

LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA ORKA ZALVAJE DEL KAUDILLO SNAGGA SNAGGA

“*Algunos nos llaman zalvajes, nómadas nos llaman. Yo sólo digo ke siempre estamos marchando hacia nuevas konkiztas...*”

Kaudillo Snagga

Fuerzas

La lista de ejército de la Horda Zalvaje del Kaudillo Snagga emplea los perfiles de atributos de las siguientes secciones:

- Orkos Zalvajez

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 Waaaagh* se aplican a todas las formaciones Orkas.

Además, también se aplicará la siguiente regla especial:

REGLA ESPECIAL

Reglas especiales de torneo de los Orkos Zalvajez

Kaudillo

Cada ejército Orko debe incluir un *comandante en jefe* llamado Kaudillo. El Kaudillo es gratuito, no hay que pagar puntos por él. El Kaudillo Orko debe añadirse a la formación con mayor número de unidades. Las máquinas de guerra cuentan como tantas unidades como factor de daños inicial tengan. Si hay varias formaciones empatadas, puedes elegir cualquiera de ellas.

Orkosaurios

Los Orkosaurios que formen parte de una Partida de Guerra tan sólo podrán transportar unidades de su misma formación.

Tramperoz

Los Orkos Zalvajez tienen permitido incluir una formación de Tramperoz. Esta formación representa a los Zalvajez Orkos que usan sus habilidades para explorar por delante del grueso del ejército. Por ello, todas las unidades de esta formación ganan la habilidad de *exploradores*.

LISTA DE EJÉRCITO DE LA HORDA ORKA ZALVAJE DEL KAUDILLO SNAGGA SNAGGA

Factor de Estrategia: 3

Valores de Iniciativa:

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

| FORMACIONES ORKAS | | | | | |
|----------------------------|---|---------------|---------------|---------------|---|
| COSTE EN PUNTOS | | | | | |
| TIPO | UNIDADES BÁSICAS | NORMAL | GRANDE | ENORME | UNIDADES EXTRA |
| Horda de Jinetez de Jabalí | 5 unid de Jinetez de Jabalí | 100 | 175 | 250 | Añade cualquier número de unid de Jinetez de Jabalí por +25 pts c/u Añade hasta 1 PJ Chamán, a cualquier unid, por +50 pts |
| Brigada en Karroz | 6 unid de Muchachoz y 6 Karroz | 175 | 300 | n/a | Añade cualquier número de unid de Muchachoz + Karro por +25 pts Añade hasta 1 unid de Noblez + Karro por +50 pts Añade hasta 1 PJ Chamán, a cualquier unid por +50 pts |
| 0-1 Horda de Chaladoz | 6 unid de Chaladoz | 100 | n/a | n/a | Añade hasta 6 unid de Chaladoz por +15 pts c/u Añade hasta 3 PJ Chamanes, a cualquier unidad(es) por +50 pts c/u |
| 0-1 Gargantes de Vapor | 1 Gargante de Vapor | 200 | 350 | 500 | Ninguna |
| Tramperoz | 6 unid de Zalvajez | 150 | n/a | n/a | Añade hasta 1 unid de Noblez por +35 pts Nota: Todas las unidades ganan la habilidad de <i>exploradores</i> |
| Partida de Guerra | 2 unid de Noblez, 6 unid de Muchachoz y 2 unid de Kanijoz | 200 | 350 | 500 | Añade cualquier número de las siguientes unid por +25 pts c/u: Jinetez de Jabalí, Muchachoz + Kanijoz opcional, 2 x Zalvajez Añade cualquier número de Garrapatos Mamut por +50 pts c/u. Añade cualquier número de Katapultas de Garrapatoz por +25 pts c/u Añade hasta 1 unid de Noblez por +35 pts Añade hasta 1 PJ Chamán, a cualquier unid, por +50 pts Añade hasta 1 Orkosaurio por +175 pts |
| Horda Zalvaje | 2 unid de Noblez y 6 unid de Zalvajez | 125 | 225 | 325 | Añade cualquier número de unid de Zalvajez, por +25 pts c/2 Añade cualquier número de unid de Jinetez de Jabalí, por +25 pts c/u Añade cualquier número de Garrapatos Mamut por +50 pts c/u. Añade hasta 3 unid de Katapultas de Garrapatoz por +25 pts c/u Añade hasta 1 unid de Noblez por +35 pts Añade hasta 1 PJ Chamán, a cualquier unid, por +50 pts Añade hasta 1 Orkosaurio por +175 pts |

