



NOBLE JEFAZO DEMOLEDOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	4+	14

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔫 Piztola lanzakobetez	6	5+	4/5	Alcance 8", Área 1"
🔫 Dos pistolaz lanzakobetez (concentrado)	6	4+	4/5	Alcance 8", Área 1", Incesante
🔫 Dos pistolaz lanzakobetez (salva)	6	5+	4/5	Alcance 8", Área 1", Salva*
🔪 Rebanadora	4	3+	4/5	-
🔨 Martillo brutal	4	3+	5/6	Brutal

Jefe Demoledor: Cuando este agente realice una acción de **Combatir** o **Disparar** (salvo **Ponerse en guardia**), ganas 1 punto de Demolición.

***Salva:** Selecciona hasta dos blancos válidos diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos. Dispara con esta arma a ambos blancos principales en el orden que elijas, y luego a todos los blancos secundarios restantes del mismo modo (tira cada secuencia por separado). No puedes disparar a cada blanco (principal y secundario) más de una vez durante la acción.

DEMOLEDOR, ORKO, LÍDER, NOBLE JEFAZO

40

GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	5+	5

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Explosivoz	6	4+	4/5	Área 1", Limitada 1, Explosiva*
🔪 Mordizquitoz	3	4+	4/5	-

***Explosiva:** Este agente puede realizar la acción **Disparar** con esta arma mientras esté en la zona de control de un agente enemigo. No selecciones un blanco válido. En su lugar, este agente siempre es el blanco principal y no puede estar tras cobertura u ofuscado.

Eztúpido: Durante la fase de tiro, al determinar el orden de este agente, no puedes elegir ocultarse. Este agente no puede realizar otras acciones que no sean **Cargar**, **Combatir**, **Correr**, **Disparar** o **Reposicionarse**, ni usar armas que no figuren en su tarjeta de datos.

¡Bum! Si este agente quede incapacitado durante la batalla sin haber usado sus explosivoz, tira un D6, o dos D6 si quieres. Si algún dado saca 4+, este agente realiza una acción libre de **Disparar** con sus explosivoz antes de ser retirado de la zona de aniquilación.

Prescindible: Este agente se ignora en las operaciones de asesinato/eliminación del oponente (cuando esté incapacitado y a la hora de determinar el número inicial de agentes). También se ignora para condiciones de victoria y puntuar PV si esto requiere que agentes "escapen", "sobrevivan" o queden incapacitados por agentes enemigos (si huye/sobrevive/queda incapacitado, al determinar cuántos agentes deben huir/sobrevivir/quedar incapacitados, etc.).

DEMOLEDOR, ORKO, GARRAPATO BOMBA

25

TRONCHADEMOLEDOR



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	4+	12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔪 Palokabum (golpetazo)	4	3+	4/5	-
🔪 Palokabum (detonar)	4	3+	*	Letal 5+, Limitada 1, Detonar*

Temperamento temerario: El daño normal de 4 o más inflige 1 daño menos a este agente; si este agente tiene una orden de Trabarse, el daño crítico de 4 o más también inflige 1 daño menos a este agente.

***Detonar:** La primera vez que este agente fuese a infligir daño a un agente enemigo con este perfil de arma durante la batalla, inflige por separado 1D6+6 de daño a ese agente y a cada otro agente dentro de la zona de control del agente enemigo si es un éxito normal, o 2D6+6 de daño si es un éxito crítico. Luego la acción termina y ganas 1 punto de Demolición, más 1 punto adicional por cada agente que haya quedado incapacitado durante esa acción. El daño de esta arma no puede ignorarse ni reducirse.

DEMOLEDOR, ORKO, TRONCHADOR, DEMOLEDOR

32

TRONCHAPELEÓN



LPA	MOVIMIENTO	SALVACIÓN	HERIDAS
2	6"	4+	12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
🔨 Martillo brutal	4	3+	5/6	Brutal

ROMPER KOZAZ 1PA

▶ Selecciona un elemento de terreno en la zona de control de este agente. Si es terreno equipo, retíralo. Si no, sitúa una de tus fichas de Brecha en la zona de control de este agente, lo más cerca posible de ese terreno. Cuando un agente esté a 1" o menos de esa ficha, considera como terreno Accesible las partes de ese elemento de terreno que no tengan más de 1" de grosor.

◆ Este agente no puede realizar esta acción mientras esté en la zona de control de un agente enemigo, o si un elemento de terreno no está en su zona de control.

DEMOLEDOR, ORKO, TRONCHADOR, LUCHADOR

32



LPA

▼ 2

MOVIMIENTO
 **6"**

SALVACIÓN
 **4+**

HERIDAS
12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Kiebranudilloz	4	3+	5/6	Brutal, Choque, Destrozar*

***Destrozar:** Cuando golpees, puedes mover en línea recta al agente enemigo hasta 1". Si lo haces, debe terminar el movimiento más lejos de este agente y en un lugar donde pueda situarse. A continuación, mueve a este agente en línea recta hasta 1", pero debe terminar ese movimiento en la zona de control del agente enemigo (si no es posible, no puedes moverlo).

