



## GUERRIERI DI GORK E MORK

Queste schede tecniche ti consentono di combattere battaglie ad Apocalypse con le tue miniature degli Orks. Ciascuna include i profili delle caratteristiche dell'unità che descrive, oltre a qualsiasi equipaggiamento e abilità speciale che potrebbe avere.

### KEYWORDS

In queste schede tecniche ti imbatteai nella keyword **<CLAN>**. Si tratta di un indicatore per una keyword a tua scelta, come descritto di seguito.

#### **<CLAN>**

Tutti gli Orks appartengono a un clan, un gruppo di pelletterie dalla mentalità simile che condividono una propensione per un particolare stile bellico.

Alcune schede tecniche specificano a quale clan appartiene l'unità (ad esempio Ghazghkull Thraka ha la keyword **GOFF**, quindi è del Clan Goff), ma quando non lo fanno hanno la keyword **<CLAN>**. Quando includi un'unità di questo tipo nella tua armata, devi decidere a quale clan appartiene. Poi sostituisci la keyword **<CLAN>** ogni volta che appare su quella scheda tecnica con il nome di quello che hai scelto.

Ad esempio se vuoi includere un Warboss nella tua armata e decidi che proviene dal Clan Lune Kattive, la sua keyword di fazione **<CLAN>** cambia in **LUNE KATTIVE** e la sua abilità Waaagh! diventa: 'Ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità di **LUNE KATTIVE** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.'

# GHAZGHKULL THRACA



Ghazghkull Thraka è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: kela zumizura; doppio zpara grosso. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Ghazghkull Thraka	5"	2+	5+	2	1	6	3+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Kela zumizura	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Grande Waaagh!:** aggiungi 1 alla caratteristica Attacchi delle unità **LEGGERE** degli **ORKS** amiche che stanno svolgendo azioni Combattimento fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Waaagh!:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità dei **GOFF** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, GOFF

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MEGARMATURA, WARBOSS,

GHAZGHKULL THRACA

# WARBOSS



3



Un Warboss è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi del kapo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warboss	5"	2+	5+	2	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi del kapo	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Waaagh!:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità del <CLAN> amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, WARBOSS

# BIG MEK



Un Big Mek è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: kannone a zorpreza; armi del Mek.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Big Mek	5"	3+	5+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Kannone a zorpreza	Pesante	60"	2	6+	6+	Distruttrice
Telezkoppia	Pesante	12"	1	9+	9+	Distruttrice
Mega armi del Mek	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-
Armi del Mek	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere la megarmatura. Se questa unità ha la megarmatura:
  - È equipaggiata con mega armi del Mek al posto di 1 kannone a zorpreza e armi del Mek.
  - Ha una caratteristica Movimento di 4".
  - Ha una caratteristica Salvezza di 4+.
  - Ha la seguente keyword: **MEGARMATURA**.
  - Può essere equipaggiata con un telezkoppia (**Valore di Potenza +1**) o può avere anche un campo di forza zumizura (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità ha un campo di forza zumizura ha la seguente abilità aggiuntiva: **Kampo di Forza Zumizura**.

## ABILITÀ

**Grande Mekkaniako:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a riparare una singola unità **VEICOLO** del <CLAN> amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. Ad ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparazione per ogni unità.

**Kampo di Forza Zumizura:** sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio unità del <CLAN> fintanto che si trovano interamente entro 9" da qualsiasi unità del <CLAN> amica con un kampo di forza zumizura.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, BIG MEK

# WEIRDBOY



2



Un Weirdboy è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: bastone del Weirdboy.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Weirdboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bastone del Weirdboy	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## ABILITÀ

**Energia Waaagh!:** all'inizio della fase di Azione, se questa unità si trova entro 6" da tre o più unità del <CLAN> amiche che contengono almeno 10 modelli ciascuna, puoi voltare le prime 3 carte del tuo mazzo Risorse Comando. Se riveli una o più carte Risorsa Comando che sono poteri psionici, puoi scegliere uno di tali poteri e aggiungerlo alla tua mano. Poi rimetti le carte restanti nel tuo mazzo Risorse Comando e mescolalo.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PSIONICO, PERSONAGGIO, WEIRDBOY



# BOSS SNIKROT



Il Boss Snikrot è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Zanne di Mork. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Boss Snikrot	6"	2+	5+	2	1	5	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zanne di Mork	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

### Attacco in Profondità

**Kommandos del Tezkio Rotzo:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 e i tiri per ferire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **KOMMANDOS** delle **ZKURI ROTZE** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, ZKURI ROTZE

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, KOMMANDO, BOSS SNIKROT

# BOSS ZAGSTRUK



Il Boss Zagstruk è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Grinfie del Kondor. Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Boss Zagstruk</b>	14"	2+	5+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Grinfie del Kondor	Mischia	Mischia	Mod.	7+	8+	-

