



GUERREROS DE GORK Y MORK

Estas hojas de datos te permiten librar batallas de Apocalypse con tus miniaturas Orks. Cada hoja de datos incluye el perfil de atributos de la unidad que describe, así como cualquier equipo y habilidades especiales que posea.

CLAVES

En estas hojas de datos encontrarás la clave <CLAN>. Es una abreviatura para la clave a tu elección tal y como se describe a continuación.

<CLAN>

Todos los Orks pertenecen a un clan, un grupo de pieles verdes similares que comparten una inclinación hacia un cierto tipo de forma de combate.

Algunas hojas de datos especifican a qué clan pertenece una unidad (por ej. Ghazghkull Thraka tiene la clave **GOFF**, así que pertenece al Clan Goff), pero si una clave no lo especifica tendrá la clave <CLAN>. Cuando incluyes una unidad como esa en tu ejército debes asignar a qué clan pertenece esa unidad. Luego sólo tienes que reemplazar la clave <CLAN> en todos los lugares donde aparezca en la hoja de datos de esa unidad con el nombre de tu clan elegido.

Por ejemplo, si fueras a incluir un Warboss en tu ejército y decidieras que pertenece al Clan Bad Moons, su clave de facción <CLAN> cambiaría a **BAD MOONS** y su habilidad ¡Waaagh! cambiaría a: "Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades **BAD MOONS** amigas a 6" o menos de esta unidad."

GHAZGHKULL THRAKA



9



Un Ghazghkull Thraka es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garra ezpezial, akribillador pezado doble. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Ghazghkull Thraka	5"	2+	5+	2	1	6	3+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Garra ezpezial	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

¡Gran Waaagh! Suma 1 al atributo Ataques de unidades **LIGERAS ORKS** amigas mientras estén realizando acciones de combate a 6" o menos de esta unidad.

¡Waaagh! Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades **GOFF** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, GOFF

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MEGARMADURA, WARBOSS, GHAZGHKULL THRAKA

WARBOSS



3



Un Warboss es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de Boss.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warboss	5"	2+	5+	2	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Armas de Boss	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

¡Waaagh! Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CLAN> amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, WARBOSS

BIG MEK



Un Big Mek es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón de ataque shokk, armas Mek.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Big Mek	5"	3+	5+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Kañón de ataque shokk	Pesada	60"	2	6+	6+	Destructor
Lanzarayoz llevalejoz	Pesada	12"	1	9+	9+	Destructor
Mega armas Mek	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-
Armas Mek	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una Megarmadura. Si esta unidad tiene una Megarmadura:
 - Está equipada con mega armas Mek en lugar de 1 cañón de ataque shokk, armas Mek.
 - Tiene un atributo Movimiento de 4".
 - Tiene un atributo Salvación de 4+.
 - Tiene la siguiente clave: **MEGAARMADURA**.
 - Puede equiparse con un lanzarayoz llevalejoz (**Potencia de unidad +1**) o puede tener una pantalla de energía ezpezial (**Potencia de unidad +1**). Si esta unidad tiene una pantalla de energía ezpezial tiene las siguientes habilidades adicionales: **Pantalla de energía ezpezial**.

HABILIDADES

Gran mekaniako. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar una unidad **VEHÍCULO** <CLAN> amiga que esté en contacto de peana. si lo hace, tira 1D6; con un 4+ retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo se puede intentar reparar cada unidad una vez por turno.

Pantalla de energía ezpezial. Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas a distancia que tengan como blanco unidades <CLAN> completamente a 9" o menos de alguna unidad <CLAN> amiga con una pantalla de energía ezpezial.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, BIG MEK

WEIRDBOY



2



Un Weirdboy es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: palo de Weirdboy.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Weirdboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Palo de Weirdboy	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Energía ¡Waaagh! Al inicio de la fase de acción, si esta unidad se encuentra a 6" o menos de tres o más unidades <CLAN> amigas que contengan cada una de ellas al menos 10 miniaturas, puedes mirar las 3 cartas superiores de tu mazo de Recursos de mando. Si revelas alguna carta de Recurso de mando que sea un poder psíquico, puedes elegir uno de esos poderes psíquicos y ponerlo en tu mano. A continuación devuelve el resto de las cartas reveladas a tu mazo de Recursos de mando y barájalo.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PSÍQUICO, PERSONAJE, WEIRDBOY

BOSS SNIKROT



5



El Boss Snikrot es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: dientez de Mork. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Boss Snikrot	6"	2+	5+	2	1	5	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Dientez de Mork	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

Komandoz Kráneo Rojo. Repite las tiradas para impactar de 1 y las tiradas para herir de 1 en los ataques realizados por unidades **KOMMANDOS BLOOD AXE** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, BLOOD AXE

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, KOMMANDO, BOSS SNIKROT

BOSS ZAGSTRUK



El Boss Zagstruk es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: garraz de Vulcha. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Boss Zagstruk	14"	2+	5+	1	1	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Garraz de Vulcha	Combate	Combate	Port.	7+	8+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad, Ignorar daño (6+)