Blindado: Cuando un agente enemigo dispare a este agente, o este agente combata o contraataque, tu oponente no puede guardar como éxitos críticos los resultados de dados de ataque inferiores a 6 (p. ej. de resultados de las reglas de armas Letal, Desgarradora o Severa).

DEMOLEDORZ💀, ORKO, TRONCHADOR, MACHAKADOR

32

ARTILLERO PETATANKEZ



LPA

▼ 2

MOVIMIENTO
 **6"**

SALVACIÓN
 **4+**

HERIDAS
12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Lanzakobetez	6	5+	4/5	Área 1"
 Lanzakobetez pesado	6	4+	4/5	Área 1", Pesada (solo Correr)
 Puñoz	3	3+	3/4	-

Ramalazo competitivo: Una vez por acción de **Disparar**, si este agente dispara a un agente enemigo al que otro agente amigo haya disparado durante este punto de inflexión, ganas 1 punto de Demolición. Determina esto cuando selecciones un blanco válido, pero al hacerlo puedes incluir objetivos secundarios (p. ej. gracias a la regla de arma Área).

DEMOLEDORZ💀, ORKO, PETATANKEZ, ARTILLERO

32

KOBETEADOR PETATANKEZ



LPA

▼ 2

MOVIMIENTO
 **6"**

SALVACIÓN
 **4+**

HERIDAS
12

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Kobete inductor	6	5+	-	Pesada (solo Reposicionarse), Limitada 1, Indukción *
 Lanzakobetez	6	5+	4/5	Área 1"
 Batería de kobetez	6	5+	4/5	Área 2", Pesada (solo Reposicionarse), Limitada 1, Implacable
 Puñoz	3	3+	3/4	-

*** Indukción:** No selecciones un blanco válido. En su lugar, sitúa tu marcador de Indukción visible para este agente, o en terreno ventajoso de un elemento de terreno visible para este agente. Ese marcador gana 1 punto de Indukción (usa las fichas de puntos de Indukción); luego tira los dados de ataque: el marcador gana 1 punto de Indukción adicional por cada éxito (hasta un máximo de 3 puntos adicionales). Inflige 1D3 de daño por separado a cada agente a x^n o menos de ese marcador, donde x equivale a los puntos de Indukción de ese marcador. Después la acción finaliza.

Onda de choque: Siempre que un agente esté a x'' o menos de tu marcador de Indukción (ver columna contigua), empeora en 1 el atributo Imp de sus armas y resta 2" a su atributo Movimiento. Esto se acumula con los efectos de estar herido. X equivale a los puntos de Indukción de ese marcador. En el paso de preparación de cada fase de estrategia, resta 1 a los puntos de Indukción que tenga tu marcador de Indukción. Si un marcador de Indukción llega a tener 0 puntos de Indukción, retíralo del juego.

DEMOLEDORZ💀, ORKO, PETATANKEZ, KOBETADOR

32

NOTAS:



COMANDO DEMOLEDOREZ

ARQUETIPOS: SEGURIDAD, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

- 1 agente **DEMOLEDOREZ** **NOBLE JEFAZO** con una de las siguientes opciones:
 - Piztola lanzakobetez; martillo brutal
 - Dos pistolaz lanzakobetez; rebanadora
- 2 agentes **DEMOLEDOREZ** **GARRAPATO BOMBA**
- 5 agentes **DEMOLEDOREZ** elegidos de la siguiente lista:
 - **TRONCHADEMOLEDOR**
 - **TRONCHAELEÓN**
 - **TRONCHAMACHAKADOR**
 - **ARTILLERO PETATANKEZ** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzakobetez pezado; puñoz
 - Lanzakobetez; puñoz
 - **KOBETeador PETATANKEZ** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzakobetez; kobete induktor; puñoz
 - Lanzakobetez; batería de kobetez; puñoz

Salvo agentes **GARRAPATO BOMBA**, **TRONCHAELEÓN** y **ARTILLERO PETATANKEZ**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes aquí listados.

DEMOLEDOREZ REGLA DE FACCIÓN

EMBESTIDA DEMOLEDORA

Las explosiones, el hedor acre del humo y los gritos de batalla impulsan a los Demolidores a realizar actos cada vez más destructivos.

Cuando un agente **DEMOLEDOREZ** amigo dispare, combata o contraataque, en el paso de tirar dados de ataque:

- Por cada resultado de 6 en los dados de ataque que guardes, ganas un punto de Demolición.
- Puedes gastar hasta 3 de tus puntos de Demolición (salvo **GARRAPATO BOMBA**). Por cada punto que gastes así, guarda uno de tus fallos como éxito normal en lugar de descartarlo.

