u>Daños críticos:</u> Mueve a la unidad 1D6cm en una dirección aleatoria. Todas las unidades atravesadas sufrirán un impacto. La unidad es destruida. Las unidades transportadas serán destruidas a no ser que saques un 6 en 1D6 (tira para cada unidad).</i>
Fortaleza Kañonera	MG(3)	30cm	4+	4+	4+	5 x Akribilladerez Pezadoz 3 x Kañón	30cm 45cm	AP5+/AT6+ AP5+/AT5+	<i>Transporte (dos de Kanijoz, más cuatro unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montadas; sólo una de las unidades puede ser de Kañonez). <u>Daños críticos:</u> Mueve a la unidad 1D6cm en una dirección aleatoria. Todas las unidades atravesadas sufrirán un impacto. La unidad es destruida. Las unidades transportadas serán destruidas a no ser que saques un 6 en 1D6 (tira para cada unidad).</i>

Gargante	MG(8)	15cm	4+	3+	3+	Mirada de Morko 2-3 x Zúper Kañón 0-1 x Zúper Kañón Zzap 0-1 x Mega Rebanadora	30cm 60cm 60cm 45cm	MA4+, MT 2PA, MA, FxF MA3+, MT(D3), FxF AP5+/AT5+, FxF	(peana) Arma de asalto, AE+1, MT(D3)	<i>1D3+3 Pantallas de energía, Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede equiparse con 3 Zúper Kañón, o con 2 Zúper Kañón y 1 de las siguientes: Zúper Kañón Zzap, Mega rebanadora.</i> <i>Daños críticos: Se produce un incendio. Tira 1D6 por cada incendio activo en la Fase de Finalización de cada turno. Con un 1 se produce otro incendio. Con un 2-5, el incendio se extingue. Cualquier incendio no extinguido causará 1 punto de daño.</i>	
Gran Gargante	MG(12)	15cm	4+	3+	3+	Mirada de Morko 2 x Kañón Zúper Kañón 1-2 x Zúper Kañonez Doblez 0-1 x Zúper Kogezuelta	30cm 45cm 60cm 60cm 60cm	MA4+, MT AP5+/AT5+ 2PA, MA, FxF 3PA, MA, FxF MA3+, MT(D3), FxF	(peana) Arma de asalto, AE+1, MT(D3)	<i>1D6+6 Pantallas de energía, Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede equiparse con 2 Zúper Kañonez Doblez, o con 1 Zúper Kañonez Doblez y 1 Zúper Kogezuelta.</i> <i>Daños críticos: Se produce un incendio. Tira 1D6 por cada incendio activo en la Fase de Finalización de cada turno. Con un 1 se produce otro incendio. Con un 2-5, el incendio se extingue. Cualquier incendio no extinguido causará 1 punto de daño.</i>	
Zúper Pizoteador	MG(4)	15cm	4+	4+	4+	Mirada de Morko 2-3 x Zúper Kañón 0-1 x Mega Rebanadora	30cm 60cm 45cm	MA4+, MT 2PA, MA, FxF AP5+/AT5+, FxF	(peana) Arma de asalto, AE+1, MT(D3)	<i>1D3 Pantallas de energía, Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede equiparse con 3 Zúper Kañón o con 2 Zúper Kañón y 1 Mega Rebanadora.</i> <i>Daños críticos: La unidad sufre un modificador de -1 al impactar para el resto del juego. Subsiguientes daños críticos producirán 1 punto de daño adicional.</i>	
Kazabombartero	AN	CazBom	6+	n/a	n/a	Akribilladerez Pezadoz Cohetez Petatankez	15cm 30cm	AP5+/AA5+ AT4+			
Nave de Descenzo	AN/MG(3)	Bom	5+	6+	4+	Torretaz de Kañonez 2 x Cohetez Petatankez	15cm 30cm	D3+3 x AP5+/AA6+ AT4+, FxF		<i>Caída orbital, Blindaje reforzado, Transporte (cuatro de Kanijoz y diez unidades de infantería, vehículos ligeros, Lataz Azgezinaz y Dreadnoughts; los vehículos ligeros y los Dreadnoughts ocupan del doble de espacio).</i> <i>Daños críticos: La unidad y todas las unidades a bordo son destruidas.</i>	
Krucero Matamáz	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	D6+3PA, MA		<i>Lenta y tediosa, Transporte (doce Navez de Descenzo y todas las unidades transportadas en ellas)</i>	
Krucero Matamuchoz	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	D6+1PA, MA			
<b>REGLA ESPECIAL</b>						<b>REGLA ESPECIAL</b>			<b>REGLA ESPECIAL</b>		
<b>Cuantoz más mejor</b>						<b>El poder del ¡Waaaagh!</b>			<b>Pantallas de energía</b>		
Los Orkos creen que, mientras queden suficientes de ellos (¡lo ideal es algunos más de los que puedan contar!), siempre tienen las de ganar. Para representar esto, las formaciones Orkas de más de cinco unidades (es decir, más de los dedos de una mano) sin incluir a los Kanijoz ni a los Kañonez, recibirán un +1 a los chequeos de reagrupamiento. Las formaciones con más de diez unidades de este tipo recibirán un +2. Para estos propósitos, cada máquina de guerra cuenta como un número de unidades igual a su factor de daños inicial.						Los Orkos no destacan por su disciplina, y por eso tienen ese valor de Iniciativa tan bajo. De todas formas, si hay algo que le encante a una horda Orka, es la posibilidad de un buen combate a mamporros. Por eso, las formaciones Orkas que declaren acciones Dobles o de Atacar, recibirán un +2 a su chequeo de acción. A los pilotoz Orkoz, de igual manera, les encanta acribillar cosas, y reciben un +2 para intentar acciones de Ataque a Tierra o Intercepción.			Algunas unidades Orkas están protegidas por <i>pantallas de energía</i> . El número exacto de <i>pantallas de energía</i> que tiene la unidad estará anotado en su perfil de atributos (si es un valor al azar, tira al comienzo de la batalla).  Las pantallas de energía funcionan igual que las <i>pantallas de vacío</i> de los Titanes Imperiales (ver 5.4.1), pero no pueden ser reparadas una vez que son desactivadas.		