## ABILITÀ

**Attacco in Profondità, Ignora i Danni (6+)**

**Addestratore Kapo:** i test di Morale effettuati per le unità di **STORMBOYZ** dei **GOFF** amiche vengono superati automaticamente fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, GOFF

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, PERSONAGGIO, STORMBOY, REATTORI DORSALI,  
BOSS ZAGSTRUK

# DEFFKILLA WARTRIKE



Un Deffkilla Wartrike è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: propulzore azzazzino; kela ke ztrappa.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deffkilla Wartrike	14"	2+	5+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Propulzore azzazzino	Pesante	8"	1	6+	9+	Inferno
Kela ke ztrappa	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Velociwaaagh!:** se un'unità di **SPEED FREEKS** del <CLAN> inizia un'azione Movimento entro 6" da qualsiasi unità amica con questa abilità, aggiungi 3" alla caratteristica Movimento di quell'unità fintanto che svolge quell'azione Movimento.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, PERSONAGGIO, SPEED FREEKS, SPEEDBOSS,

DEFFKILLA WARTRIKE



# KAPTIN BADRUKK



Il Kaptin Badrukk è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: Lo Zkanna; zpakka.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kaptin Badrukk	5"	2+	4+	2	1	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lo Zkanna	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zpakka	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**I Più Rikkaztri:** ripeti i tiri per colpire pari a 1 degli attacchi effettuati dalle unità di **FLASH GITZ** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, FILIBUZZIERI

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, FLASH GITZ, KAPTIN BADRUKK



I Boyz sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 13**). Sono equipaggiati con: ferri; zpakka.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Boyz (10 modelli)</b>	5"	3+	5+	1	2	5	10+
<b>Boyz (20 modelli)</b>	5"	3+	5+	2	4	6	10+
<b>Boyz (30 modelli)</b>	5"	3+	5+	4	6	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zpara	Piccola	18"	x4	7+	9+	-
Ferri	Piccola	12"	x2	7+	9+	-
Zpakka	Mischia	Mischia	x3	7+	9+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di ferri e zpakka, questa unità può essere equipaggiata con zpara e armi da corpo a corpo (**Valore di Potenza +1**).
- Ogni 10 modelli inclusi nell'unità, essa può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi:  
1 zpara grosso; 1 zparamizzili.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, BOYZ

# GRETCHIN



1



I Gretchin sono un'unità che include 10 modelli. Può comprendere 20 modelli (**Valore di Potenza 2**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 3**). Sono equipaggiati con: zkoppia dei grots; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Gretchin (10 modelli)	5"	5+	4+	2	2	4	11+
Gretchin (20 modelli)	5"	4+	3+	4	4	4	11+
Gretchin (30 modelli)	5"	4+	3+	6	6	4	11+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zkoppia dei grots	Piccola	12"	Mod.	8+	10+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può includere un Runtherd (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità include un Runtherd, essa ha una caratteristica Disciplina di 6.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, GRETCHIN

# MAD DOK GROTSNIK



Il Mad Dok Grotsnik è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ferri del Mad Dok.  
Nella tua armata puoi includere solo un esemplare di questa unità.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mad Dok Grotsnik	5"	2+	5+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ferri del Mad Dok	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

Ignora i Danni (6+)

**Zeghe da Ozza:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** degli **ORKS** amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. Ad ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di guarigione per ciascuna unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, TEZTE DI MORTE

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PAINBOY, MAD DOK GROTSNIK

# PAINBOY



2



Un Painboy è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: ferri del Dok.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Painboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ferri del Dok	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## ABILITÀ

**Zeghe da Ozza:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a guarire una singola unità **LEGGERA** del <CLAN> amica con cui è a contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **LEGGERA**. Ad ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di guarigione per ciascuna unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, PAINBOY



# MEK



Un Mek è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: arnezi del Mek.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mek	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Arnezi del Mek	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## ABILITÀ

**Mekkaniako:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a riparare una singola unità **VEICOLO** del <CLAN> amica con cui è in contatto di basetta. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da quell'unità **VEICOLO**. Ad ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparazione per ciascuna unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, MEK

# BURNA BOYZ



3



I Burna Boyz sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 6**), o 15 modelli (**Valore di Potenza 9**). Sono equipaggiati con: bruciatori (tiro); bruciatori (mischia).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Burna Boyz (5 modelli)	5"	3+	5+	1	1	4	10+
Burna Boyz (10 modelli)	5"	3+	5+	2	2	5	10+
Burna Boyz (15 modelli)	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bruciatori (tiro)	Piccola	8"	x3	7+	9+	Inferno
Bruciatori (mischia)	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, BURNA BOYZ

