



## PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ORKI

# PEZTAFEZZI DI GORDRANG

Niente si mette fra i piedi dei ragazzi di Gordrang. Non senza uscirne sforacchiato da una salva di proiettili e razzi, spiacciato da ogni sorta di kela a pistoncini o ruggente lama a catena e infine calpestato da una calca di ululanti maniaci pelleverde. Le (incalmabili) lacune del Kapoguerra quanto a discrezione sono ampiamente compensate dalla ferocia e tempra della sua masnada, i cui membri non chiedono di meglio che scorrazzare per il campo e gettarsi in ogni scontro a portata.

Questa Pattuglia da Combattimento include le unità mostrate in basso.

### A Kapoguerra Gordrang (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: zpara grosso; zpakka molto grosso.

### B Ragazzi (10 modelli)

- 1 Kapo Nob è equipaggiato con: ferro; zpakka grosso.
- 5 Ragazzi sono equipaggiati con: ferro; zpakka.
- 3 Ragazzi sono equipaggiati con: zpara; arma da corpo a corpo.
- 1 Ragazzo è equipaggiato con: zpara grosso; arma da corpo a corpo.

### C Ragazzi (10 modelli)

- 1 Kapo Nob è equipaggiato con: ferro; kela potenziata.
- 5 Ragazzi sono equipaggiati con: ferro; zpakka.
- 3 Ragazzi sono equipaggiati con: zpara; arma da corpo a corpo.
- 1 Ragazzo è equipaggiato con: zparamizzili; arma da corpo a corpo.

### D Mortekotteri (3 modelli)

- 1 modello è equipaggiato con: megazkoppia zumizura; ferro; lame rotanti.
- 2 modelli sono equipaggiati con: kotterazzi; ferro; lame rotanti.

### E Zkatola di Morte (1 modello)

- Questo modello è equipaggiato con: zparamizzili; 3 kele della Zkatola.





# PATTUGLIA DA COMBATTIMENTO: ORKI PEZTAFEZZI DI GORDRANG

## ABILITÀ

Puoi trovare le schede tecniche necessarie per usare i Peztafezzi di Gordrang nelle prossime pagine; esse sono ideate esclusivamente per le partite Pattuglia da Combattimento. La scheda tecnica di un'unità elenca tutte le abilità che possiede. Ciò include un'abilità di Fazione, Waaagh!, menzionata nella scheda tecnica di ciascuna unità e descritta di seguito.

### WAAAGH!

*Il famigerato grido di guerra degli Orki è noto e temuto in tutta la galassia. Quando echeggia sul campo di battaglia, riversandosi da centinaia o persino migliaia di gole verdi, anche il guerriero più valoroso rabbrivisce al pensiero del massacro imminente.*

Una volta per battaglia, all'inizio del round di battaglia, puoi lanciare una Waaagh!. Se lo fai, fino all'inizio del prossimo round di battaglia:

- Le unità di **ORKI** della tua armata sono idonee a dichiarare una carica in un turno in cui hanno Avanzato.
- Aggiungi 1 alle caratteristiche Forza e Attacchi delle armi da mischia dei modelli degli **ORKI** della tua armata.
- I modelli degli **ORKI** della tua armata hanno un tiro invulnerabilità di 5+.

## POTENZIAMENTI

Il tuo modello di **KAPOGUERRA** è il tuo **GENERALE** e ha il Potenziamento Zfregiato Indurito. Puoi sostituirlo con Teletrasporto.

### POTENZIAMENTO STANDARD

#### ZFREGIATO INDURITO

*Maggiore è il numero di scontri che supera, più un Orko aumenta di stazza, peggiora nel temperamento e si copre di spesse cicatrici. Molti Kapiguerra mostrano una scorza rugosa dura quanto una corazza protettiva, capace di ignorare raffiche che danneggerebbero persino un corazzato leggero.*

Ogni volta che un attacco da tiro viene assegnato al portatore, dimezza la caratteristica Danni di quell'attacco.

0

### POTENZIAMENTO OPZIONALE

#### TELETRAZPORTO

*Malgrado le carenze quanto a misure di sicurezza, precisione, affidabilità, progettazione o, a ben vedere, comprensione delle loro funzioni di base da parte degli operatori, i dispositivi di teletrasporto orkeschi compensano ampiamente con la sorprendente capacità di catapultare torme di roboanti pelleverde attraverso il Warp e farli comparire a un palmo dai nemici atterriti.*

Nel passo Dichiarare le formazioni di battaglia, seleziona un'unità di **RAGAZZI** della tua armata. Fino alla fine della battaglia, il portatore e ogni modello in quell'unità di **RAGAZZI** hanno l'abilità Attacco in Profondità. Quando schiererai queste unità sul campo di battaglia tramite l'abilità Attacco in Profondità, devono essere schierate nello stesso turno ed entro 3" l'una dall'altra.

