



PATRULLA: ORKOS

PIZACHUZMA DE GORDRANG

Nada se interpone en el camino de los chikoz del Kaudillo Gordrang. Al menos, no sin ser acribillados a balazos y kobetez, aplastados con un surtido de garras mekánikaz y, a continuación, pisoteados en el barro por una estampida de lokoz vociferantes. Lo que a Gordrang le falta de sutileza (y es mucho) lo compensa con creces el salvajismo y la resistencia brutos de su horda, que vive para arrasar un campo de batalla tras otro y lanzarse a todos los combates que encuentran.

Esta Patrulla incluye las unidades mostradas a continuación.

A Kaudillo Gordrang (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: akribillador pezado; kacho rebanadora.

B Chikoz (10 miniaturas)

- 1 Noble Jefazo equipado con: piztola; gran rebanadora.
- 5 Chikoz equipados con: piztola; rebanadora.
- 3 Chikoz equipados con: akribillador; arma de combate.
- 1 Chiko equipado con: akribillador pezado; arma de combate.

C Chikoz (10 miniaturas)

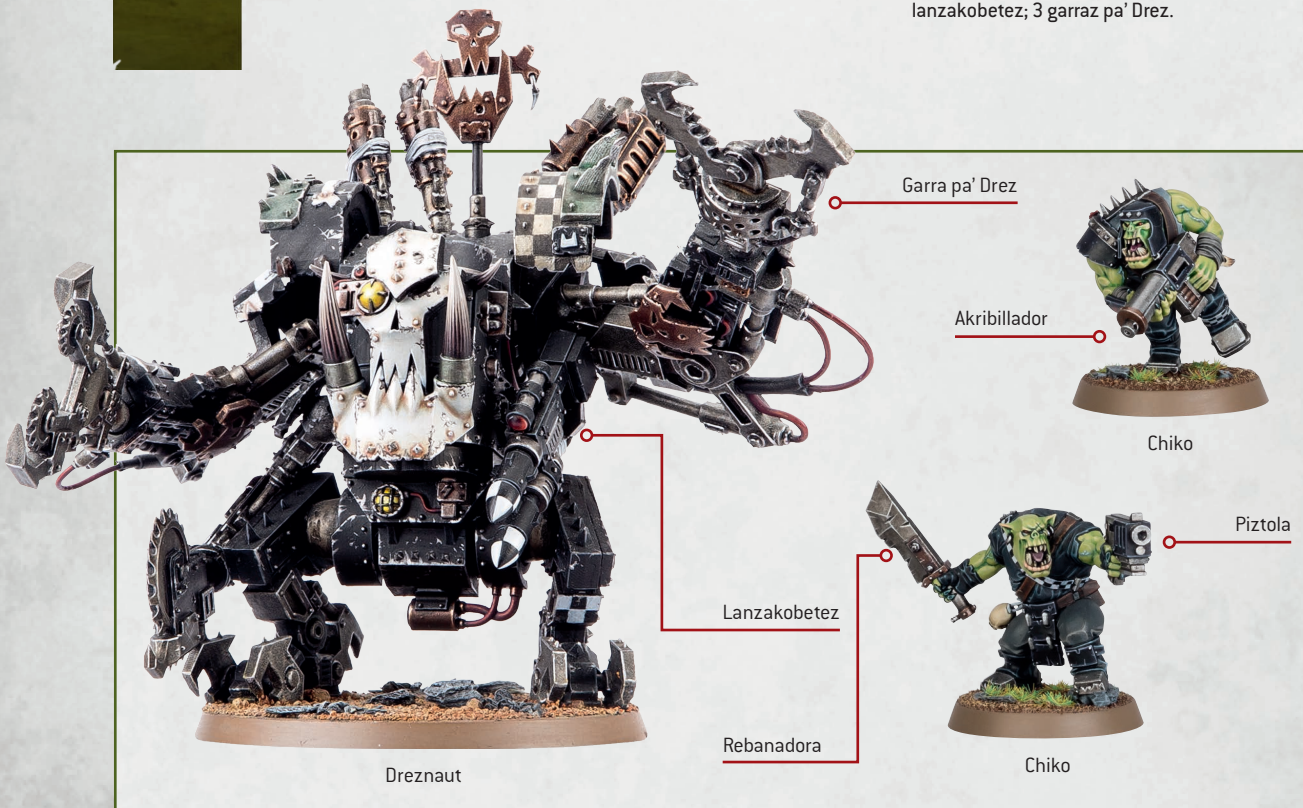
- 1 Noble Jefazo equipado con: piztola; garra d'energía.
- 5 Chikoz equipados con: piztola; rebanadora.
- 3 Chikoz equipados con: akribillador; arma de combate.
- 1 Chiko equipado con: lanzakobetez; arma de combate.