Jefe inztruktor. Los chequeos de moral realizados por unidades **GOFF STORMBOYZ** amigas se superan automáticamente a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, GOFF

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PERSONAJE, STORMBOY, PROPULSOR DE SALTO, BOSS ZAGSTRUK

DEFFKILLA WARTRIKE



6



Un Deffkilla Wartrike es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: reactor de la muette, garra ke trinka.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deffkilla Wartrike	14"	2+	5+	2	2	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Reactor de la muette	Pesada	8"	1	6+	9+	Infierno
Garra ke trinka	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

¡Veloziwaaagh! Si una unidad **LOKOZ DE LA VELOZIDAD** <CLAN> empieza una acción de movimiento a 6" o menos de alguna unidad amiga con esta habilidad, suma 3" al atributo Movimiento de esa unidad mientras esté realizando una acción de movimiento.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, PERSONAJE, LOKOZ DE LA VELOZIDAD, SPEEDBOSS, DEFFKILLA
WARTRIKE

KAPTIN BADRUKK



5



El Kaptin Badrukk es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: deztripadora, rebanadora. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kaptin Badrukk	5"	2+	4+	2	1	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Deztripadora	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Rebanadora	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

El **máz molón**. Repite los resultados para impactar de 1 en los ataques realizados por unidades **FLASH GITZ** amigas a 6" o menos de esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, FREEBOOTERZ

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, FLASH GITZ, KAPTIN BADRUKK

BOYZ



4



Unos Boyz son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: piztolaz y rebanadoras.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Boyz (10 miniaturas)	5"	3+	5+	1	2	5	10+
Boyz (20 miniaturas)	5"	3+	5+	2	4	6	10+
Boyz (30 miniaturas)	5"	3+	5+	4	6	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Akribilladors	Armas ligeras	18"	x4	7+	9+	-
Piztolas	Armas ligeras	12"	x2	7+	9+	-
Rebanadoras	Combate	Combate	x3	7+	9+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de piztolas, rebanadoras, esta unidad puede estar equipada con akribilladarez, armas de combate (**Potencia de unidad +1**).
- Por cada 10 miniaturas que formen esta unidad, también puede estar equipada con una de las siguientes armas: 1 akribillador pezado, 1 lanzakohetez.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BOYZ

GRETCHIN



1



Unos Unos Gretchin son una unidad formada por 10 miniaturas. Puede estar formada por 20 miniaturas (**Potencia de unidad 2**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 3**). Está equipada con: pipaz de kanijo, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Gretchin (10 miniaturas)	5"	5+	4+	2	2	4	11+
Gretchin (20 miniaturas)	5"	4+	3+	4	4	4	11+
Gretchin (30 miniaturas)	5"	4+	3+	6	6	4	11+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Pipa de kanijos	Armas ligeras	12"	Port.	8+	10+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede estar formada por un Runtherd (**Potencia de unidad +1**). Si incluye un Runtherd tiene un atributo Liderazgo de 6.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, GRETCHIN

MAD DOK GROTSNIK



5



Mad Dok Grotsnik es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: herramientaz de Mad Dok. Sólo puedes incluir una unidad como esta en tu ejército.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mad Dok Grotsnik	5"	2+	5+	1	1	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Herramientaz de Mad Dok	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Ignorar daño (6+)

Matazanoz. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **LIGERA ORKS** amiga en contacto de peana. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+, retira un marcador de daño de esa unidad **LIGERA**. Sólo puedes realizar un intento de curar cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, DEATHSKULLS

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PAINBOY, MAD DOK GROTSNIK

PAINBOY



2



Un Painboy es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: herramientaz de doktor.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Painboy	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Herramientaz de doktor	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Matazanoz. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar curar a una unidad **LIGERA ORKS** amiga en contacto de peana. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+, retira un marcador de daño de esa unidad **LIGERA**. Sólo puedes realizar un intento de curar cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, PAINBOY

MEK



2



Un Mek es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: herramientaz de Mek.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mek	5"	3+	5+	1	1	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Herramientaz de Mek	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Mekaniako. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar reparar a una unidad **VEHÍCULO ORKS** amiga en contacto de peana. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+, retira un marcador de daño de esa unidad **VEHÍCULO**. Sólo puedes realizar un intento de curar cada unidad por turno.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, MEK

BURNA BOYZ



3



Unos Burna Boyz son una unidad formada por 5 miniaturas . Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 6**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 9**). Está equipada con: achicharrador (disparo), achicharrador (combate).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Burna Boyz (5 miniaturas)	5"	3+	5+	1	1	4	10+
Burna Boyz (10 miniaturas)	5"	3+	5+	2	2	5	10+
Burna Boyz (15 miniaturas)	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Achicharrador (disparo)	Armas ligeras	8"	x3	7+	9+	Infierno
Achicharrador (combate)	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, BURNA BOYZ

TANKBUSTAS



4



Unos Tankbustas son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: lanzakohetez petatankez, armaspetatankez.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Tankbustas (5 miniaturas)	5"	3+	5+	1	1	5	10+
Tankbustas (10 miniaturas)	5"	3+	5+	2	2	6	10+
Tankbustas (15 miniaturas)	5"	3+	5+	3	3	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzakohetez petatankez	Armas ligeras	24"	x2	7+	7+	-
Armas petatankez	Combate	Combate	x2	7+	7+	-

HABILIDADES

Kazakarroz. Puedes repetir tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad que tengan como blanco unidades **VEHÍCULO**.