Puedes ganar y perder puntos de Demolición durante la misma acción y lo puedes hacer en el orden que elijas, salvo si empezaste la acción con 6, en cuyo caso solo puedes gastarlos.

DEMOLEDOREZ REGLA DE FACCIÓN

HAZTA LAZ CEJAZ

La mención del combate explosivo empodera a los Demolidores, lo cual les infunde un nuevo ímpetu a la hora de emprender sus ataques.

Cuando un agente **DEMOLEDOREZ** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**) con una orden de Trabarse realice la acción **Combatir** o **Disparar** (salvo **Ponerse en guardia**), suma 1 a su atributo LPA hasta el inicio de su siguiente activación.

DEMOLEDOREZ GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Fichas de puntos de Demolición (valores 1 y 2)



Marcador de Demolición



Marcador de Brecha



Ficha de Batería de Kobetez



Ficha de Palokabum



Ficha de Explosivoz



Marcador de Indukción



Ficha de Kobete Induktor



Ficha de Punto de Indukción



Ficha de Kobetaladrador



Ficha de Azeite de motor



DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE ESTRATEGIA

¡WAAAGH!

Cuando el violento desenfreno de los Demoleadores alcanza su punto álgido, la furia se apodera de ellos. Profieren el infame grito de batalla orko mientras se lanzan sobre el enemigo con puño y martillo.

Las armas de combate de los agentes **DEMOLEDOREZ💀** amigos tienen la regla de arma Equilibrada.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE ESTRATEGIA

TIPOZ DUROZ

Los Demoleadores no están para perder el tiempo con bobadas. Recibirán con gusto un golpe del enemigo si gracias a ello logran asestarle unos cuantos propios.

Cuando un agente dispare a un agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo que tenga una orden de Trabarse, puedes repetir uno de tus dados de defensa.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE ESTRATEGIA

DESTRUCCIÓN

Si un enemigo se pone a cubierto, lo único que consigue es dar a los Demoleadores la oportunidad de hacer saltar aún más cosas por los aires.

Las armas a distancia de los agentes **DEMOLEDOREZ💀** amigos tienen la regla de arma Saturación.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE ESTRATEGIA

VITAMINADOZ

Los Orkos prosperan entre el caos y la cacofonía de la batalla. Cuanto más estruendosas son las explosiones y enorme la destrucción a su alrededor, más se les dispara la adrenalina. Invadidos por semejante furia, pueden seguir luchando a pesar de las heridas que normalmente los tumbarían.

Cada agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo que tenga una orden de Trabarse puede recuperar inmediatamente 1D3+1 de heridas perdidas (tira por separado para cada uno).



DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE TIROTEO

ZOLO EZ UN RAZGUÑO

Los Orkos tienen una notable habilidad para sacudirse daños graves que incapacitarían a la mayoría de las demás especies.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque inflija daño normal a un agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**). Ignora ese daño infligido.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE TIROTEO

TRABAJO DE DEMOLIZACIÓN

Si se presenta un blanco principal, los Demoledorez desatarán su poder destructivo combinado, demoliendo todo lo que haya cerca.

Usa este ardid de tiroteo después de que un agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo realice la acción **Combatir** o **Disparar**, justo antes de retirar a los agentes incapacitados (si los hay). Sitúa uno de tus marcadores de Demolición en la zona de combate del blanco (del blanco principal si se usa un arma Área). Cuando un agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**) dispare, combata o contraataque a un agente situado a 3" o menos de ese marcador, puedes gastar un punto de Demolición gratis (aunque no tengas ninguno). En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, retira ese marcador.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE TIROTEO

PELEA DE VERDAD

No hay nada que guste más a los Orkos que una buena pelea. Ya sea a puñetazos o a martillazos, siempre buscan imponer la razón de la fuerza.

Usa este ardid de tiroteo durante la activación de un agente **TRONCHADOR DEMOLEDOREZ💀** o **NOBLE JEFAZO DEMOLEDOREZ💀** amigo. Ese agente puede realizar dos acciones de **Combatir** durante esa activación.

DEMOLEDOREZ💀 ARDID DE TIROTEO

¡KABUM!

Cuanto más intenso el dakka y más fuerte el estampido de las explosiones, ¡más satisfactoria será la carnicería!

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente **DEMOLEDOREZ💀** amigo realice la acción **Disparar** y se seleccione un arma con la regla de arma Área. Hasta el final de esa acción, suma 1" al Área de esa arma y tiene la regla de arma Severa al disparar al blanco principal. No puedes usar este ardid y la regla Kobetez taladro (ver equipo) durante la misma acción. Ten en cuenta que Severa no genera un punto de Demolición (ya que no es un 6).



DEMOLEDOREZ💀 EQUIPO DE FACCIÓN

KOBETALADRADOREZ

El ingenio de los Chapuzaz no conoce límites. Los kobetaladradores están diseñados para golpear al blanco y atravesar su blindaje antes de explotar.

