

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS LOKOZ DE LA VELOZIDAD DE LA MUERTE ARDIENTE

*“Más abajo había alguna clase de depósito de suministros de los ‘humanuchoz’, con montones de cajas y barriles, y Guardias Imperiales corriendo por todas partes para apagar los incendios. Skargrim sonrió y sopló el cuerno del Waaagh, antes de darle a tope al acelerador. Alrededor de él, montones de vehículos del Kulto a la Velocidad hacían rugir sus motores hacia la batalla contra los ‘humanuchoz’. Los buggies competían con las motocicletas y los mototanks por ser el más rápido, y lo mismo hacían los Kamiones cargados hasta los topes con guerreros Orkos. El rugido de los motores era tal, que hacía inaudibles a los disparos de los pielesverdes. La columna de vehículos destartados se retorció como una serpiente que se aproxima a su presa.”*

*Relato de un ataque del Kulto de la Muerte Ardiente*

### Fuerzas

La lista de ejército del Kulto de Lokoz de la Velocidad de la Muerte Ardiente emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Lokoz de la Velocidad

### 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. Los diferentes tipos de Partidas de Guerra se describen 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.

**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.

## Reglas Especiales

Las reglas especiales *Cuantoz maz mejor* y *El poder del Waaagh* se aplican a todas las formaciones Orkas.

Además, también se aplicarán la siguientes reglas especiales:

### REGLA ESPECIAL

#### Fortalezas Rodantes y Fortalezas Kañoneraz

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.

### REGLA ESPECIAL

#### Reglas especiales de torneo para los Lokoz de la Velocidad

##### Tipo Duro Jefe de la Banda de Moteroz

Cada ejército del Kulto a la Velocidad debe incluir un *comandante en jefe* llamado Tipo Duro Jefe de la Banda de Moteroz. Es gratuito, no hay que pagar puntos por él, y puede ser añadido a cualquier formación del ejército.

##### ¡A toda paztilla!

Toda unidad del ejército del Kulto a la Velocidad debe tener Velocidad de 30cm o más, o bien ir montada en un transporte con Velocidad de 30cm o más. En otras palabras: las formaciones no pueden tener unidades que muevan menos de 30cm si no se adquieren con un transporte.

##### Ezcolta de Moteroz

Los ejércitos del Kulto a la Velocidad tienen permitido incluir una formación de Moteroz de Ezcolta. Todas las unidades de esta formación ganan la habilidad de *exploradores*.

## LISTA DE EJÉRCITO DE LOS LOKOZ DE LA VELOCIDAD DEL KULTO MUERTE ARDIENTE

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

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

<b>FORMACIONES ORKAS</b>					
<b>COSTE EN PUNTOS</b>					
<b>TIPO</b>	<b>UNIDADES BÁSICAS</b>	<b>NORMAL</b>	<b>GRANDE</b>	<b>ENORME</b>	<b>UNIDADES EXTRA</b>
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: Muchachoz, Moteroz, Buggie, Mototanke Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Kamión Kañonero, Kamión Antiaéreo Añade cualquier número de Fortalezas Kañoneras por +125 pts c/u. Añade hasta 1 de las siguientes unidad por +35 pts: Noblez, Noblez Moteroz Añade hasta 1 Mekánico Velozizta por +50 pts
Peña de Fortalezaz	2 de las siguientes unidad: Fortaleza de Batalla, Fortaleza Kañonera	275	475	675	Añade cualquier número de unidad de Muchachoz por +25 pts c/u Añade cualquier número de Kamión Antiaéreo por +35 pts c/u Añade hasta 1 de las siguientes unidad por +35 pts: Noblez, Noblez Moteroz Añade cualquier número de Fortalezas de Batalla por +115 pts c/u. Añade cualquier número de Fortalezas Kañoneras por +125 pts c/u.
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: Moteroz, Buggie, Mototanke	200	350	500	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Moteroz, Buggie, Mototanke Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Kamión Kañonero, Kamión Antiaéreo Añade hasta 1 Mekánico Velozizta por +50 pts
Partida de Guerra de Lokoz de la Velocidad	1 unidad de Noblez, 4 unidad de Muchachoz, 4 Kamionetaz, más 4 de las siguientes unidad: Mototanke, Moteroz, Buggie	200	375	550	Añade cualquier número de las siguientes unidad por +25 pts c/u: Kañonez, Muchachoz + Kamioneta, Mototanke, Tropaz de Azalto, Moteroz, Buggie Añade cualquier número de las siguientes unidad por +35 pts c/u: Kóptero, Kamión, Kamión Kañonero, Kamión Antiaéreo Añade hasta 1 unidad de Noblez por +35 pts Añade hasta 1 Mekánico Velozizta por +50 pts Reemplaza cualquier cantidad de Noblez por igual número de Noblez Moteroz, gratis.
Moteroz de Ezkolta	5 unidad de Moteroz	150	250	350	Ninguna. <b>Nota:</b> todas las unidades de la formación son <i>exploradores</i> .