# TANKBUSTAS



4



I Tankbustas sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 15 modelli (**Valore di Potenza 12**). Sono equipaggiati con: zparamizzili dei Tankbustas; armi dei Tankbustas.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Tankbustas (5 modelli)</b>	5"	3+	5+	1	1	5	10+
<b>Tankbustas (10 modelli)</b>	5"	3+	5+	2	2	6	10+
<b>Tankbustas (15 modelli)</b>	5"	3+	5+	3	3	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zparamizzili dei Tankbustas	Piccola	24"	x2	7+	7+	-
Armi dei Tankbustas	Mischia	Mischia	x2	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Bomb Squigs:** una volta per battaglia, dopo che questa unità ha svolto un'azione Tiro, scegli una singola unità **VEICOLO** nemica (non un **AEROMOBILE**) entro 18" da questa unità e tira un D6. Con 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**Cacciatori di Corazzati:** puoi ripetere i tiri per colpire degli attacchi effettuati da questa unità che hanno come bersaglio le unità **VEICOLO**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, TANKBUSTAS

# NOBZ



6



I Nobz sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 12). Sono equipaggiati con: ferri; zpakka dei Nobz.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Nobz (5 modelli)</b>	5"	3+	5+	1	2	5	8+
<b>Nobz (10 modelli)</b>	5"	3+	5+	2	4	6	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ferri	Piccola	12"	x2	7+	9+	-
Zpakka dei Nobz	Mischia	Mischia	x3	6+	6+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, NOBZ

# NOB CON BANDIERONE WAAAGH!



3



Un Nob con Bandierone Waaagh! è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con:  
Bandierone Waaagh!.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Nob con Bandierone Waaagh!</b>	<b>5"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>1</b>	<b>1</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Bandierone Waaagh!	Mischia	Mischia	Mod.	8+	8+	-

## ABILITÀ

**Bandierone Waaagh!:** aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati con le armi da mischia dalle unità del <CLAN> fintanto che si trovano entro 6" da qualsiasi unità del <CLAN> amica con questa abilità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, PERSONAGGIO, NOB



# MEGANOBZ

**6**

I Meganobz sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 18**). Sono equipaggiati con: zpara dei Meganobz; armi da mischia dei Meganobz.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Meganobz (3 modelli)</b>	4"	3+	5+	1	2	5	4+
<b>Meganobz (6 modelli)</b>	4"	3+	5+	2	4	6	4+
<b>Meganobz (9 modelli)</b>	4"	3+	5+	3	6	7	4+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara dei Meganobz	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Armi da mischia dei Meganobz	Mischia	Mischia	x2	6+	6+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, MEGARMATURA, NOBZ, MEGANOBOZ

# NOBZ SU WARBIKES



I Nobz su Warbikes sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 14**) o 9 modelli (**Valore di Potenza 21**). Sono equipaggiati con: zmitragliatrici; zpakka dei Nobz.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Nobz su Warbikes (3 modelli)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>8+</b>
<b>Nobz su Warbikes (6 modelli)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>6</b>	<b>8+</b>
<b>Nobz su Warbikes (9 modelli)</b>	<b>14"</b>	<b>3+</b>	<b>5+</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zmitragliatrici	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Zpakka dei Nobz	Mischia	Mischia	x2	6+	6+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOTOCICLISTA, SPEED FREEKS, NOBZ

# KOMMANDOS

**3**

I Kommandos sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 5**) o 15 modelli (**Valore di Potenza 7**). Sono equipaggiati con: ferri dei Kommandos; zpakka dei Kommandos.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Kommandos (5 modelli)</b>	6"	3+	5+	1	1	5	10+
<b>Kommandos (10 modelli)</b>	6"	3+	5+	2	2	6	10+
<b>Kommandos (15 modelli)</b>	6"	3+	5+	3	3	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Bruciatore dei Kommandos	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Ferri dei Kommandos	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Zpakka dei Kommandos	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per bruciatore dei Kommandos): 1 zpara grosso; 1 bruciatore dei Kommandos; 1 zparamizzili.

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, KOMMANDOS

# WARBIKERS



4



I Warbikers sono un'unità che include 3 modelli. Può comprendere 6 modelli (**Valore di Potenza 8**), 9 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 12 modelli (**Valore di Potenza 16**). Sono equipaggiati con: zmitragliatrici; zpakka dei Warbikers.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Warbikers (3 modelli)	14"	3+	5+	1	1	5	7+
Warbikers (6 modelli)	14"	3+	5+	2	2	6	7+
Warbikers (9 modelli)	14"	3+	5+	3	3	7	7+
Warbikers (12 modelli)	14"	3+	5+	4	4	8	7+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zmitragliatrici	Piccola	18"	x3	7+	9+	-
Zpakka dei Warbikers	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, MOTOCICLISTA, SPEED FREEKS, WARBIKERS

# KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



5



I Kustom Boosta-blastas sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 10**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: kannoni a rivetti; tubi zkotta; arieti appuntiti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Kustom Boosta-blastas (1 modello)</b>	12"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Kustom Boosta-blastas (2 modelli)</b>	12"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Kustom Boosta-blastas (3 modelli)</b>	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Tubi zkotta	Pesante	8"	Mod.	7+	9+	Inferno
Kannoni a rivetti	Pesante	36"	x2	6+	7+	-
Arieti appuntiti	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