Una vez por punto de inflexión, cuando un agente **DEMOLEDOREZ** amigo realice la acción de **Disparar** y selecciones un lanzakobetez o lanzakobetez pezado, puedes usar esta regla. Si lo haces, hasta el final de esa acción dicha arma pierde la regla de arma Área, pero gana la regla de arma Penetración 1.

DEMOLEDOREZ💀 EQUIPO DE FACCIÓN

BLINDAJE ADICIONAL

Que la armadura de los Orkos sea de chatarra no la hace menos efectiva.

Resta 1" al atributo Movimiento de los agentes **DEMOLEDOREZ** amigos y suma 1 a su atributo Heridas. Esto excluye a los agentes **GARRAPATO BOMBA**.

DEMOLEDOREZ💀 EQUIPO DE FACCIÓN

AZEITE DE MOTOR

Los Demoladores ingieren el aceite de los vehículos destruidos. El fluido embriagador refuerza su resistencia natural.

Puedes usar esta regla una vez por punto de inflexión, al activar a un agente **DEMOLEDOREZ** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**). Si lo haces, hasta el final de esa activación puedes ignorar cualquier cambio a los atributos de ese agente por estar herido (incluidos los atributos de sus armas).

DEMOLEDOREZ💀 EQUIPO DE FACCIÓN

GLIFOZ

Armaduras, estandartes dorsales y marcas toscas con glifo muestran orgullosamente su método de destrucción favorito.

La elección de este equipo comporta seleccionar los ardides estratégicos ¡Waaagh! o Destrucción. La primera vez que uses esa estratagema durante la batalla, te costará OPM; a partir de ahí, te costará OPM si tienes algún punto de Demolición.



EQUIPO UNIVERSAL

1 DEPÓSITO DE MUNICIÓN

Ya sean cajas abandonadas por los muertos o dispuestas expresamente para acceder a ellas de manera fácil, estos depósitos de munición pueden ser vitales para recargar armas rápidamente en plena batalla.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de Depósito de munición completamente dentro de tu territorio. Los agentes amigos pueden realizar la siguiente misión durante la batalla:

RECARGA DE MUNICIÓN OPA

- ▶ Uno de tus marcadores de Depósito de munición controlado por el agente activo es usado este punto de inflexión.
- ▶ Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, cuando este agente dispare con un arma de su tarjeta de datos, puedes repetir uno de tus dados de ataque.
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, si ese marcador no es tuyo o si ese marcador ha sido usado durante este punto de inflexión.

EQUIPO UNIVERSAL

1 ALAMBRE DE PÚAS

El alambre de púas se puede extender rápidamente y fijarse a cualquier saliente para actuar como una barrera instantánea que frenará dolorosamente a los agentes enemigos que intenten atacar por esa ruta concreta.

El alambre de púas es terreno Expuesto y Obstructor. Antes de la batalla, lo puedes desplegar completamente dentro de tu territorio en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de equipo, puntos de acceso y terreno Accesible.

Obstructor: Cuando un agente vaya a cruzar por encima de este elemento de terreno estando a 1" o menos del mismo, trata la distancia como 1" adicional.

EQUIPO UNIVERSAL

1 APARATO DE COMUNICACIONES

Los aparatos de comunicaciones pueden ser empleados para coordinar operaciones o pedir apoyo durante un tiroteo.

Antes de la batalla, puedes desplegar uno de tus marcadores de aparato de comunicaciones completamente dentro de tu territorio. Mientras un agente amigo controle este marcador, suma 3" a los requisitos de distancia de sus reglas **APOYO** que se refieran a agentes amigos (p.ej., "elige a un agente amigo a 6" o menos" sería "a 9" o menos" en su lugar). Ten en cuenta que no puedes beneficiarte de los marcadores de aparato de comunicaciones de tu oponente.

EQUIPO UNIVERSAL

1 MINAS

Los campos de batalla del 41.º Milenio están plagados de muchos tipos de minas, desde simples cargas frag hasta redes monofilamento y cargas de microplasma. Al final, todas cumplen la misma horrible función.

Antes de la batalla, puedes desplegar hasta 1 de tus marcadores de Minas completamente dentro de tu territorio y a más de 2" todo otro marcador, punto de acceso y terreno Accesible. La primera vez que ese marcador quede dentro de la zona de control de un agente, retira el marcador e inflige 1D3+3 puntos de daño al agente.



EQUIPO UNIVERSAL

2X BARRICADAS LIGERAS

Estas barreras, diseñadas para arrastrarse hasta la posición y ser desplegadas por agentes e ingenieros de combate, ofrecen una buena protección contra los disparos de armas de pequeño y mediano calibre.

Las barricadas ligeras son terreno Ligero, excepto los pies, que son Insignificantes y Expuestos. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas completamente dentro de tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

1X BARRICADAS PESADAS

Esta barrera protectora, un imponente bloque de plásticero y adamantita, ofrece cobertura durante los tiroteos más fieros.

