



NOBLE ORKOMANDO



LPA

▼ 3

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

14

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

🔫 Pistola	4	4+	3/4	Alcance 8"
🔪 Gran rebanadora	5	3+	5/6	
⚡ Garra d'energía	4	3+	5/7	Brutal, Choque

La hora de laz tortaz: Este agente puede realizar 2 acciones de **Combatir** durante su activación.

¡MANO A LA OBRA!

1PA

► **APOYO.** Elige un agente **ORKOMANDO** amigo distinto (salvo **GARRAPATO BOMBA**) a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o como reacción.

ORKOMANDO, ORKO, LÍDER, NOBLE

32

GARRAPATO BOMBA



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

5

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

💣 Explosivo	6	4+	4/5	Área 1", Limitada 1, Explosiva*
🔪 Mordizquitoz	3	4+	4/5	-

***Explosivo:** Este agente puede realizar la acción de **Disparar** con esta arma estando en la zona de control de un agente enemigo. No elijas un blanco válido. En lugar de eso, este agente es siempre el blanco principal y no puede estar a cubierto u ofuscado.

¡Bum!: Si este agente resulta incapacitado durante la batalla sin haber usado sus explosivoz, tira un D6, o dos D6 siquieres. 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.

LA REGLAS CONTINÚAN EN EL REVERSO ►

ORKOMANDO, ORKO, GARRAPATO BOMBA

25

GARRAPATO BOMBA



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

5

Eztúpido: Durante la fase de tiroteo, al determinar la 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.

Prescindible: Este agente se ignora para las operaciones de asesinato/eliminación de tu oponente (al quedar incapacitado, y al determinar tu 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 escapa/sobrevive/es incapacitado, al determinar cuántos agentes deben escapar/sobrevivir/ser incapacitados, etc.).

ORKRASSO



LPA

▼ 2

MOV.

6"

SALV.

5+

HERIDAS

10

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

🔫 Pistola	4	4+	3/4	Alcance 8"
🔪 Rebanadora	4	3+	4/5	-

Kachivachez táktikoz: Puedes llevar a cabo cada una de las siguientes opciones una vez por punto de inflexión:

- Un agente **ORKRASSO ORKOMANDO** amigo puede realizar la acción **Granada de humo**.
- Un agente **ORKRASSO ORKOMANDO** amigo puede realizar la acción **Granada aturdidora**.

Las reglas para esas acciones figuran en el equipo universal. Realizar esas acciones usando esta regla no cuenta para sus límites de acciones (es decir, si también eliges esas granadas como equipo).

ORKOMANDO, ORKO, ORKRASSO

32



ORKORIETE



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Pistola	4	4+	3/4	Alcance 8"
Ariete de azedo	4	4+	5/5	Brutal, Choque, Severa

ABRIR BRECHA

1PA

► Coloca uno de tus marcadores de Brecha dentro de la zona de control de este agente y tan cerca como sea posible de un elemento de terreno dentro de su zona de control. Cuando un agente se encuentre a 1" o menos de ese marcador, las partes de ese elemento de terreno que no tengan más de 1" de grosor se considerarán terreno Accesible para él.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, o si no hay un elemento de terreno en su zona de control.

► Este agente puede realizar esta acción durante una acción de **Cargar** o **Reposicionarse**, y le cuesta 1 PA menos durante esas acciones. Tras hacerlo, puede usar la distancia de movimiento que le quedase.

ORKOMANDO, ORKO, ORKORIETE

(32)

ACHICHARRADOR



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Achicharrador (tromba)	4	2+	3/3	Alcance 4", Buscadora (Ligero), Saturación, Ráfaga 0"
Achicharrador (estándar)	4	2+	3/3	Alcance 8", Ráfaga 2", Saturación
Puñoz	3	3+	3/4	-

*Recuerda que Ráfaga 0" significa que no puedes elegir blancos secundarios, pero esta arma sigue teniendo la regla de arma Ráfaga a efectos de todas las demás reglas, p.ej., la regla de Fortaleza Condensada (ver Zona de aniquilación: Volkus, Libro Básico de Kill Team).