**Ariete:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, se è a contatto di basetta con una o più unità nemiche scegli una di tali unità e tira un D6. Con 5+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SPEED FREEKS, KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



# SHOKKJUMP DRAGSTAS

**6**

Gli Shokkjump Dragstas sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 12**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 18**). Sono equipaggiati con: fucili a zorpreza zu mizura; zparamizzili; seghe taglienti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Shokkjump Dragstas (1 modello)</b>	14"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Shokkjump Dragstas (2 modelli)</b>	14"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Shokkjump Dragstas (3 modelli)</b>	14"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zparamizzili	Pesante	24"	Mod.	7+	7+	-
Fucili a zorpreza zu mizura	Piccola	24"	Mod.	9+	5+	Sovraccarica
Seghe taglienti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Tunnel a Zorpreza:** quando questa unità svolge un'azione Movimento, tira un D6 prima di muoverla. Con 5+, invece di svolgere un'azione Movimento, quest'unità può creare un tunnel a zorpreza. Se ha accanto uno o più segnalini esplosione, devi prima risolvere i danni per essa come se fosse la fase dei Danni. Se questa unità non viene distrutta rimuovila dal campo di battaglia, schierala ovunque sul campo a più di 9" da qualsiasi unità nemica e poi tira un D12: con 1 colloca un segnalino esplosione accanto a questa unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SPEED FREEKS, SHOKKJUMP DRAGSTAS

# BOOMDAKKA SNAZZWAGONS



5



I Boomdakka Snazzwagons sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 10**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: zpecialità del Mek; zkottafiazki; zpara grozzi; attrezzi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Boomdakka Snazzwagons (1 modello)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (2 modelli)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (3 modelli)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grozzi	Pesante	36"	Mod.	7+	9+	-
Zkottafiazki	Pesante	6"	Mod.	8+	11+	-
Zpecialità del Mek	Pesante	24"	x3	7+	8+	-
Attrezzi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## ABILITÀ

**Esalazioni:** questa unità è sempre un bersaglio oscurato.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SPEED FREEKS, BOOMDAKKA SNAZZWAGONS

# MEGATRAKK SCRAPJETS



I Megatrakk Scrapjets sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (**Valore di Potenza 10**) o 3 modelli (**Valore di Potenza 15**). Sono equipaggiati con: kannoni a razzi; doppi zpara grossi; mizzili zull'ala; trivelle zul muzo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Megatrakk Scrapjets (1 modello)</b>	10"	4+	5+	1	2	4	8+
<b>Megatrakk Scrapjets (2 modelli)</b>	10"	4+	5+	2	4	4	8+
<b>Megatrakk Scrapjets (3 modelli)</b>	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Kannoni a razzi	Pesante	24"	Mod.	7+	7+	-
Doppi zpara grossi	Pesante	36"	x2	7+	9+	-
Mizzili zull'ala	Pesante	24"	Mod.	8+	6+	-
Trivelle zul muzo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## ABILITÀ

**Ariete:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, se è a contatto di basetta con una o più unità nemiche scegli una di tali unità e tira un D6. Con 5+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SPEED FREEKS, MEGATRAKK SCRAPJETS

# RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES



6



Le Rukkattrukk Squigbuggies sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 11) o 3 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiate con: lanciasquig; seghe taglienti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Rukkattrukk Squigbuggies (1 modello)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Rukkattrukk Squigbuggies (2 modelli)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Rukkattrukk Squigbuggies (3 modelli)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Lanciasquig	Pesante	36"	x3	6+	8+	-
Seghe taglienti	Mischia	Mischia	Mod.	8+	9+	-

## ABILITÀ

**Squig Mina:** una volta per battaglia, dopo che un'unità nemica ha svolto un'azione Movimento che termina entro 6" da questa unità, puoi tirare un D6: con 3+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, SPEED FREEKS, RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES

# STORMBOYZ



4



Gli Stormboyz sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 7**), 20 modelli (**Valore di Potenza 13**) o 30 modelli (**Valore di Potenza 19**). Sono equipaggiati con: ferri degli Stormboyz; zpakka degli Stormboyz.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Stormboyz (5 modelli)</b>	14"	3+	5+	1	1	5	10+
<b>Stormboyz (10 modelli)</b>	14"	3+	5+	2	2	5	10+
<b>Stormboyz (20 modelli)</b>	14"	3+	5+	4	4	6	10+
<b>Stormboyz (30 modelli)</b>	14"	3+	5+	6	6	7	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Ferri degli Stormboyz	Piccola	12"	Mod.	7+	9+	-
Zpakka degli Stormboyz	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, VOLARE, REATTORI DORSALI, STORMBOYZ



# DEFFKOPTAS



4



I Deffkoptas sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 2 modelli (Valore di Potenza 7) o 3 modelli (Valore di Potenza 10). Sono equipaggiati con: pale rotanti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deffkoptas (1 modello)	14"	3+	5+	1	1	4	8+
Deffkoptas (2 modelli)	14"	3+	5+	2	2	4	8+
Deffkoptas (3 modelli)	14"	3+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Mizzili dell'elicottero	Piccola	24"	1	7+	7+	-
Pale rotanti	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata con una delle seguenti armi: mizzili dell'elicottero; 1 doppio zpara grosso.