Una barricada pesada es terreno Pesado. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente a 4" o menos de tu zona de descenso, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

EQUIPO UNIVERSAL

2X ESCALERAS

Estos compactos modelos de escalera de combate se despliegan rápidamente para crear una ruta de entrada a las fortalezas, o un acceso rápido a vitales puntos aventajados.

Las escaleras son terreno Expuesto. Antes de la batalla, puedes desplegar cualquier número de ellas tal como se indica a continuación:

- Completamente dentro de tu territorio.
- En vertical contra terreno que tenga una altura de al menos 2".
- A más de 2" de otros elementos de terreno de equipo.
- A más de 1" de puertas y puntos de acceso.

Además, un agente puede o bien mover a través de escaleras como si no estuvieran ahí (pero no puede terminar el movimiento sobre ellas), o trepar por ellas. Una vez por acción, cuando un agente trepe por este elemento de terreno, trata la distancia vertical como 1". Ten en cuenta que si un agente sigue a continuación trepando por otro elemento de terreno durante esa acción (incluyendo otra escalera), esa distancia se determina de manera normal.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Al elegir este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única para tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

GRANADA ATURDIDORA 1PA

► Elige un agente enemigo a 6" o menos de este agente y visible para él. Dicho agente y cada otro agente a 1" o menos de él hace un chequeo de aturdimiento. Para que un agente haga un chequeo de aturdimiento, tira un D6: si el resultado es 3+, resta 1 a su atributo LPA hasta el final de su siguiente activación.

◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS EXPLOSIVAS

Las fuerzas del 41.º Milenio utilizan toda una variedad de granadas ofensivas, desde simples granadas de fragmentación hasta granadas de plasma y de conmoción gravítica, y otros artilugios aún más exóticos que se utilizan para perforar las armaduras enemigas.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas explosivas (2 frag, 2 perforantes, o 1 frag y 1 perforante). Cada selección es un arma a distancia que pueden usar tus agentes, pero tu comando solo podrá usar esa arma durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada frag	4	4+	2/4

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Área 2", Saturación

NOMBRE	ATQ	IMP.	DAÑO
🔥 Granada perforante	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMA

Alcance 6", Penetración 1, Saturación



EQUIPO UNIVERSAL

1 BARRICADA PORTÁTIL

Estas barricadas, poco más que un escudo de supresión con pies acorazados, pueden transportarse para ofrecer cobertura en movimiento.

Una barricada portátil es terreno Ligero, Protector y Portátil. Antes de la batalla, puedes desplegarla completamente en tu territorio, en el suelo de la zona de aniquilación y a más de 2" de todo otro elemento de terreno de equipo, punto de acceso y terreno Accesible.

Protector: Mientras un agente se encuentre a cubierto tras este elemento de terreno, mejora en 1 su atributo Salvación (hasta un máximo de 2+).

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

Portátil: Este elemento de terreno solo otorga cobertura mientras un agente se encuentre conectado a él y si el escudo está interpuesto (ignora sus pies). Los agentes conectados a su parte interior pueden realizar la siguiente acción única durante la batalla:

MOVERSE CON BARRICADA 1PA

- ▶ Igual que la acción de **Reposicionarse** salvo que el agente activo no puede moverse más que su atributo Movimiento menos 2" y no puede trepar, dejarse caer ni saltar, ni usar reglas de comando que lo retiren y lo desplieguen de nuevo (p.ej. Propulsor de salto de los **SUCESORES RECUPERADORES** o Paso sombrío de las **MANDRÁGORAS**).
- ▶ Antes de que este agente se mueva, retira la barricada portátil a la que está conectado. Después de que se mueva, despliega la barricada portátil de modo que esté conectada de nuevo, pero la barricada portátil no puede desplegarse a 2" o menos de otros elementos de terreno de equipo, puntos de acceso o terreno accesible. Si esto no es posible, la barricada portátil no se vuelve a desplegar.
- ◆ Esta acción se trata como una acción de **Reposicionarse**. Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, ni en la misma activación en la que ha realizado una acción de **Retroceder** o **Carga**.

EQUIPO UNIVERSAL

GRANADAS ESPECIALES

Desde las psicobombas neurosupresoras hasta las cargas químicas generadoras de humo, las granadas de este tipo pueden entorpecer al enemigo y ser la diferencia entre la vida y la muerte.

Cuando elijas este equipo, selecciona dos granadas especiales (2 de humo, 2 aturdidoras, o 1 de humo y 1 aturdidora). Cada selección es una acción única que pueden realizar tus agentes, pero tu comando solo podrá realizar esa acción durante la batalla un número total de veces igual a tu selección.