## OBIETTIVI SECONDARI

Usa l'obiettivo secondario Peztateli. Puoi sostituirlo con Zakkeggiare per Bene.

### OBIETTIVO SECONDARIO STANDARD

#### PEZTATELI

*Di norma le strategie degli Orki hanno a che fare con isolare le vittime, aggredirle mulinando gli zpakka e abbandonarsi a un'orgia di violenza gratuita che finisce soltanto quando l'ultimo cadavere nemico si è raffreddato. Fortunatamente per questi irruenti xeno, si tratta di un approccio per cui hanno un talento naturale.*

Dal secondo round di battaglia in poi, all'inizio del round di battaglia, seleziona un'unità nemica che non è stata distrutta affinché sia il bersaglio della tua armata. Alla fine del round di battaglia ottieni 3PV se il bersaglio della tua armata per quel round di battaglia è stato distrutto da un attacco da mischia effettuato da un modello degli **ORKI** della tua armata.

0

### OBIETTIVO SECONDARIO OPZIONALE

#### ZAKKEGGIARE PER BENE

*Che si tratti di inestimabili reperti tecnologici, montagne di armi e munizioni, una statua ztiloza che sembra l'ideale per il tiro al bersaglio o anche solo un mucchio di sassolini luccicanti, gli Orki smantelleranno l'oggetto in questione e, molto probabilmente, troveranno un modo per malmenarci la gente.*

Alla fine della tua fase di Comando, puoi tentare di saccheggiare ogni segnalino obiettivo che controlli, che non si trova entro la tua zona di schieramento e che non è ancora stato saccheggiato dalla tua armata. Puoi saccheggiare un segnalino obiettivo se una o più unità di **ORKI** della tua armata si trovano entro la gittata di quel segnalino obiettivo e quelle unità non si trovano entro la Distanza di Ingaggio di nessuna unità nemica. In questo caso, tira un D6: con 2-4 la tua armata saccheggia quel segnalino obiettivo e tu ottieni 3PV; con 5+ la tua armata saccheggia quel segnalino obiettivo e tu ottieni 5PV.

## STRATAGEMMI

Puoi usare i seguenti Stratagemmi:



### DIAMOCI DENTRO

PEZTAFEZZI DI GORDRANG – STRATAGEMMA TATTICA BELLICA

*Gli Orki si lanciano nel vivo della mischia con un entusiasmo tanto sfrenato da rasentare il godimento.*

**QUANDO:** nella fase di Combattimento.

**BERSAGLIO:** un'unità di **ORKI** della tua armata che non è stata scelta per combattere in questa fase.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, ogni volta che un modello della tua unità effettua un movimento di Ammassamento o di Consolidamento, può muoversi di massimo 6" anziché di massimo 3".



### BRUTALE MA AZTUTO

PEZTAFEZZI DI GORDRANG – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Gli Orki non sono per nulla discreti, tuttavia i loro sfoghi violenti, apparentemente casuali, e una buona dose di astuzia animalesca ne fanno nemici imprevedibili, e dunque assai pericolosi.*

**QUANDO:** nella tua fase di Carica.

**BERSAGLIO:** un'unità di **FANTERIA** di **ORKI** della tua armata.

**EFFETTO:** fino alla fine della fase, la tua unità è idonea a dichiarare una carica in un turno in cui ha Ripiegato.



### ZKIACCIA I FEZZI!

PEZTAFEZZI DI GORDRANG – STRATAGEMMA ESPEDIENTE STRATEGICO

*Per quanto gli Orki si godano il frastuono assordante e il violento rinculo di uno scontro a fuoco, non apprezzano i nemici che iniziano a sparare prima di poter dare il via a un tafferuglio come si deve. Comportamenti così sleali di norma suscitano rappresaglie tempestive e sanguinose.*

**QUANDO:** nella fase di Tiro dell'avversario, subito dopo che un'unità nemica ha terminato di effettuare i propri attacchi.

**BERSAGLIO:** un'unità di **ORKI** della tua armata che era stata scelta come bersaglio di uno o più attacchi dell'unità attaccante.

**EFFETTO:** la tua unità può effettuare un movimento Normale di massimo D6", ma deve terminarlo il più vicino possibile a quell'unità nemica.

# KAPOGUERRA GORDRANG

M R S Fe D CO  
**5"** **6** **2+** **7** **6+** **1**

**5+** TIRO INVULNERABILITÀ



## Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Ogni buon cacciatore di orki sa che il modo più sicuro per affrontare un Kapo Guerra scatenato è colpirlo da grande distanza con armi anticorazzato. Protetto da una megarmatura servoassistita incredibilmente resistente, Gordrang si fa beffe di queste tattiche subdole, con sommo terrore dei nemici.