## ABILITÀ

Attacco in Profondità

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, SPEED FREEKS, DEFFKOPTAS

# MEK GUN



2



Un Mek Gun è un'unità che include 6 modelli. È equipaggiata con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Mek Gun (6 modelli)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zkagliabolle	Pesante	48"	2	6+	6+	-
Megakannone zumizura	Pesante	36"	2	9+	5+	Sovraccarica
Zkiacciakannone	Pesante	48"	2	7+	5+	-
Kannone traente	Pesante	48"	1	10+	3+	Antiaereo
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 zkagliabolle; 1 megakannone zumizura; 1 zkiacciakannone ; 1 kannone traente.
- Questa unità può includere un Runtherd (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità include un Runtherd, essa ha una caratteristica Disciplina di 6.

## ABILITÀ

**Batteria d'Artiglieria:** ogni riquadro Supporto Pesante in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporto Pesante deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, ARTIGLIERIA, GRETCHIN, MEK GUN

# BIG GUN



Un Big Gun è un'unità che include 6 modelli. È equipaggiato con: armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Big Gun (6 modelli)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Kannone	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	9+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 kannone; 1 zkaglia; 1 kannone zzap.
- Questa unità può includere un Runtherd (**Valore di Potenza +1**). Se questa unità include un Runtherd, essa ha una caratteristica Disciplina di 6.

## ABILITÀ

**Batteria d'Artiglieria:** ogni riquadro Supporto Pesante in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporto Pesante deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, ARTIGLIERIA, GRETCHIN, BIG GUN

# BATTLEWAGON



8



Un Battlewagon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: armi da mischia del Wagon.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Battlewagon	12"	5+	5+	1	3	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Kannone azzazzino	Pesante	24"	2	6+	6+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Rullo komprezzore	Mischia	Mischia	x3	7+	7+	-
Armi da mischia del Wagon	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 zkaglia (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 kannone; 1 kannone azzazzino; 1 kannone zzap.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 zpara grossi (**Valore di Potenza +1** per arma).
- Al posto delle armi da mischia del Wagon questa unità può essere equipaggiata con 1 rullo komprezzore (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può avere la zkokka tozta. Se questa unità ha la zkokka tozta:
  - Ha una caratteristica Salvezza di 6+.
  - Perde la seguente abilità: **Scoperto**.

## ABILITÀ

**Scoperto**

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 20 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**. Se questa unità è equipaggiata con il kannone azzazzino, può trasportare solo un massimo di 12 modelli.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, BATTLEWAGON

# GUNWAGON

**8**

Un Gunwagon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: kannone; armi da mischia del Wagon.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Gunwagon	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Kannone azzazzino	Pesante	24"	2	6+	6+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Armi da mischia del Wagon	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 zkaglia (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 zpara grossi (**Valore di Potenza +1 per arma**).
- Al posto di 1 kannone questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi:  
1 kannone azzazzino; 1 kannone zzap.

## ABILITÀ

**Perizkoppio:** quando questa unità svolge un'azione Tiro, se in questo turno è rimasta stazionaria o si è mossa di una distanza inferiore alla metà della sua caratteristica Movimento, raddoppia la caratteristica Attacchi del suo kannone, kannone azzazzino o kannone zzap per quell'azione.

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, GUNWAGON



# BONEBREAKA



8



Un Bonebreaka è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: rullo komprezzore.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Bonebreaka	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone	Pesante	36"	2	7+	7+	-
Kannone azzazzino	Pesante	24"	2	6+	6+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Rullo komprezzore	Mischia	Mischia	x3	7+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 zkaglia (**Valore di Potenza +1**).
- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**):  
1 kannone; 1 kannone azzazzino; 1 kannone zzap.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 4 zpara grossi (**Valore di Potenza +1 per arma**).