ORKOMANDO, ORKO, ACHICHARRADOR

(32)

TELEKO



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Pistola kalambrazo	6	4+	1/0	Alcance 8", Aturdidora, Devastadora 2, Severa
Puñoz	3	3+	3/4	-

Tengo un plan, chavale: Una vez por activación de este agente, puede realizar una acción de **Colocar marcador**, **Recoger marcador** o una acción de misión por 1 PA menos.

EZKUCHADME

1PA

► **APOYO**. Elige un agente ORKOMANDO amigo distinto (salvo GARRAPATO BOMBA) a 6" o menos de este agente y visible para él. Hasta el final de la siguiente activación de ese agente, suma 1 a su atributo LPA.

◆ Este agente no puede realizar esta acción si está en la zona de control de un agente enemigo.

ORKOMANDO, ORKO, TELEKO

(32)

ZUELTADAKKA



LPA **▼ 2** MOV. **6"** SALV. **5+** HERIDAS **10**

NOMBRE ATQ IMP DAÑO REGLAS DE ARMAS

Dakkatralladora (largo alcance)	5	4+	3/4	-
Dakkatralladora (corto alcance)	5	4+	3/4	Alcance 9", Incesante
Puñoz	3	3+	3/4	-

¡DAKKA A TODA MECHA!

1PA

► Realiza una acción libre de **Correr** y una acción libre de **Disparar** con este agente en cualquier orden. Solo puedes elegir una dakkatralladora para esa acción de **Disparar**.

◆ Este agente no puede realizar esta acción mientras esté en la zona de control de un agente enemigo, o mientras tenga una orden de ocultarse.

ORKOMANDO, ORKO, ZUELTADAKKA

(32)



KANIJO KOMANDO



LPA MOV. SALV. HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DÑO	REGLAS DE ARMAS
Rebanadora de Grot	3	5+	1/4	-

Ezkurridizo: Este agente no puede tener una orden de trabarse. Siempre que este agente esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esta prioridad sobre todas las demás reglas (p. ej. Buscadora, terreno Aventajado) salvo estar a 2" o menos.

GANCHO PA' TREPARE

1PA

► Elige un punto visible en un elemento de terreno para este agente. Retira a este agente de la zona de aniquilación y desplígalos de nuevo a 1" o menos en horizontal de ese punto, en una localización donde ser desplegado, fuera de la zona de control de todo agente enemigo y con el punto elegido visible para él. Este agente no puede realizar la acción **Operar portillo** durante esta acción.

- ◆ Esta acción se considera una acción de **Reposicionarse**. Este agente no puede realizar esta acción si se encuentra en la zona de control de un agente enemigo, ni durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar** o **Retroceder** (o viceversa).

ORKMANDOO, ORKO, GROT

CHIKO KOBETE



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

 2	 6"	 5+	 10
---	---	--	--

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

ORKOMANDO, ORKO, CHIKO KOBETE

RAJADOR



LPA	MOV.	SALV.	HERIDAS
 2	 6"	 5+	 10

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
 Kuchilloz arrojadizos	4	3+	2/5	Alcance 6", Silenciosa
 Rebanadoraz gemelaz	4	3+	4/5	Incesante, Letal 5+

¿Ez lo mejor ke zabez hazer?: Despues de que este agente combata o contraataque, si no resulta incapacitado puedes infiigir 1D3 daños al agente enemigo en dicha secuencia.

ORKOMANDOS, ORKO, RAJADORES

FRANCOTIRADORK



LPA | MOV. | SALV. | HERIDAS

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
宣讲者 (oculto)	5	3+	3/3	Devastadora 2, Pesada, Silenciosa, Posición oculta*
宣讲者 (inmóvil)	5	3+	3/3	Devastadora 2, Pesada
宣讲者 (barrido)	5	3+	3/4	Pesada (solo Correr), Ráfaga 1"
Puñoz	3	3+	3/4	-

***Posición oculta:** Este agente solo puede usar esta arma la primera vez que realice la acción de **Disparar** durante la batalla.