Squigs suicidas. Una vez por batalla, después de que esta unidad realice una acción de disparo, elige una unidad **VEHÍCULO** enemiga (excepto una **AERONAVE**) a 18" o menos de esta unidad y tira 1D6; con un 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, TANKBUSTAS

NOBZ



6



Unos Nobz son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (Potencia de unidad 12). Está equipada con: piztolaz, rebanadoraz pa'Nob.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nobz (5 miniaturas)	5"	3+	5+	1	2	5	8+
Nobz (10 miniaturas)	5"	3+	5+	2	4	6	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Piztolas	Armas ligeras	12"	x2	7+	9+	-
Rebanadora pa'Nob	Combate	Combate	x3	6+	6+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, NOBZ

NOB CON EZTANDARTE DEL ¡WAAAGH!



3



Un Nob con Eztandarte del ¡Waaagh! es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: eztandarte del ¡Waaagh!

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nob con Eztandarte del ¡Waaagh!	5"	3+	5+	1	1	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Eztandarte del ¡Waaagh!	Combate	Combate	Port.	8+	8+	-

HABILIDADES

Eztandarte del ¡Waaagh! Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados con armas de combate por unidades <CLAN> a 6" o menos de alguna unidad <CLAN> amiga con esta habilidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, PERSONAJE, NOB

MEGANOBZ



6



Unos Meganobz son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: akribillador pa'Meganob, arma de combate pa'Meganob.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Meganobz (3 miniaturas)	4"	3+	5+	1	2	5	4+
Meganobz (6 miniaturas)	4"	3+	5+	2	4	6	4+
Meganobz (9 miniaturas)	4"	3+	5+	3	6	7	4+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pa'Meganob	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Arma de combate pa'Meganob	Combate	Combate	x2	6+	6+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, MEGARMADURA, NOBZ, MEGANOZBZ

NOBZ EN WARBIKES



7



Unos Nobz en Warbikes son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 14**) o 9 miniaturas (**Potencia de unidad 21**). Está equipada con: metraladora, rebanadora pa'Nob.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Nobz en Warbikes (3 miniaturas)	14"	3+	5+	1	2	5	8+
Nobz en Warbikes (6 miniaturas)	14"	3+	5+	2	4	6	8+
Nobz en Warbikes (9 miniaturas)	14"	3+	5+	3	6	7	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Metraladora	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Rebanadora pa'Nob	Combate	Combate	x2	6+	6+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, LOKOZ DE LA VELOZIDAD, NOBZ

KOMMANDOS



3



Unos Kommandos son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 5**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 7**). Está equipada con: piztola de Kommando, rebanadora de Kommando.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kommandos (5 miniaturas)	6"	3+	5+	1	1	5	10+
Kommandos (10 miniaturas)	6"	3+	5+	2	2	6	10+
Kommandos (15 miniaturas)	6"	3+	5+	3	3	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Achicharrador de Kommando	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Piztola de Kommando	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Rebanadora de Kommando	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes armas (**Potencia de unidad +1** por achicharrador de Kommando): 1 akribillador pezado, 1 achicharrador de Kommando, 1 lanzakohetez.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, KOMMANDOS

WARBIKERS



4



Unos Warbikers son una unidad formada por 3 miniaturas. Puede estar formada por 6 miniaturas (**Potencia de unidad 8**), 9 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 12 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: metraladora, rebanadora de Warbiker.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Warbikers (3 miniaturas)	14"	3+	5+	1	1	5	7+
Warbikers (6 miniaturas)	14"	3+	5+	2	2	6	7+
Warbikers (9 miniaturas)	14"	3+	5+	3	3	7	7+
Warbikers (12 miniaturas)	14"	3+	5+	4	4	8	7+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Metraladora	Armas ligeras	18"	x3	7+	9+	-
Rebanadora de Warbiker	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, MOTORISTA, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, WARBIKERS

KUSTOM BOOSTA-BLASTAS



5



Unos Kustom Boosta-blastas son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: cañón de remachez, turbozkape, pinchoz d'alante.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kustom Boosta-blastas (1 miniatura)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Kustom Boosta-blastas (2 miniaturas)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Kustom Boosta-blastas (3 miniaturas)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Turbozkape	Pesada	8"	Port.	7+	9+	Infierno
Kañón de remachez	Pesada	36"	x2	6+	7+	-
Pinchoz d'alante	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Ariete. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, si está en contacto de peana con alguna unidad enemiga elige una de esas unidades y tira 1D6; con un 5+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, KUSTOM BOOSTA-BLASTAS