D Kópteroz (3 miniaturas)

- 1 miniatura equipada con: mega pipa ezpezial; piztola; rotorez kortantez.
- 2 miniaturas equipados con: kobetez de kóptero; piztola; rotorez kortantez.

E Dreznaut (1 miniatura)

- Esta miniatura está equipada con: lanzakobetez; 3 garraz pa' Drez.





PATRULLA: ORKOS

PIZACHUZMA DE GORDRANG

HABILIDADES

Encontrarás las hojas de datos necesarias para utilizar la Pizachuzma de Gordrang en las siguientes páginas, diseñadas exclusivamente para partidas de Patrulla. La hoja de datos de una unidad lista todas las habilidades que tiene, incluidas una habilidad de Facción (¡Waaagh!) mencionada en la hoja de datos de cada unidad y descrita a continuación.

¡WAAAGH!

El infame grito de guerra de los Orkos es conocido y temido en toda la galaxia. Cuando resuena en el campo de batalla, gritado por cientos o incluso miles de bocas de pieles verdes, hasta los guerreros más estoicos temen el ataque que se avecina.

Una vez por batalla, al inicio de la ronda de batalla, puedes llamar al ¡Waaagh!. Si lo haces, hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla:

- Las unidades **ORKOS** de tu ejército son elegibles para declarar una carga en un turno en el que avanzaron.
- Suma 1 a los atributos Fuerza y Ataques de las armas de combate con las que estén equipadas las miniaturas **ORKOS** de tu ejército.
- Las miniaturas **ORKOS** de tu ejército tienen una salvación invulnerable de 5+.

MEJORAS

Tu miniatura **KAUDILLO** tiene la mejora Veterano ke te pazaz. Puedes sustituirla por Llevalejoz.

MEJORA POR DEFECTO

VETERANO KE TE PAZAZ

A cuantos más combates sobrevive un Orko, más grande, malvado y cubierto de curtidas cicatrices se vuelve. Muchos Kaudillos presumen de una piel verde y correosa tan resistente como cualquier armadura convencional y son capaces de resistir disparos que paralizarían un tanque ligero.

Cada vez que se asigne un ataque a distancia al portador, reduce a la mitad el atributo Daño de ese ataque.

0

MEJORA OPCIONAL

LLEVALEJOZ

Lo que la tecnología de teletransporte orkoide carece de medidas de seguridad, precisión, fiabilidad, planos o incluso de la comprensión más básica de sus funciones por parte de quienes la utilizan, lo compensa con creces con su capacidad para catapultar peñaz de Orkos bramando a través de la disformidad y directamente en los morros de sus horrorizados enemigos.

En el paso de Declarar formaciones de batalla, elige 1 unidad **CHIKOZ** de tu ejército. Hasta el final de la batalla, el portador y toda miniatura en esa unidad **CHIKOZ** tienen la habilidad Despliegue Rápido. Al desplegar estas unidades en el campo de batalla mediante la habilidad Despliegue Rápido, deben desplegarse en el mismo turno y a 3" o menos las unas de las otras.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

Usarás el objetivo secundario ¡Aplázta! Puedes sustituirlo por Dezvalijando.

OBJETIVO SECUNDARIO POR DEFECTO

¡APLÁZTA!

La estrategia de batalla de los Orkos rara vez va más allá de señalar a sus víctimas, amontonarse sobre ellas con las rebanadoras en ristre y enzarzarse en una orgía de violencia gratuita que no se detiene hasta que el último enemigo deja de moverse. Afortunadamente para estos brutales xenos, se trata de un enfoque en el que destacan de forma natural.