LAS REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ▶

GRANADA DE HUMO 1PA

- ▶ Coloca uno de tus marcadores de granada de humo a 6" o menos de este agente. Debe ser visible para este agente, o estar situado en un terreno Aventajado o un elemento de terreno visible para este agente. El marcador genera un área de humo de 1" horizontalmente y de una altura ilimitada verticalmente a partir de él (pero no por debajo de él).
- ▶ Mientras un agente se encuentre completamente dentro de un área de humo, se considera ofuscado para los agentes a más de 2" de él, y viceversa. Además, cuando un agente dispare contra un agente enemigo que se encuentre completamente dentro de un área de humo, se ignora la regla de arma Perforante a menos que ambos agentes se encuentren a 2" o menos uno de otro.
- ▶ En el paso de preparación de la siguiente fase de estrategia, tira 1D3. Retira ese marcador de granada de humo una vez que se haya completado un número de activaciones igual al resultado de ese D3, o al final del punto de inflexión (lo que ocurra antes).
- ◆ Un agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo, o si has alcanzado el número total de veces que tu comando puede realizarla.



DEMOLEDOR: REGISTRO DE ACTUALIZACIONES

Las reglas se actualizarán periódicamente para mantener un equilibrio y una interacción más fluida en juego. Los cambios en las reglas se actualizarán directamente en los documentos en línea y se enumerarán a continuación. Cualquier cambio menor para igualar la redacción que no tenga ningún impacto práctico en la regla se actualizará directamente en los documentos en línea, pero no se listará aquí.

FE DE ERRATAS

JUNIO 2025

Esta sección recoge las modificaciones a las reglas. El texto modificado para aclaraciones y ediciones se muestra en [azul](#), mientras que el texto modificado para actualizaciones de equilibrio se muestra en [magenta](#).

AGENTE NOBLE JFAZO, REGLA DE ARMA SALVA

Cambia la primera frase a:

Selecciona hasta dos blancos válidos [diferentes que no estén en la zona de control de agentes amigos.](#)

COMENTARIOS DE REGLAS

JUNIO 2025

Esta sección aclara interacciones complejas o ambiguas entre reglas.

P: Si un **GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOREZ** queda incapacitado durante una acción de **Combatir en puerta** o **Combatir en escotillas**, es el otro agente en esa acción un blanco secundario para una acción de **Disparar** provocada por la regla ¡Bum!?

R: No como resultado de las reglas **Combatir en puerta** o **Combatir en escotillas**. Ten en cuenta que el ardid de tiroteo ¡Kabum! puede hacer que otro agente se convierta en un blanco válido durante algunas acciones de **Combatir en escotillas**.

P: Si un agente **TRONCHAMAKADOR DEMOLEDOREZ** que usa su regla de arma **Destrozar** mueve a un agente enemigo, y durante ese movimiento un marcador que “terminaría esa acción” está en la zona de control de ese agente enemigo (p.ej. Minas AP-Pex del **FERROBRAEK YAEGRIS**) pero no en la zona de control del agente **TRONCHAMAKADOR**, ¿termina la acción de **Combatir**?

R: No.

ERRATAS ANTERIORES

REGLAS DE FACCIÓN, EMBESTIDA DEMOLEDORA

Cambia la segunda frase del segundo párrafo por:

“Puedes ganar y perder puntos de Demolición durante la misma acción y lo puedes hacer en el orden que elijas, salvo si empezaste la acción con 6, en cuyo caso solo puedes [gastarlos.](#)”

AGENTE TRONCHADEMOLEDOR, REGLA DE ARMA DETONAR

Añade este texto al final del primer párrafo...

“El daño de esta arma no puede ignorarse ni reducirse.”

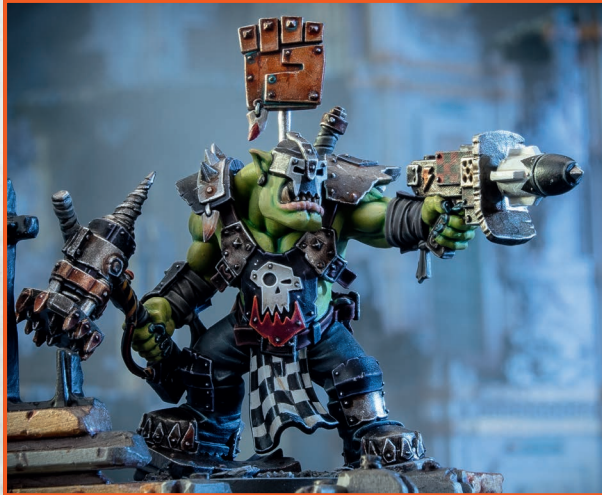
AGENTE GARRAPATO BOMBA, REGLA PRESCINDIBLE

Cambia la parte relevante de la segunda frase por

“También se ignora para condiciones de victoria [y puntuar PV si esto](#) requiere que agentes “escapen”, “sobrevivan” o queden incapacitados [por agentes enemigos \[...\]](#)”

AGENTES DEMOLEDOR

NOBLE JEFAZO



Los Petatankez o Tronchaderez más fuertes, grandes y malotes suelen alcanzar el liderazgo de un grupo de Demoledores como su Noble Jefazo. Hace falta uno de determinación y voluntad singulares para mantener a raya a sus chikoz y evitar que se lancen contra el blanco más grande a la primera de cambio.