OBKOMANDOS OBKO FRANCOTIRADORES

32



COMANDO DE ORKOMANDOS

ARQUETIPOS: INFILTRACIÓN, BUSCAR Y DESTRUIR

AGENTES

↳ 1 agente **NOBLE ORKOMANDO*** con una de las siguientes opciones:

- Piztola; garra d'energía
- Piztola; gran rebanadora

↳ 9 agentes **ORKOMANDO*** elegidos de la siguiente lista:

- | | |
|--------------------|---------------|
| • ACHICHARRADOR | • ORKORIETE |
| • CHIKO KOBETE | • ORKORRASO |
| • FRANCOTIRADORK | • RAJADOR |
| • GARRAPATO BOMBA* | • TELEKO |
| • KANIJO* | • ZUELTADAKKA |

Salvo agentes **ORKORRASO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

* Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir ambos y cuentan como una sola elección.

ORKOMANDOS GUÍA DE FICHAS Y MARCADORES



Ficha de Explosivos



Marcador de Brecha



Ficha de Dinamita



Ficha de Arpón



Ficha de Granada aturdidora



Ficha de Granada de humo

ORKOMANDOS REGLA DE FACCIÓN

DEGOLLADOREZ

Los Orkmandos emplean el sigilo y las distracciones para acercarse al enemigo y caerle encima, algo poco habitual entre los Orkos.

Cada agente **ORKOMANDO*** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**) puede realizar acciones de Carga aunque tenga una orden de ocultarse.

ORKOMANDOS ARDID DE ESTRATEGIA

¡IDAKKA! ¡IDAKKA! ¡IDAKKA!

Aunque son más sutiles que otros Orkos, los Orkmandos creen igualmente que cualquier blanco puede ser vencido simplemente aplicando un mayor volumen de disparos.

Las armas a distancia de los agentes **ORKOMANDO*** amigos tienen la regla de arma Castigadora.



ORKOMANDOS ARDID DE ESTRATEGIA

¡WAAAGH!

El infame y temido grito de guerra de los Orkos anuncia una tormenta de violencia y carnicería.

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

ORKOMANDOS ARDID DE ESTRATEGIA

EZKONDIDOZ

Más astutos y furtivos que la mayoría de Orkos, los Orkomandos aprovechan la cobertura y el terreno para distraer al enemigo y confundir su puntería.

Cada vez que un agente enemigo dispara a un agente **ORKOMANDOS** amigo que tenga una orden de ocultarse, puedes guardar uno de tus dados de defensa como éxito normal sin tirarlo (además de la salvación por cobertura, si dispones de ella).

ORKOMANDOS ARDID DE ESTRATEGIA

ISSSHHHH!

A pesar de su colosal corpulencia, los Orkomandos son capaces de moverse con un sigilo sorprendente si la situación lo requiere.

Cada agente **ORKOMANDOS** amigo que no sea un blanco válido para los agentes enemigos, o que tenga una orden de ocultarse y se encuentre a más de 6" de todo agente enemigo, puede realizar inmediatamente una acción libre de **Correr**. No puedes usar este ardid durante el primer punto de inflexión.

ORKOMANDOS ARDID DE TIROTEO

ZOLO EZ UN RAZGUÑO

Los Orkos tienen una asombrosa capacidad de ignorar graves daños que incapacitarían a la mayoría de otras especies.

Usa este ardid de tiroteo cuando un dado de ataque infle Daño normal a un agente **ORKOMANDOS** amigo (que no sea **GARRAPATO**, **BOMBA** o **GROT**). Ignora ese daño infligido.



ORKOMANDOS® ARDID DE TIROTEO

¡MACHAKAZLOZ!

Aunque son mucho más taimados que el Orko promedio, en última instancia los Orkomandos se siguen moviendo por una necesidad de pelear y matar.