SHOKKJUMP DRAGSTAS



6



Unos Shokkjump Dragstas son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 12**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 18**). Está equipada con: rifle shokk molifikado, lanzakohetez, zierraz.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Shokkjump Dragstas (1 miniatura)	14"	4+	5+	1	2	4	8+
Shokkjump Dragstas (2 miniaturas)	14"	4+	5+	2	4	4	8+
Shokkjump Dragstas (3 miniaturas)	14"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzakohetezs	Pesada	24"	Port.	7+	7+	-
Rifle shokk molifikado	Armas ligeras	24"	Port.	9+	5+	Sobrecarga
Zierraz	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Túnel shokk. Cuando esta unidad realiza una acción de movimiento, tira 1D6 antes de moverla; con un 5+ en lugar de realizar una acción de movimiento, esta unidad puede intentar crear un túnel shokk. Si tiene algún marcador de explosión junto a ella, primero deberás resolver el daño como si estuviera en la fase de daño. Si no es destruida, retira esta unidad del campo de batalla, despiégala en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier unidad enemiga y luego tira 1D12; con un 1, sitúa un marcador de explosión junto a esta unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, SHOKKJUMP DRAGSTAS

BOOMDAKKA SNAZZWAGONS



5



Unos Boomdakka Snazzwagons son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: ezpezial del Mek, kóktel molotork, akribilladerez pezadoz, aparejos de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Boomdakka Snazzwagons (1 miniatura)	12"	4+	5+	1	2	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (2 miniaturas)	12"	4+	5+	2	4	4	8+
Boomdakka Snazzwagons (3 miniaturas)	12"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribilladerez pezadoz	Pesada	36"	Port.	7+	9+	-
Kóktel molotork	Pesada	6"	Port.	8+	11+	-
Ezpezial del Mek	Pesada	24"	x3	7+	8+	-
Aparejos de combate	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

HABILIDADES

Humareda. Esta unidad siempre es un blanco a cubierto.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, BOOMDAKKA SNAZZWAGONS

MEGATRAKK SCRAPJETS



5



Unos Megatrakk Scrapjets son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 10**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 15**). Está equipada con: cañón de cohetez, akribillador pezado doble, mizilez pa' laz alaz, brokaturbinas.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Megatrakk Scrapjets (1 miniatura)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Megatrakk Scrapjets (2 miniaturas)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Megatrakk Scrapjets (3 miniaturas)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Kañón de cohetez	Pesada	24"	Port.	7+	7+	-
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	x2	7+	9+	-
Mizilez pa' laz alaz	Pesada	24"	Port.	8+	6+	-
Brokaturbinas	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

HABILIDADES

Ariete. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, si está en contacto de peana con alguna unidad enemiga, elige una de esas unidades y tira 1D6; con un 5+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, MEGATRAKK SCRAPJETS

RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES



6



Unos Rukkatrukk Squigbuggies son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 11**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: lanzasquiggs, zierraz.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Rukkatrukk Squigbuggies (1 miniatura)	10"	4+	5+	1	2	4	8+
Rukkatrukk Squigbuggies (2 miniaturas)	10"	4+	5+	2	4	4	8+
Rukkatrukk Squigbuggies (3 miniaturas)	10"	4+	5+	3	6	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Lanzasquiggs	Pesada	36"	x3	6+	8+	-
Zierraz	Combate	Combate	Port.	8+	9+	-

HABILIDADES

Squig mina. Una vez por batalla, después de que una unidad enemiga haya realizado una acción de movimiento que acabe a 6" o menos de esta unidad, puedes tirar 1D6; con un 3+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOKOZ DE LA VELOCIDAD, RUKKATRUKK SQUIGBUGGIES

STORMBOYZ



4



Unos Stormboyz son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 7**), 20 miniaturas (**Potencia de unidad 13**) o 30 miniaturas (**Potencia de unidad 19**). Está equipada con: piztola de Stormboy, rebanadora de Stormboy.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stormboyz (5 miniaturas)	14"	3+	5+	1	1	5	10+
Stormboyz (10 miniaturas)	14"	3+	5+	2	2	5	10+
Stormboyz (20 miniaturas)	14"	3+	5+	4	4	6	10+
Stormboyz (30 miniaturas)	14"	3+	5+	6	6	7	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Piztola de Stormboy	Armas ligeras	12"	Port.	7+	9+	-
Rebanadora de Stormboy	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, VOLAR, PROPULSOR DE SALTO, STORMBOYZ

DEFFKOPTAS



4



Unos Deffkoptas son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 2 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 3 miniaturas (**Potencia de unidad 10**). Está equipada con: rotorez kortantez.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deffkoptas (1 miniatura)	14"	3+	5+	1	1	4	8+
Deffkoptas (2 miniaturas)	14"	3+	5+	2	2	4	8+
Deffkoptas (3 miniaturas)	14"	3+	5+	3	3	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Kohetez pa' kópteroz	Armas ligeras	24"	1	7+	7+	-
Rotorez kortantez	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que forme esta unidad, puede estar equipada con una de las siguientes armas: kohetez pa' kópteroz, 1 akribillador pezado doble.