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, BONEBREAKA

# KILLA KANS



2



Le Killa Kans sono un'unità che include 1 modello. Può comprendere 3 modelli (**Valore di Potenza 7**) o 6 modelli (**Valore di Potenza 13**). Sono equipaggiate con: armi delle Killa Kans.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Killa Kans (1 modello)</b>	6"	5+	4+	1	1	4	6+
<b>Killa Kans (3 modelli)</b>	6"	5+	4+	4	3	4	6+
<b>Killa Kans (6 modelli)</b>	6"	5+	4+	8	6	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Grotzzuka	Pesante	18"	2	7+	9+	-
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Armi delle Killa Kans	Mischia	Mischia	Mod.	7+	7+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Per ogni modello incluso in questa unità, essa deve essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi: 1 zpara grosso; 1 grotzzuka; 1 zparamizzili; 1 zkotta.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, GRETCHIN, KILLA KANS

# DEFF DREAD



4



Un Deff Dread è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: piedi corazzati; 2 kele dei Dreads.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Deff Dread	6"	3+	5+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Megazkoppia zumizura	Pesante	24"	1	9+	5+	Sovraccarica
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Kela dei Dreads	Mischia	Mischia	Mod.	6+	8+	-
Sega dei Dreads	Mischia	Mischia	Mod.	8+	6+	-
Piedi corazzati	Mischia	Mischia	Mod.	10+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 kela dei Dreads, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 zparamizzili; 1 megazkoppia zumizura; 1 zkotta; 1 sega dei Dreads.
- Al posto di 2 kele dei Dreads questa unità può essere equipaggiata con due delle seguenti armi in qualsiasi combinazione: 1 zparamizzili; 1 megazkoppia zumizura; 1 zkotta; 1 sega dei Dreads.
- Questa unità deve essere equipaggiata con due delle seguenti armi in qualsiasi combinazione: 1 zpara grosso; 1 zparamizzili; 1 zkotta; 1 megazkoppia zumizura; 1 sega dei Dreads.

## ABILITÀ

**Banda di Dreads:** ogni riquadro Supporto Pesante in un Distaccamento ti consente di includere nella tua armata fino a tre esemplari di questa unità, invece che uno solo. La prima volta che viene schierata, ogni unità presa per un singolo riquadro Supporto Pesante deve essere collocata nello stesso momento ed entro 6" da ogni altra unità presa per il medesimo riquadro.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, DEFF DREAD

# MORKANAUT



15



Un Morkanaut è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 doppi zpara grossi; 2 zparamizzili; megazkozza zumizura; megazkoppia zumizura; kela di Gork (o forse Mork).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Morkanaut	8"	3+	5+	1	4	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Megazkoppia zumizura	Pesante	24"	1	9+	5+	Sovraccarica
Megazkozza zumizura	Pesante	36"	3	9+	5+	Sovraccarica
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Kela di Gork (o forse Mork)	Mischia	Mischia	x2	5+	5+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può avere un campo di forza zumizura. Se questa unità ha un campo di forza zumizura, ha la seguente abilità addizionale: **Kampo di Forza Zumizura**.

## ABILITÀ

**Kampo di Forza Zumizura:** sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio le unità del <CLAN> fintanto che si trovano interamente entro 9" da qualsiasi unità del <CLAN> amica con un kampo di forza zumizura.

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, MORKANAUT

# GORKANAUT



15



Un Gorkanaut è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 doppi zpara grossi; 2 zparamizzili; megazpara zkrosciamorte; zkotta; kela di Gork (o forse Mork).

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Gorkanaut	8"	3+	5+	2	4	5	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Megazpara zkrosciamorte	Pesante	36"	8	6+	8+	-
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Kela di Gork (o forse Mork)	Mischia	Mischia	x2	5+	5+	-

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 6 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, GORKANAUT



# LOOTAS



4



I Looatas sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (**Valore di Potenza 8**) o 15 modelli (**Valore di Potenza 12**). Sono equipaggiati con: zparamorte; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Looatas (5 modelli)</b>	5"	3+	5+	1	1	4	10+
<b>Looatas (10 modelli)</b>	5"	3+	5+	2	2	5	10+
<b>Looatas (15 modelli)</b>	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zparamorte	Piccola	48"	x4	7+	7+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	x2	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, LOOTAS

# FLASH GITZ



8



I Flash Gitz sono un'unità che include 5 modelli. Può comprendere 10 modelli (Valore di Potenza 16). Sono equipaggiati con: armi di luzzo; armi da corpo a corpo.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Flash Gitz (5 modelli)	5"	3+	4+	2	2	4	8+
Flash Gitz (10 modelli)	5"	3+	4+	4	4	5	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Armi di luzzo	Piccola	24"	x3	6+	8+	-
Armi da corpo a corpo	Mischia	Mischia	Mod.	7+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, FILIBUZZIERI

**KEYWORDS:** LEGGERA, FANTERIA, FLASH GITZ

# TRUKK



4



Un Trukk è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: zpara grosso; armi del Trukk.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Trukk	12"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Armi del Trukk	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

## ABILITÀ

Scoperto, Ignora i Danni (6+)

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 12 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, TRUKK

# DAKKAJET



Un Dakkajet è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 4 superzpara; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Dakkajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zuperzpara	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 superzpara (Valore di Potenza +1).

## ABILITÀ

**Supersonico**

**Dakka a Tutto Zpiano:** aggiungi 1 ai tiri per colpire degli attacchi effettuati da quest'unità con le armi da tiro.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, DAKKAJET

# BURNA-BOMMER



8



Un Burna-bommer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: doppio zpara grosso; 2 zuperzpara; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Burna-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Mizzili zkotta	Pesante	24"	2	5+	9+	-
Zuperzpara	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con mizzili zkotta (**Valore di Potenza +1**).