GARRAPATO BOMBA



Los Orkos crían todo tipo de garrapatoz. Los más icónicos son criaturas bípedas y esféricas con gran número de dientes y una actitud malísima. Los Demoledores llevan consigo a la batalla a muchos de ellos para atarles explosivos y guiarlos hacia el enemigo.

ARTILLERO



Armados con diversos modelos de lanzakobetez, los Artilleros Petatankez poseen dedos increíblemente sueltos. Su deseo natural de dar caza y destruir vehículos blindados solo puede contenerse un rato. Por ello, sus Nobles Jefazos deben presentarles oportunidades continuas para reventar cosas y evitar que se distraigan.

“¡VAMOZ A DARLEZ OTRA ANDANADA GORDA, ZO VAGOZ! ¡DEZDE AQUÍ SE VEN HUMANILLOZ MOVIÉNDOZE TODAVÍA!”

- Artillero Demoledor Lugga Tripapocha

TRONCHADEMOLEDOR



A los Tronchademoledores no les basta con pegarles martillazos a su blanco. Prefieren atar cohetes explosivos a las cabezas del arma antes de empuñarlos con rabia. Las explosiones resultantes son potencialmente letales para sí mismos, pero sin duda arrasan al blanco.

TRONCHAPELEÓN



Los Tronchapeleones de peñaz Tronchadoraz prefieren pelear cuerpo a cuerpo. Aunque siempre tratan de enfrentarse a los enemigos más grandes y malos, se contentan con hacer papilla lo que les señale su jefe. Sus armas, llamadas sencillamente martillos brutales, son simples pero no menos efectivas por ello.

KOBETEADOR



Los Kobeteadores Petatankez, insatisfechos con la potencia de un lanzakobetez sencillo, se gastan todos los piños en cacharros explosivos adicionales en forma de baterías y kobetez inductores. Este último es un arma especialmente maliciosa, que lanza por los aires a quienes capta en el radio de impacto, lo que permite que los Orks se acerquen y apaleen a los supervivientes.

TRONCHAMACHAKADOR



Los Tronchamachakadores, envueltos en voluminosa armadura de chatarra, suelen liderar el avance Demoledor. Sus kiebranudillos neumáticos los convierten en rompeesidos expertos, al ofrecerles un gancho capaz de hundir la puerta de un búnker o practicar en el casco de un blindado un agujero del tamaño de la cabeza de un Jefazo.

COMANDO DEMOLEDOR

4

DEMOLEDOR » SELECCIÓN DE COMANDO



A continuación encontrarás una lista de los agentes que componen un comando **DEMOLEDOR** incluidas, donde sea relevante, las armas que se especifiquen para cualquier agente.

AGENTES

- 1 agente **NOBLE JEFAZO DEMOLEDOR** con una de las siguientes opciones:
 - Píztola lanzakobetez; martillo brutal
 - Dos píztolaz lanzakobetez; rebanadora
- 2 agentes **GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOR**
- 5 agentes **DEMOLEDOR** elegidos de la siguiente lista:
 - **TRONCHADEMOLEDOR**
 - **TRONCHAPELEÓN**
 - **TRONCHAMACHAKADOR**
 - **ARTILLERO PETATANKEZ** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzakobetez pezado; puñoz
 - Lanzakobetez; puñoz
 - **KOBETEADOR PETATANKEZ** con una de las siguientes opciones:
 - Lanzakobetez; kobete inductor; puñoz
 - Lanzakobetez; batería de kobetez; puñoz

Salvo agentes **GARRAPATO BOMBA**, **TRONCHAPELEÓN** y **ARTILLERO PETATANKEZ**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes aquí listados.

ARQUETIPOS



SEGURIDAD



BUSCAR Y
DESTRUIR

Los arquetipos se utilizan en ciertos packs de misiones, p.ej. Operaciones aprobadas. La secuencia de juego especificará cómo.

NOBLE JEFAZO

Martillo brutal

Píztola
lanzakobetez



Píztola
lanzakobetez

Rebanadora

Píztola
lanzakobetez



KOBETEADOR PETATANKEZ

Lanzakobetez

Batería de kobetez

Kobete inductor



La versión más reciente de estas reglas puede encontrarse online.
Escanea el código QR o visita warhammer-community.com.