HABILIDADES

Golpe en profundidad

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, LOKOZ DE LA VELOZIDAD, DEFFKOPTAS

MEK GUN



2



Unos Mek Gun son una unidad formada por 6 miniaturas. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Mek Gun (6 miniaturas)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Tirapompaz	Pesada	48"	2	6+	6+	-
Mega cañón ezpezial	Pesada	36"	2	9+	5+	Sobrecarga
Dezpachurrador	Pesada	48"	2	7+	5+	-
Kañón traktor	Pesada	48"	1	10+	3+	Antiaéreo
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 tirapompaz, 1 mega cañón ezpezial, 1 dezpachurrador, 1 cañón traktor.
- Esta unidad puede incluir un Runtherd (**Potencia de unidad +1**). Si incluye un Runtherd tiene un atributo Liderazgo de 6.

HABILIDADES

Batería de artillería. Cada casilla de Apoyo pesado en un Destacamento te permite añadir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Apoyo pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida de la misma casilla la primera vez que se despliegan.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, ARTILLERÍA, GRETCHIN, MEK GUN

BIG GUN



2



Unos Big Gun son una unidad formada por 6 miniaturas. Está equipada con: armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Big Gun (6 miniaturas)	3"	5+	4+	1	2	4	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Kañón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	9+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también debe estar equipada con una de las siguientes armas: 1 cañón, 1 lanzador, 1 cañón zzap.
- Esta unidad puede incluir un Runtherd (**Potencia de unidad +1**). Si incluye un Runtherd tiene un atributo Liderazgo de 6.

HABILIDADES

Batería de artillería. Cada casilla de Apoyo pesado en un Destacamento te permite añadir hasta tres unidades como esta en tu ejército en lugar de una. Cada unidad elegida para una única casilla de Apoyo pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida de la misma casilla la primera vez que se despliegan.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, ARTILLERÍA, GRETCHIN, BIG GUN

BATTLEWAGON



8



Un Battlewagon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: armas de combate de Wagon.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Battlewagon	12"	5+	5+	1	3	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Kañón matamáz	Pesada	24"	2	6+	6+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Apizonadora de muelle	Combate	Combate	x3	7+	7+	-
Armas de combate de Wagon	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzador (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**): 1 cañón, 1 cañón matamáz, 1 cañón zzap.
- Esta unidad también puede estar equipada un máximo de 4 akribilladores pezados (**Potencia de unidad +1** por arma).
- En lugar de Armas de combate de Wagon, esta unidad puede estar equipada con 1 apizonadora de muelle (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad puede tener Kajadura. Si esta unidad tiene Kajadura:
 - Tiene un atributo Salvación de 6+.
 - Pierde la siguiente habilidad: **Descubierto**.

HABILIDADES

Descubierto

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 20 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**. Si esta unidad está equipada con un cañón matamáz, sólo puede transportar hasta 12 miniaturas.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, BATTLEWAGON

GUNWAGON



8



Un Gunwagon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón, armas de combate de Wagon.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Gunwagon	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Kañón matamáz	Pesada	24"	2	6+	6+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Armas de combate de Wagon	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzador (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 4 akribilladores pezados (**Potencia de unidad +1** por arma).
- En lugar de 1 cañón, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 cañón matamáz, 1 cañón zzap.

HABILIDADES

Perizkopio. Cuando esta unidad realiza una acción de disparo, si ha permanecido estacionaria o ha movido una distancia inferior a la mitad de su atributo Movimiento este turno, dobla el atributo Ataques de su cañón, cañón matamáz y cañón zzap para esa acción.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, GUNWAGON

BONEBREAKA



8



Un Bonebreaka es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: apizonadora de muette.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Bonebreaka	12"	5+	5+	1	3	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón	Pesada	36"	2	7+	7+	-
Kañón matamáz	Pesada	24"	2	6+	6+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Apizonadora de muette	Combate	Combate	x3	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzador (**Potencia de unidad +1**).
- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 cañón, 1 cañón matamáz, 1 cañón zzap.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 4 akribilladores pezados (**Potencia de unidad +1 por arma**).