### AERONAVES DE LOS LOKOZ DE LA VELOCIDAD

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

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

## FUERZAS DE LOS LOKOZ DE LA VELOZIDAD

NOMBRE	TIPO	VEL	BLIN	CC	TT	ARMAS	ALC	POTENCIA DE FUEGO	NOTAS
Kañonez	INF	10cm	-	6+	5+	Kañón	45cm	AP5+/AT5+	
Moteroz	INF	35cm	5+	4+	6+	Akribilladerez Pezadoz acop.	15cm	AP5+/AT5+	Montados
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	Líderes
Noblez Moteroz	INF	35cm	4+	3+	5+	2 x Akribillador Pezado Grandez Rebanadoraz	30cm (peana)	AP6+/AT6+ Arma de asalto, AE+1	Líderes, Montados
Tipo Duro Jefe de la Banda de Moteroz	INF	40cm	5+	4+	5+	Armaz tuneadaz a porrillo y Kuchillaz Rebanadoraz	15cm (15cm) (peana)	MA5+ Arma ligera, AE+1, MA Arma de asalto, AE+1, MA	Salvación invulnerable, Montado, Comandante en jefe
Tropaz de Azalto	INF	30cm	6+	4+	6+	Piztolaz	(15cm)	Arma ligera	Retrorreactores, Exploradores
Buggie	VL	35cm	5+	5+	5+	Kañonez	30cm	AP5+/AT6+	
Kamioneta	VL	35cm	5+	6+	-	-	-	-	Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada). Vehículo descubierto; con la excepción de los Kañonez, las unidades transportadas pueden disparar
Kóptero	VL	35cm	4+	6+	5+	Kañonez	30cm	AP5+/AT6+	Gravitatorio
Mototanke	VL	35cm	5+	6+	4+	Kema-kema	15cm	AP4+, IC	
Kamión	VB	30cm	5+	6+	5+	2 x Akribilladerez Pezadoz	30cm	AP5+/AT6+	Transporte (una de Kanijoz, más dos unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montada; sólo una de las unidades puede ser de Kañonez)
Kamión Antiaéreo	VB	30cm	5+	5+	5+	Kañón Antiaéreo	30cm	2 x AP6+/AT6+/AA6+	Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada)
Kamión Kañonero	VB	30cm	5+	5+	5+	Kañón	45cm	AP5+/AT5+	Transporte (una unidad de infantería sin Retrorreactores ni Montada)
Mekánico Velozizta	VB	35cm	5+	6+	5+	Kañón Tuneado	45cm	MA4+	1D3 Pantallas de energía
Fortaleza de Batalla	MG(3)	30cm	4+	4+	4+	4 x Akribilladerez Pezadoz Kañón	30cm 45cm	AP5+/AT6+ AP5+/AT5+	Transporte (cuatro de Kanijoz, más ocho unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montada; 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).
Fortaleza Kañonera	MG(3)	30cm	4+	4+	4+	5 x Akribilladerez Pezadoz 3 x Kañón	30cm 45cm	AP5+/AT6+ AP5+/AT5+	Transporte (dos de Kanijoz, más cuatro unidades de infantería sin Retrorreactores ni Montada; sólo una de las unidades puede ser de Kañonez). <u>Daños críticos:</u> igual que la Fortaleza de Batalla.
Kazabombardero	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	Caída orbital, Blindaje reforzado, Transporte (cuatro de Kanijoz y diez unidades de infantería, vehículos ligeros y vehículos blindados que sean Bípodes; los vehículos ligeros y los Dreadnoughts ocupan del doble de espacio). <u>Daños críticos:</u> La unidad y todas las unidades a bordo son destruidas.
Krucero Matamáz	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	D6+3PA, MA	Lenta y tediosa, Transporte (doce Navez de Descenzo y todas las unidades transportadas en ellas)
Krucero Matamuchoz	NE	n/a	n/a	n/a	n/a	Bombardeo orbital	n/a	D6+1PA, MA	

**REGLA ESPECIAL**

**Cuantoz más mejor**

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.

**REGLA ESPECIAL**

**El poder del ¡Waaaagh!**

Los Orkos no destacan por su disciplina, y por eso tienen ese valor de Iniciativa tan bajo. De todas formas, si hay algo que les encanta 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 pilotos Orkoz, de igual manera, les encanta acribillar cosas, y reciben un +2 para intentar acciones de Ataque a Tierra o Intercepción.