TRONCHADEMOLEDOR

Palokabum



TRONCHAMACHAKADOR

Kiebranudilloz



GARRAPATO BOMBA

Explozivoz



TRONCHAPELEÓN

Martillo brutal



ARTILLERO PETATANKEZ

Lanzakobetez pezado

Lanzakobetez



COMENTARIO DE DISEÑO

6

Los Demoledores son un comando obsesionado con una sola cosa: ¡la destrucción! Posiblemente se trata del comando más agresivo hasta la fecha, pues a estos Orkos nada les gusta más que recibir una orden de Trabarse y tener a un agente enemigo en su punto de mira.

Los Demoledores tienen tres tipos de agente. El primero son los Petatankez, agentes equipados con lanzakobetez que suponen una seria amenaza a distancia. Pueden ser imprecisos (o lentos si te decantas por la versión Pezada), pero los altos atributos de Ataque de sus armas a distancia convierten sus disparos en puro terror para tu oponente. Esto es especialmente así en entornos cerrados como Zona de aniquilación: Horcasombría y contra enemigos agrupados. El segundo tipo son los Tronchadores, equipados con brutales armas de combate capaces de pulverizar incluso a los agentes enemigos más duros: los hay que pueden incluso abrir un agujero en el terreno, haciéndolo accesible para poder moverse por él. El tercer tipo son los Garrapatos bomba, artefactos explosivos portátiles (y prescindibles) que pueden cargar de frente contra el enemigo para actuar como elemento disuasorio de las tácticas agresivas, forzando la cautela del rival al causarle el mayor daño posible. Estos tres tipos hacen que los Demoledores puedan ser muy flexibles, permitiéndote cambiar tu enfoque dependiendo de la misión, la zona de aniquilación y el comando enemigo.

“EZOZ TIPEJOZ EZKURRIDIZOZ NO DEJAN DE REHUIRNOZ. VAMOZ A DISPARAR ZOBRE EZOZ BÚNKEREZ, CHIKOZ. ¡NO KIERO KE KEDE NADA EN PIE!”.

- Petatankez Perokepacha Pizahumanejoz

Las imágenes y los sonidos de las explosiones, la carnicería y el vandalismo llevan a los Demoledores a cotas de violencia aún mayores. Esto lo plasma la regla de facción Embestida demoledora. Siempre que obtengas un 6 en un dado de ataque, ganas un punto de Demolición, puntos que se pueden gastar para convertir los fallos en éxitos, aumentando la precisión de tus armas cuando realmente lo necesites. En pocas palabras, cuanto más atacas, más puntos de Demolición generas y, por tanto, más efectivos son tus ataques. Esto significa que uno de los Demoledores puede crear una inercia significativa a medida que avanza la batalla, y compensar de forma fiable la imprecisión de los disparos de los Orkos.

Sin embargo, una advertencia: con solo 6 agentes (suponiendo que los Garrapatos bomba sean incapacitados a las primeras de cambio) este comando se considera de élite. Si eres demasiado agresivo, perder a uno o dos de tus agentes puede suponer un golpe importante. Hay ardides para mejorar su durabilidad, pero no confíes en ellos: plantéate cuidadosamente cuándo y dónde luchas, ya que los comandos más numerosos probablemente se mostrarán gustosos de sacrificar a varios de sus agentes con tal de incapacitar a alguno de los tuyos.

Este equilibrio numérico también afecta a los atributos LPA y a los puntos de acción. A diferencia de la mayoría de los comandos de élite, el estándar en cuanto al atributo LPA de un Demoledor es 2. Por tanto te costará más controlar objetivos, y deberás renunciar a las acciones Combatir y Disparar para asegurarte realizar las acciones de misión mediante órdenes de Ocultarse. No obstante, si te sientes particularmente valiente, puedes dar un nuevo impulso a tus Demoledores usando la regla de facción Hazta laz cejaz. Siempre que un agente Demoledor amigo (salvo Garrapatos bomba) realice la acción Combatir o Disparar, sumas 1 a su atributo LPA hasta el inicio de su siguiente activación. Su obsesión por la destrucción les infunde un impulso renovado para que puedas enfrentarte al enemigo y, a continuación, realizar esas importantísimas acciones de misión, controlar mejor los marcadores o correr hacia un lugar seguro. Considera la posibilidad de planificar tus ángulos de ataque en torno a los marcadores para sacar el máximo partido a esta regla: no dejes de destruirlo todo a tu alrededor, pero asegúrate de controlar los marcadores necesarios para obtener tantos PV como te sea posible.

En conjunto, los Demoledores son un comando para aquellos que disfruten jugando agresivamente y sacando muchos 6 en los dados. Si te muestras demasiado cauteloso con ellos, no exprimirás al máximo sus reglas Embestida demoledora y Hazta laz cejaz. De igual modo, si tienes un número de agentes inferior a la media, deberás considerar con atención tus activaciones, ya que perder agentes demasiado pronto puede paralizar tu plan de juego. Sea cual sea tu estrategia, una cosa es segura: cuando los Demoledores asoman, ¡os espera una pelea como Gorko y Morko mandan!