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, BONEBREAKA

KILLA KANS



2



Unos Killa Kans son una unidad formada por 1 miniatura. Puede estar formada por 3 miniaturas (**Potencia de unidad 7**) o 6 miniaturas (**Potencia de unidad 13**). Está equipada con: armas de Killa Kan.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Killa Kans (1 miniatura)	6"	5+	4+	1	1	4	6+
Killa Kans (3 miniaturas)	6"	5+	4+	4	3	4	6+
Killa Kans (6 miniaturas)	6"	5+	4+	8	6	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Latazuka	Pesada	18"	2	7+	9+	-
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Armas de Killa Kan	Combate	Combate	Port.	7+	7+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Por cada miniatura que contenga esta unidad, deberá estar equipada con una de las siguientes armas: 1 akribillador pezado, 1 latazuka, 1 lanzakohetez, 1 kemakema.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, GRETCHIN, KILLA KANS

DEFF DREAD



4



Un Deff Dread es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: pies blindados y 2 garras pa' Dreadz.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Deff Dread	6"	3+	5+	1	2	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Mega pipa ezpezial	Pesada	24"	1	9+	5+	Sobrecarga
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Garra pa' Dreadz	Combate	Combate	Port.	6+	8+	-
Zierra pa' Dreadz	Combate	Combate	Port.	8+	6+	-
Pies blindados	Combate	Combate	Port.	10+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de garra pa' Dreadz, esta unidad puede estar equipada con cualquiera de las siguientes armas: 1 lanzakohetez, 1 mega pipa ezpezial, 1 kemakema, 1 zierra pa' Dreadz.
- En lugar de 2 garras pa'Dreadz, esta unidad puede estar equipada con dos de las siguientes en cualquier combinación: 1 lanzakohetez, 1 mega pipa ezpezial, 1 kemakema, 1 zierra pa'Dreadz.
- Esta unidad debe estar equipada con dos de las siguientes armas en cualquier combinación: 1 akribillador pezado, 1 lanzakohetez, 1 kemakema, 1 mega pipa ezpezial, 1 zierra pa' Dreadz.

HABILIDADES

Peña de Dreads. Cada casilla de Apoyo Pesado en un Destacamento te permite elegir hasta tres de estas unidades en tu ejército, en lugar de una. Cada unidad elegida en una casilla de Apoyo Pesado debe situarse a la vez y a 6" o menos de cualquier otra unidad elegida para ocupar esa casilla la primera vez que se desplieguen.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, DEFF DREAD

MORKANAUT



15



Un Morkanaut es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 akribilladerez pezadoz dobles, 2 lanzakohetez, mega zaska ezepezial, mega pipa ezepezial, garra de Gork (o kizá Mork).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Morkanaut	8"	3+	5+	1	4	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mega pipa ezepezial	Pesada	24"	1	9+	5+	Sobrecarga
Mega zaska ezepezial	Pesada	36"	3	9+	5+	Sobrecarga
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Garra de Gork (o kizá Mork)	Combate	Combate	x2	5+	5+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad puede tener una pantalla de energía ezepezial. Si esta unidad tiene una pantalla de energía ezepezial, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Pantalla de energía ezepezial**.

HABILIDADES

Pantalla de energía ezepezial. Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas a distancia que tengan como blanco unidades <CLAN> completamente a 9" o menos de alguna unidad <CLAN> amiga con una pantalla de energía ezepezial.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, MORKANAUT

GORKANAUT



15



Gorkanaut es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 akribilladerez peza-doz dobles, 2 lanzakohetez, mega akribillador tormenta de muette, kemakema, garra de Gork (o kizá Mork).

	M	HA	HP	A	H	L	S
Gorkanaut	8"	3+	5+	2	4	5	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mega akribillador tormenta de muette	Pesada	36"	8	6+	8+	-
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Garra de Gork (o kizá Mork)	Combate	Combate	x2	5+	5+	-

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 6 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, GORKANAUT

LOOTAS



4



Unos Lootas son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 8**) o 15 miniaturas (**Potencia de unidad 12**). Está equipada con: matamuchoz, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Lootas (5 miniaturas)	5"	3+	5+	1	1	4	10+
Lootas (10 miniaturas)	5"	3+	5+	2	2	5	10+
Lootas (15 miniaturas)	5"	3+	5+	3	3	6	10+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Matamuchoz	Armas ligeras	48"	x4	7+	7+	-
Armas de combate	Combate	Combate	x2	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, LOOTAS

FLASH GITZ



8



Unos Flash Gitz son una unidad formada por 5 miniaturas. Puede estar formada por 10 miniaturas (**Potencia de unidad 16**). Está equipada con: mazakrador molón, armas de combate.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Flash Gitz (5 miniaturas)	5"	3+	4+	2	2	4	8+
Flash Gitz (10 miniaturas)	5"	3+	4+	4	4	5	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mazakrador molón	Armas ligeras	24"	x3	6+	8+	-
Armas de combate	Combate	Combate	Port.	7+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, FREEBOOTERZ

CLAVES: LIGERA, INFANTERÍA, FLASH GITZ

TRUKK



4



Un Trukk es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado, armas de Trukk.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Trukk	12"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Armas de Trukk	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

HABILIDADES

Descubierto, Ignorar daño (6+)

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 12 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, TRUKK

DAKKAJET



Un Dakkajet es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 4 zúperakribilladerez, mole blindada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Dakkajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Zúperakribillador	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Mole blindada	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 2 zúperakribilladerez (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Supersónico

Todo el dakka. Suma 1 a las tiradas para impactar en los ataques realizados por esta unidad con armas a distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, DAKKAJET

BURNA-BOMMER



8



Un Burna-bommer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado doble, 2 zúperakribilladerez, mole blindada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Burna-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Mizilez kemakema	Pesada	24"	2	5+	9+	-
Zúperakribillador	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Mole blindada	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con Mizilez kemakema (**Potencia de unidad +1**).