Desde la segunda ronda de batalla en adelante, al inicio de la ronda de batalla, elige 1 unidad enemiga que no haya sido eliminada. Esa unidad será el orkjetivo de tu ejército. Al final de la ronda de batalla, obtienes 3PV si el orkjetivo de tu ejército para esa ronda de batalla fue eliminado por un ataque de combate de una miniatura **ORKOS** de tu ejército.

0

OBJETIVO SECUNDARIO OPCIONAL

DEZVALIJANDO

Ya se trate de artefactos tecnológicos de valor incalculable, montones de armas y munición, una ingeniosa estatua ideal para practicar tiro al blanco o simplemente un montón de rocas especialmente brillantes, los Orkos estarán encantados de hacerlos pedazos para "rescatar" lo que se pueda y, la mayoría de las veces, encontrarán la forma de herir gravemente a la gente con ello.

Al final de tu fase de mando, tu ejército puede intentar dezvalijar cada marcador de objetivo que controles fuera de tu zona de despliegue y que aún no haya sido dezvalijado. Puedes dezvalijar un marcador de objetivo si 1 o más unidades **ORKOS** de tu ejército están dentro del alcance de ese marcador de objetivo y esas unidades no tienen ninguna unidad enemiga en su zona de amenaza. Si es así, tira 1D6: con 2-4, tu ejército ha dezvalijado ese marcador de objetivo y obtienes 3PV; con 5+, tu ejército ha dezvalijado ese marcador de objetivo y obtienes 5PV.

ESTRATEGEMAS

Puedes usar las siguientes estrategias:



A APIÑARZE

ESTRATEGEMA PIZACHUZMA DE GORDRANG – TÁCTICA DE BATALLA

Los Orkos se lanzan al combate cuerpo a cuerpo con un entusiasmo sin paliativos que raya en el deleite.

1PM

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **ORKOS** de tu ejército que no haya sido elegida para combatir en esta fase.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, cada vez que una miniatura en tu unidad realice un movimiento de agruparse o consolidación, puede mover hasta 6" en lugar de hasta 3".



BRUTO PERO AZTUTO

ESTRATEGEMA PIZACHUZMA DE GORDRANG – ARDID ESTRATÉGICO

Sutiles, lo que es sutiles, los Orkos no lo son, pero sus estallidos de violencia aparentemente aleatorios y una buena dosis de astucia salvaje los convierten en enemigos impredecibles y, por tanto, aún más peligrosos.

1PM

CUÁNDO: En tu fase de carga.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ORKOS** de tu ejército.

EFEECTO: Hasta el final de la fase, tu unidad es elegible para declarar una carga en un turno en el que retrocedió.



¡ZE VAN A ENTERAR!

ESTRATEGEMA PIZACHUZMA DE GORDRANG – ARDID ESTRATÉGICO

Mientras que los Orkos se lo pasan en grande con el ensordecedor estruendo y el feroz retroceso de un buen tiroteado, no ven con buenos ojos que el enemigo les dispare antes de que puedan apiñarze a una auténtica pelea cuerpo a cuerpo. Este comportamiento antideportivo puede provocar una respuesta rápida y violenta.

1PM

CUÁNDO: En la fase de disparo de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga haya terminado de realizar sus ataques.

BLANCO: 1 unidad **ORKOS** de tu ejército que fue elegida como blanco de uno o más ataques de la unidad atacante.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 1D6", pero debe terminar ese movimiento lo más cerca posible de esa unidad enemiga.

KAUDILLO GORDRANG

M R S H L CO
5" **6** **2+** **7** **6+** **1**
5+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Cualquier buen cazador de Orkos sabe que la forma más segura de tratar con un Kaudillo desbocado es atacarlo con artillería antitanque desde lo más lejos posible. Pero ataviado con su megaarmadura increíblemente duradera, Gordrang se burla de estas tácticas tan rastreras, para terror del enemigo.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Akribillador pesado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	4+	5	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Kacho rebanadora	Combate	4	2+	12	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Duro de nariz: Cuando llames al ¡Waaagh!, esta miniatura tiene la habilidad No hay dolor 4+ hasta el inicio de la siguiente ronda de batalla.