ARMATELLA	TIPO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
☠️	ARMI DA TIRO						
	Zpara grosso [CADENZA RAPIDA 2]	36"	3	4+	5	0	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA						
	Zpakka molto grosso	Mischia	4	2+	12	-2	2

### ABILITÀ

FAZIONE: **Waaagh!**

**Duro a Morire:** quando lanci una Waaagh!, fino all'inizio del prossimo round di battaglia questo modello ha l'abilità Insensibile al Dolore 4+.

KEYWORD: FANTERIA, PERSONAGGIO, KAPOGUERRA, GORDRANG



KEYWORD DI FAZIONE:  
**ORKI**

# RAGAZZI

M R S Fe D CO  
**6"** **5** **5+** **1** **7+** **2** RAGAZZO  
**6"** **5** **5+** **2** **7+** **2** KAPO NOB



## Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Gli Orki Ragazzi avanzano in battaglia in krikke vaste e riottose traboccanti di rozze armi speciali e guidate da irosi Kapi Nob. Molti semplicemente si gettano sulle linee nemiche affidandosi a superiorità numerica e resistenza innata per travolgere i nemici, altri si imbarcano su Kamion e Karri da Guerra per raggiungere più velocemente lo scontro.

ARMATELLA	TIPO	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
☠️	ARMI DA TIRO						
	Zpara grosso [CADENZA RAPIDA 2]	36"	3	5+	5	0	1
	Zparamizzili [AREA]	24"	D3	5+	9	-2	3
	Zpara [CADENZA RAPIDA 1]	18"	2	5+	4	0	1
	Ferro [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1
⚔️	ARMI DA MISCHIA						
	Zpakka grosso	Mischia	3	3+	7	-1	2
	Zpakka	Mischia	3	3+	4	-1	1
	Arma da corpo a corpo	Mischia	2	3+	4	0	1
	Kela potenziata	Mischia	3	4+	9	-2	2

### ABILITÀ

FAZIONE: **Waaagh!**

KEYWORD: FANTERIA, LINEA DI BATTAGLIA, KRIKKA, RAGAZZI



KEYWORD DI FAZIONE:  
**ORKI**

## MORTEKOTTERI

M	R	S	Fe	D	CO
12"	6	4+	4	7+	2
6+ TIRO INVULNERABILITÀ					



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

A molti Orki non piace muoversi in cielo, preferendo andare in guerra con i piedi saldi per terra. I piloti di Mortekottero sono delle stravaganti eccezioni che sfrecciano in avanscoperta per spiare le forze nemiche ed effettuare su di esse una buona corsa di bombardamento, o magari anche tre.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Kotterazzi [AREA, BINATA]	24"	D3	5+	9	-2	3
Megazkoppia zumizura [PERICOLOSA]	24"	3	5+	9	-2	D6
Ferro [PISTOLA]	12"	1	5+	4	0	1

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Lame rotanti	Mischia	6	3+	5	0	1

### ABILITÀ

BASE: **Attacco in Profondità**

FAZIONE: **Waaagh!**

KEYWORD: VEICOLO, VOLARE, MORTEKOTTERI

KEYWORD DI FAZIONE:  
**ORKI**

## ZKATOLA DI MORTE

M	R	S	Fe	D	CO
8"	9	2+	8	7+	3
6+ TIRO INVULNERABILITÀ					



### Scheda Tecnica Pattuglia da Combattimento

Essere collegati a una Zkatola di Morte conferisce forza, resistenza e un terrificante arsenale di armi devastanti, ma nei fatti significa ritrovarsi sigillati in una gabbia di metallo per l'intera vita a bere i pasti tramite una cannuccia. Ciò causa nei piloti una ferocia scatenata che rende le Zkatole di Morte ancora più pericolose in battaglia.

ARMATELLA	GITTATA	A	AB	Fo	VP	Da
Zparamizzili [AREA]	24"	D3	5+	9	-2	3

ARMATELLA	GITTATA	A	AC	Fo	VP	Da
Kela della Zkatola [TAGLIENTISSIMA]	Mischia	4	3+	10	-2	3
<b>Taglientissima:</b> la caratteristica Attacchi di quest'arma aumenta di 1 per ogni altra kela della Zkatola di questo modello.						

### ABILITÀ

BASE: **Morte a Catena 1**

FAZIONE: **Waaagh!**

**Brutalità a Pistoni:** all'inizio della fase di Combattimento ogni unità nemica entro la Distanza di Ingaggio di una o più unità con questa abilità deve effettuare un test per i Traumi.

KEYWORD: VEICOLO, CAMMINATORE, ZKATOLA DI MORTE

KEYWORD DI FAZIONE:  
**ORKI**