HABILIDADES

Supersónico

Bombaz achicharradoraz. Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que haya movido al realizar esa acción de movimiento. Tira 3D6, resta 1 de cada resultado si esa unidad es un **PERSONAJE** y suma 1 a cada resultado si esta unidad está guarnecida en un rasgo de Terreno defendible; por cada resultado de 4+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, BURNA-BOMMER

BLITZA-BOMMER



Un Blitza-bommer es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado, 2 zúperakribilladores, mole blindada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Blitza-bommer	20-50"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Zúperakribillador	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Mole blindada	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

HABILIDADES

Supersónico

Bomba ¡búm! Después de que esta unidad realice una acción de movimiento, elige una unidad enemiga sobre la que haya movido al realizar esa acción de movimiento. Tira 2D6, resta 1 a cada resultado si esa unidad es un **PERSONAJE**, y suma 1 a cada resultado si es unidad es **PESADA** o **SUPER-PESADA**; por cada resultado de 3+ sitúa un marcador de explosión junto a esa unidad.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, BLITZA-BOMMER

WAZBOM BLASTAJET



10



Un Wazbom Blastajet es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: 2 mega kañonez wazbom, dezpachurrador, tirabombaz-palo, mole blindada.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wazbom Blastajet	20-60"	5+	5+	1	2	4	8+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Dezpachurrador	Pesada	48"	2	7+	5+	-
Tirabombaz-palo	Pesada	12"	2	8+	10+	-
Zúperakribillador	Pesada	36"	1	6+	8+	-
Mega lanzarrayoz llevalejoz	Pesada	24"	1	9+	9+	Destructor
Mega kañón wazbom	Pesada	36"	1	9+	5+	Sobrecarga
Mole blindada	Combate	Combate	Port.	11+	11+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 2 zúperakribilladerez. (**Potencia de unidad +1**).
- En lugar de estar equipada con 1 tirabombaz-palo, esta unidad puede tener una pantalla de energía ezpezial. Si esta unidad tiene una pantalla de energía ezpezial, tiene las siguientes habilidades adicionales: **Pantalla de energía ezpezial**.
- En lugar de 2 mega kañón wazboms, esta unidad puede estar equipada con 2 mega lanzarrayoz llevalejozs.

HABILIDADES

Supersónico

Pantalla de energía ezpezial. Resta 1 a las tiradas para herir en los ataques realizados con armas a distancia que tengan como blanco unidades <CLAN> completamente a 9" o menos de alguna unidad <CLAN> amiga con una pantalla de energía ezpezial.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, VOLAR, AERONAVE, WAZBOM BLASTAJET

STOMPA



49



Un Stompa es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: cañón muette, zúperametralladora, 3 akribilladorez pezadoz, 3 zúperkohetez, kemakema, mega rebanadora.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Stompa	12"	3+	5+	2	8	6	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón muette	Pesada	72"	6	5+	5+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Zúperametralladora	Pesada	48"	12	6+	8+	-
Zúperkohetez	Pesada	100"	2	7+	4+	Un sólo uso
Mega rebanadora	Combate	Combate	x2	4+	3+	Destructor

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con 2 zúperkohetez (**Potencia de unidad +2**).

HABILIDADES

Efigie. Puedes repetir las tiradas de moral realizadas por unidades **ORKS** amigas a 6" o menos de esta unidad.

Tripulantez manitaz. Al final de la fase de acción, esta unidad puede intentar repararse. Si lo hace, tira 1D6; con un 4+, retira un marcador de daño de esta unidad. Sólo se puede intantar reparar cada unidad una vez por turno.

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 20 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGARMADURA** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas de **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS, <CLAN>

CLAVES: SÚPER-PESADA, VEHÍCULO, TITÁNICA, TRANSPORTE, STOMPA

KART



3



Un Kart es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Kart	13"	5+	5+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Akribillador	Pesada	24"	1	10+	10+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Inferno
Lanzabombaz-palo	Pesada	12"	2	8+	10+	Un solo uso
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 6 akribilladores (**Potencia de unidad +1** por arma)
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): akribillador pezado, kemakema.
- Esta unidad también puede estar equipada con un lanzabombaz-palo (**Potencia de unidad +1**).

TRANSPORTE

Esta unidad puede transportar hasta 10 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGA ARMOUR** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas.

CLAVES DE FACCIÓN: ORK, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, TRANSPORTE, LOOTED WAGON, KART

WAGON



Un Wagon es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado, casco blindado.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Wagon	11"	5+	5+	1	2	4	6+

ARMA	TIPO	ALC.	A	FAP	FAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón matamáz	Pesada	24"	2	6+	6+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Lanzabombaz-palo	Pesada	12"	2	8+	10+	Un solo uso
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Casco blindado	Combate	Combate	Port.	10+	10+	-

OPCIONES DE EQUIPO

- Esta unidad también puede estar equipada con una de las siguientes (**Potencia de unidad +1**):
1 cañón matamáz, 1 lanzador, 1 cañón zzap.
- En lugar de 1 akribillador pezado, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes:
1 kemakema, 1 cañón zzap.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 akribillador pezado, 1 kemakema, 1 lanzakohetez.
- Esta unidad también puede estar equipada con 1 lanzabombaz-palo (**Potencia de unidad +1**).