## ABILITÀ

Supersonico

**Bombe Zkotta:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, scegli una singola unità nemica che ha sorvolato durante quell'azione Movimento. Tira tre D6, sottraendo 1 da ogni risultato se quell'unità è un **PERSONAGGIO** e aggiungendo 1 a ogni risultato se quell'unità sta presidiando un elemento di Terreno Difendibile; per ogni risultato di 4+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, BURNA-BOMMER



# BLITZA-BOMMER



Un Blitza-bommer è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: zpara grosso; 2 superzpara; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Blitza-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Zuperzpara	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

## ABILITÀ

### Supersonico

**Bomba Buum:** dopo che questa unità ha svolto un'azione Movimento, scegli una singola unità nemica che ha sorvolato durante quell'azione Movimento. Tira due D6, sottraendo 1 da ogni risultato se quell'unità è un **PERSONAGGIO** e aggiungendo 1 a ogni risultato se quell'unità è **PESANTE** o **SUPERPESANTE**; per ogni risultato di 3+ colloca un segnalino esplosione accanto a quell'unità.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, BLITZA-BOMMER

# WAZBOM BLASTAJET



Un Wazbom Blastajet è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: 2 megakannoni del Wazbom; zkiacciakannone; lancia bombe a mazza; corpo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Wazbom Blastajet</b>	<b>20-60"</b>	<b>5+</b>	<b>5+</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>4</b>	<b>8+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zkiacciakannone	Pesante	48"	2	7+	5+	-
Lancia bombe a mazza	Pesante	12"	2	8+	10+	-
Zuperzpara	Pesante	36"	1	6+	8+	-
Mega telezkoppia	Pesante	24"	1	9+	9+	Distruttrice
Megakannone del Wazbom	Pesante	36"	1	9+	5+	Sovraccarica
Corpo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	11+	11+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 zuperzpara. (Valore di Potenza +1).
- Al posto di essere equipaggiata con 1 lancia bombe a mazza questa unità può avere un campo di forza zumizura. Se questa unità ha un campo di forza zumizura, ha la seguente abilità addizionale:  
**Kampo di Forza Zumizura.**
- Al posto di 2 megakannoni del Wazbom questa unità può essere equipaggiata con 2 mega telezkoppia.

## ABILITÀ

### Supersonico

**Kampo di Forza Zumizura:** sottrai 1 dai tiri per ferire degli attacchi effettuati con le armi da tiro che hanno come bersaglio unità del <CLAN> fintanto che si trovano interamente entro 9" da qualsiasi unità del <CLAN> amica con un kampo di forza zumizura.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, VOLARE, AEROMOBILE, WAZBOM BLASTAJET

# STOMPA



49



Uno Stompa è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: kannone morte; supermitraglia; 3 zpara grozzi; 3 supermizzili; zkotta; megazpakka.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Stompa	12"	3+	5+	2	8	6	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone morte	Pesante	72"	6	5+	5+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Supermitraglia	Pesante	48"	12	6+	8+	-
Supermizzile	Pesante	100"	2	7+	4+	Un Solo Uso
Megazpakka	Mischia	Mischia	x2	4+	3+	Distruttrice

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con 2 supermizzili (Valore di Potenza +2).

## ABILITÀ

**Effige:** puoi ripetere i test di Morale effettuati per le unità di **ORKS** amiche fintanto che si trovano entro 6" da questa unità.

**Serventi dello Stompa:** alla fine della fase di Azione questa unità può provare a ripararsi. Se lo fa tira un D6: con 4+ rimuovi un segnalino danno da questa unità. Ad ogni turno puoi effettuare un solo tentativo di riparazione per ciascuna unità.

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 20 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** del <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS, <CLAN>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, VEICOLO, TITANICA, TRASPORTO, STOMPA

# KART

**3**

Un Kart è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: zpara grosso; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Kart	13"	5+	5+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Zpara	Pesante	24"	1	10+	10+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Zkaglia bombe a mazza	Pesante	12"	2	8+	10+	Un Solo Uso
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 6 zpara (**Valore di Potenza +1** per arma)
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): zpara grosso; zkotta.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con uno zkaglia bombe a mazza (**Valore di Potenza +1**).