FUERZAS DE LOS ORKOS ZALVAJEZ

| NOMBRE | TIPO | VEL | BLIN | CC | TT | ARMAS | ALC | POTENCIA DE FUEGO | NOTAS | |
|--|-------|------|------|-----|-----|--|--|---|---|--|
| Chamán | PJ | n/a | n/a | n/a | n/a | Puñoz de Gorko | 45cm | MA5+/AA5+, MA | | |
| Kaudillo | PJ | n/a | n/a | n/a | n/a | Gran Rebanadora | (peana) | Arma de asalto, AE+1, MA | <i>Comandante en jefe</i> | |
| Chaladoz | INF | 15cm | 6+ | 4+ | 6+ | Piztolaz | (15cm) | Arma ligera | <i>Coraje</i> | |
| Jinetes de Jabalí | INF | 20cm | 5+ | 4+ | 6+ | Piztolaz | (15cm) | Arma ligera | <i>Montados, Infiltradores</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> | |
| Katapulta de Garrapatoz | INF | 10cm | - | 6+ | 5+ | Katapulta de Garrapatoz | 45cm | 1PA, D | | |
| 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> | |
| Zalvajez | INF | 15cm | 6+ | 4+ | - | - | - | - | | |
| Garrapato Mamut | VL | 20cm | 4+ | 4+ | 5+ | Kañón 2 x Akribilladerez Pezadoz Colmillos y garras | 45cm 30cm (peana) | AP5+/AT5+ AP5+/AT6+ Arma de asalto, AE+D3, MA | <i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (dos de Kanijoz, más una de las siguientes: Muchachoz, Kanijoz, Noblez, Zalvajez)</i> | |
| Karro | VL | 25cm | 5+ | 5+ | 6+ | Akribillador Pezado | 30cm | AP6+/AT6+ | <i>Transporte (una de las siguientes: Muchachoz, Kanijoz, Noblez). Vehículo descubierto: las unidades transportadas pueden disparar</i> | |
| Gargante de Vapor | MG(4) | 15cm | 4+ | 4+ | 4+ | 0-2 x Zúper Kañón 0-2 x Mega Rebanadora Puño de Gorko | 60cm (peana) 45cm | 2PA, MA, FxF Arma de asalto, AE+1, MT(D3) MA5+/AA5+, MA | <i>Coraje, Blindaje reforzado, Bípode. Puede equiparse con dos armas de las siguientes: Zúper Kañón, Mega Rebanadora. <u>Daños críticos:</u> La unidad es destruida. Todas las unidades a 2D6cm sufren un impacto.</i> | |
| Orkosaurio | MG(6) | 15cm | 4+ | 4+ | 5+ | 2 x Kañón 4 x Akribilladerez Pezadoz Pezuñas gigantescas | 45cm 30cm (peana) o (peana) | AP5+/AT5+ AP5+/AT6+ Arma de asalto, AE+D3, MA Arma de asalto, AE+1, MT(D3) | <i>Blindaje reforzado, Blindaje adicional posterior, Transporte (seis de Kanijoz, más doce de las siguientes: Muchachoz, Kanijoz, Noblez, Zalvajez) <u>Daños críticos:</u> La unidad sufre 1 punto de daño adicional. Mueve a la unidad 3D6cm en una dirección aleatoria. Si mueve a terreno intransitable, se detiene y es destruida. Si mueve a otra unidad o unidades, se detiene y una de esas unidades sufre un impacto de macro-arma.</i> | |
| REGLA ESPECIAL Cuantoz más mejor | | | | | | | | | | |
| <p>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 las Katapultaz de Garrapatoz, 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.</p> | | | | | | | REGLA ESPECIAL El poder del ¡Waaaagh! | | | |
| <p>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.</p> | | | | | | | | | | |