CLAVES DE FACCIÓN: ORK, <CLAN>

CLAVES: PESADA, VEHÍCULO, LOOTED WAGON, WAGON

BATTLE FORTRESS



20



Un Battle Fortress es una unidad formada por 1 miniatura. Está equipada con: akribillador pezado, megametraladora, akribillador pezado doble, ruedaz pa aplaztar.

	M	HA	HP	A	H	L	S
Battle Fortress	10"	5+	5+	3	5	6	5+

WEAPON	TYPE	RANGE	A	SAP	SAT	HABILIDADES
Akribillador pezado	Pesada	36"	1	7+	9+	-
Kañón muelle	Pesada	72"	6	5+	5+	-
Kañón matamáz	Pesada	24"	2	6+	6+	-
Lanzador	Pesada	48"	1	7+	9+	Barrera artillera
Megametraladora	Pesada	48"	4	8+	8+	-
Lanzakohetez	Pesada	24"	1	7+	7+	-
Kemakema	Pesada	8"	1	7+	9+	Infierno
Lanzabombaz-palo	Pesada	12"	2	8+	10+	Un solo uso
Akribillador pezado doble	Pesada	36"	2	7+	9+	-
Kemakema doble	Pesada	8"	2	7+	9+	Infierno
Kañón zzap	Pesada	36"	1	9+	4+	-
Ruedaz pa aplaztar	Combate	Combate	Port.	9+	9+	-

CLAVES DE FACCIÓN: ORK, <CLAN>

CLAVES: SÚPER-PESADA, TITÁNICA, VEHÍCULO, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS



OPCIONES DE EQUIPO

- En lugar de 1 megametalladora, esta unidad puede estar equipada con 1 cañón muette (**Potencia de unidad +4**).
- En lugar de 1 cañón matamáz, esta unidad puede estar equipada con una de las siguientes: 1 lanzador, 1 akribillador pezado doble, 1 cañón zzap.
- Esta unidad también puede estar equipada con dos (**Potencia de unidad +2**) o cuatro (**Potencia de unidad +4**) de las siguientes: 1 lanzakohetez y 1 akribillador pezado doble, 1 lanzakohetez y 1 kemakema doble, 1 cañón zzap y 1 akribillador pezado doble, 1 cañón zzap y 1 kemakema doble.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta dos de las siguientes (**Potencia de unidad +1** por arma): 1 akribillador pezado, 1 lanzakohetez, 1 kemakema.
- Esta unidad también puede estar equipada con hasta 2 lanzabombaz-palos (**Potencia de unidad +1** por arma).

TRANSPORTE

Si esta unidad está equipada con una megametalladora, recibe la clave **TRANSPORTE** y puede transportar hasta 30 miniaturas **FLASH GITZ** o **INFANTERÍA <CLAN>** amigas. Cada miniatura **MEGA ARMOUR** o **PROPULSOR DE SALTO** ocupa el espacio de otras 2 miniaturas **INFANTERÍA**.

CLAVES DE FACCIÓN: ORK, <CLAN>

CLAVES: SUPER-PESADA, TITÁNICA, VEHÍCULO, LOOTED WAGON, BATTLE FORTRESS

MEKBOY WORKSHOP



4



Un Mekboy Workshop es una unidad formada por 1 miniatura. No puede desplegarse sobre un marcador de objetivo y debe desplegarse a más de 1" de cualquier otro rasgo de terreno. Después de que esta unidad se despliegue se trata como Terreno defendible y deja de considerarse una unidad de cara a cualquier propósito de reglas.

GARRA MEKÁNICA

Al final de la fase de acción, si hay alguna unidad que no sea una unidad **ORKS** a 3" o menos de este rasgo de terreno, tira 1D12; con un 8+ sitúa un marcador de explosión junto a la unidad más cercana a este rasgo de terreno que no sea una unidad **ORKS** (si hay varias unidades de ese tipo a la misma distancia como las más cercanas, elige a una de esas unidades y sitúa un marcador de explosión junto a ella).

MOLIFIKAZIONEZ

Al inicio de la fase de órdenes, el jugador que ha desplegado este rasgo de terreno puede elegir una unidad **VEHÍCULO PESADO ORK** de su ejército que se encuentre a 3" o menos de este rasgo de terreno. Retira un marcador de daño de esa unidad y hasta el final del turno, suma 3" al atributo Movimiento y 1 a las tiradas para impactar de esa unidad con armas de distancia.

CLAVES DE FACCIÓN: ORKS

CLAVES: MEKBOY WORKSHOP