## TRASPORTO

Questa unità può trasportare fino a 10 modelli di FLASH GITZ amici o di FANTERIA di <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword MEGARMATURA o REATTORI DORSALI occupa lo spazio di 2 modelli.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORK, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, TRASPORTO, LOOTED WAGON, KART

# WAGON



Un Wagon è un'unità che include 1 modello. È equipaggiato con: zpara grosso; scafo corazzato.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
Wagon	11"	5+	5+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone azzazzino	Pesante	24"	2	6+	6+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Zkaglia bombe a mazza	Pesante	12"	2	8+	10+	Un Solo Uso
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Scafo corazzato	Mischia	Mischia	Mod.	10+	10+	-

## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Questa unità può essere equipaggiata anche con una delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1**): 1 kannone azzazzino; 1 zkaglia; 1 kannone zzap.
- Al posto di 1 zpara grosso, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 zkotta; 1 kannone zzap.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1 per arma**): 1 zpara grosso; 1 zkotta; 1 zparamizzili.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con 1 zkaglia bombe a mazza (**Valore di Potenza +1**).

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORK, <CLAN>

**KEYWORDS:** PESANTE, VEICOLO, LOOTED WAGON, WAGON



# BATTLE FORTRESS



20



Una Battle Fortress è un'unità che include 1 modello. È equipaggiata con: zpara grosso; megamitraglia; doppio zpara grosso; cingoli zkiaccianti.

	M	AC	AB	A	Fe	D	S
<b>Battle Fortress</b>	<b>10"</b>	<b>5+</b>	<b>5+</b>	<b>3</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>5+</b>

ARMA	TIPO	GITTATA	A	FCI	FCC	ABILITÀ
Zpara grosso	Pesante	36"	1	7+	9+	-
Kannone morte	Pesante	72"	6	5+	5+	-
Kannone azzazzino	Pesante	24"	2	6+	6+	-
Zkaglia	Pesante	48"	1	7+	9+	Bombardamento
Megamitraglia	Pesante	48"	4	8+	8+	-
Zparamizzili	Pesante	24"	1	7+	7+	-
Zkotta	Pesante	8"	1	7+	9+	Inferno
Zkaglia bombe a mazza	Pesante	12"	2	8+	10+	Un Solo Uso
Doppio zpara grosso	Pesante	36"	2	7+	9+	-
Doppio zkotta	Pesante	8"	2	7+	9+	Inferno
Kannone zzap	Pesante	36"	1	9+	4+	-
Cingoli zkiaccianti	Mischia	Mischia	Mod.	9+	9+	-

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORK, <CLAN>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, TITANICA, VEICOLO, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS



## OPZIONI DI EQUIPAGGIAMENTO

- Al posto di 1 megamitraglia, questa unità può essere equipaggiata con 1 kannone morte (**Valore di Potenza +4**).
- Al posto di 1 kannone azzazzino, questa unità può essere equipaggiata con una delle seguenti armi: 1 zkaglia; 1 doppio zpara grosso; 1 kannone zzap.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con due (**Valore di Potenza +2**) oppure quattro (**Valore di Potenza +4**) delle seguenti opzioni: 1 zparamizzili e 1 doppio zpara grosso; 1 zparamizzili e 1 doppio zkotta; 1 kannone zzap e 1 doppio zpara grosso; 1 kannone zzap e 1 doppio zkotta.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di due delle seguenti armi (**Valore di Potenza +1** per arma): 1 zpara grosso; 1 zparamizzili; 1 zkotta.
- Questa unità può essere equipaggiata anche con un massimo di 2 zkaglia bombe a mazza (**Valore di Potenza +1** per arma).

## TRASPORTO

Se questa unità è equipaggiata con una megamitraglia, ottiene la keyword **TRASPORTO** e può trasportare fino a 30 modelli di **FLASH GITZ** amici o di **FANTERIA** di <CLAN> amici. Ogni modello con la keyword **MEGARMATURA** o **REATTORI DORSALI** occupa lo spazio di 2 modelli di **FANTERIA**.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORK, <CLAN>

**KEYWORDS:** SUPERPESANTE, TITANICA, VEICOLO, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS



Un Mekboy Workshop è un'unità che include 1 modello. Non può essere schierato su un segnalino obiettivo e deve essere schierato a più di 1" di distanza da qualsiasi altro elemento di terreno. Dopo che questa unità è stata schierata viene considerata un Terreno Difendibile e non è più considerata essere un'unità ai fini di nessuna regola.

## KELA PRENZILE

Alla fine della fase di Azione tira un D12 se ci sono altre unità che non sono unità di **ORKS** entro 3" da questo terreno: con 8+ colloca un segnalino esplosione accanto all'unità più vicina a questo terreno che non sia un'unità di **ORKS** (se due o più unità del genere sono ugualmente vicine, scegliene una e colloca un segnalino esplosione accanto ad essa).

## LAVORO ZUMIZURA

All'inizio della fase degli Ordini il giocatore che ha schierato questo terreno può scegliere una unità **PESANTE** di **VEICOLO** degli **ORKS** della propria armata che si trova entro 3" da questo terreno. Rimuovi da essa un segnalino danno e, fino alla fine del turno, aggiungi 3" alla sua caratteristica Movimento e aggiungi 1 ai tiri per colpire che effettua con le armi da tiro.

**KEYWORDS DI FAZIONE:** ORKS

**KEYWORDS:** MEKBOY WORKSHOP