CLAVES: INFANTERÍA, PERSONAJE, KAUDILLO, GORDRANG



CLAVES DE FACCIÓN:
ORKOS

CHIKOZ

M R S H L CO
6" **5** **5+** **1** **7+** **2** CHIKO
6" **5** **5+** **2** **7+** **2** NOBLE JEFAZO



Hoja de datos de Patrulla

Los Chikoz Orkoz se lanzan a la batalla como una enorme e indisciplinada turba salpicada de armas raras y dirigida por malhumorados Nobles Jefazos. Muchos simplemente se dirigen en estampida hacia las líneas enemigas, confiando en su número y en su resistencia natural, mientras que otros se suben en Kamionez y Karroz de Batalla para llegar más rápido.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Akribillador pesado [FUEGO RÁPIDO 2]	36"	3	5+	5	0	1
Lanzakobetez [ÁREA]	24"	103	5+	9	-2	3
Akribillador [FUEGO RÁPIDO 1]	18"	2	5+	4	0	1
Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Gran rebanadora	Combate	3	3+	7	-1	2
Rebanadora	Combate	3	3+	4	-1	1
Arma de combate	Combate	2	3+	4	0	1
Garra d'energía	Combate	3	4+	9	-2	2

HABILIDADES

FACCIÓN: ¡Waaagh!

CLAVES: INFANTERÍA, LÍNEA DE BATALLA, PEÑA, CHIKOZ



CLAVES DE FACCIÓN:
ORKOS

KÓPTEROZ

M R S H L CO
 12" 6 4+ 4 7+ 2
 6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

A la mayoría de Orkos no les gusta nada eso de "ir po'l aire" y prefieren guerrear con los pies en el suelo. Los pilotos de Kóptero son la excepción lunática a esa norma, siempre dispuestos a alzar el vuelo para espiar las posiciones de las fuerzas enemigas y ametrallarlas un poco por pura diversión.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Kobetez de kóptero [ÁREA, ACOPLADA]	24"	103	5+	9	-2	3
Mega pipa ezpezial [DE RIESGO]	24"	3	5+	9	-2	106
Piztola [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Rotorez kortantez	Combate	6	3+	5	0	1

HABILIDADES

Básica: **Despliegue Rápido**

Facción: ¡Waaagh!

CLAVES: VEHÍCULO, VOLAR, KÓPTEROZ

CLAVES DE FACCIÓN:
ORKOS

DREZNAUT

M R S H L CO
 8" 9 2+ 8 7+ 3
 6+ SALVACIÓN INVULNERABLE



Hoja de datos de Patrulla

Ser conectado a un Dreznaut garantiza una fuerza, resistencia y arsenal incomparables. Obviamente, ser encajado de por vida en un sarcófago de metal, y tener que alimentarse con una pajita, no es un panorama demasiado alentador, pero la locura homicida que genera en la mente de los pilotos hace a los Dreznauts aún más peligrosos en batalla.

ARMAS A DISTANCIA	ALCANCE	A	HP	F	FP	D
Lanzakobetez [ÁREA]	24"	103	5+	9	-2	3

ARMAS DE COMBATE	ALCANCE	A	HA	F	FP	D
Garra pa' Drez [¡MÁZ KORTEZ, MÁZ MUERTE!]	Combate	4	3+	10	-2	3

¡Máz kortez, máz muerte!: El atributo Ataques de esta arma aumenta en 1 por cada garra pa' Drez adicional con la que esté equipada la miniatura.

HABILIDADES

BÁSICA: **Final Violento 1**

FACCIÓN: ¡Waaagh!

Brutalidad hidráulica: Al inicio de la fase de combate, cada unidad enemiga en la zona de amenaza de una o más unidades con esta habilidad debe hacer un chequeo de acobardamiento.

CLAVES: VEHÍCULO, BÍPODE, DREZNAUT

CLAVES DE FACCIÓN:
ORKOS