Usa este ardid de tiroteo al final de la fase de tiroteo. Elige un agente ORKOMANDOS® amigo. Este puede realizar inmediatamente una acción libre de **Combatir**.

ORKOMANDOS® ARDID DE TIROTEO

AZTUTOZ PERO BRUTOZ

Aunque empleen el sigilo y la astucia para poner a sus enemigos a su alcance, los Orkomandos no son menos entusiastas a la hora de repartir mamporros.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente ORKOMANDOS® amigo que tenga una orden de ocultarse esté combatiendo durante una activación en la que haya realizado una acción de **Cargar**, al resolver el primer dado de ataque, si este golpea con un éxito normal. Ese éxito normal se considera un éxito crítico en su lugar.

ORKOMANDOS® ARDID DE TIROTEO

NO TE PAREZ

Robustos por naturaleza, los Orkomandos aumentan su resistencia natural con armaduras y equipo protector improvisados, lo que hace casi imposible frenar su avance.

Usa este ardid de tiroteo cuando un agente ORKOMANDOS® amigo es activado, o cuando su atributo LPA cambia. Hasta el inicio del siguiente punto de inflexión, puedes ignorar cualquier cambio a su atributo LPA.

ORKOMANDOS® EQUIPO DE FACCIÓN

REBANADORAZ

Las armas blancas Orkas pueden parecer toscas y oxidadas, pero eso es triste consuelo para quienes reciben un buen golpe de rebanadora.

Los agentes ORKOMANDOS® amigos (salvo **GARRAPATO BOMBA** o **GROT**) tienen la siguiente arma de combate. Ten en cuenta que algunos agentes ya tienen esta arma pero con mejores atributos; en ese caso, usa la versión que sea mejor.

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
Rebanadora	3	3+	4/5



ORKOMANDOS EQUIPO DE FACCIÓN

DINAMITA

Se sabe que los Orkomandos utilizan diversos explosivos improvisados; en muchos casos, suelen ser racimos de dinamita, por ser volátil y de gran potencia.

Una vez por batalla, un agente **ORKOMANDOS** amigo (que no sea **GARRAPATO BOMBA** o **GROT**) puede usar la siguiente arma a distancia:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
💣 Dinamita	5	4+	4/5

REGLAS DE ARMAS

Alcance 4", Área 1", Pesada (solo Reposicionarse), Saturación

ORKOMANDO EQUIPO DE FACCIÓN

ARPÓN

Esta arma dispara un proyectil afilado y dentado que deja clavado a cualquier enemigo al que no mate de golpe, impidiendo que se mueva.

Una vez por punto de inflexión, un agente **ORKOMANDO** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA** o **GROT**) puede usar la siguiente arma a distancia:

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO
💣 Arpón	4	4+	4/5

REGLAS DE ARMAS

Alcance 8", Aturdidora, Letal 5+

ORKOMANDOS EQUIPO DE FACCIÓN

CULATA PLEGABLE

Los Orkomandos a menudo llevan armas modificadas con culatas recortadas o plegables, para aumentar su potencia de impacto.

Elimina la regla de arma Alcance de las siguientes armas a distancia que tengan los agentes **ORKOMANDOS** amigos:

- Piztola kalambrazo
- Piztola

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 una 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, punto 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.^{er} 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 infinge 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 plastiacer 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 Insignificante y 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.

Una vez por acción, cuando un agente trepe el elemento de terreno contra el que se apoya una escalera, trata la distancia vertical como 1" si la escalera está dentro de la zona de control del agente durante todo el movimiento de trepar.

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 artílugos 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, excepto por las patas, que son Insignificantes y Expuestas. 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 inferior 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**.

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 esté completamente dentro de un área de humo, las armas con la regla de arma Penetración 2 o Críticos de penetración 2 pasan a tener en su lugar la regla de arma Penetración 1 o Críticos de penetración 1 (respectivamente).
 - 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.

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

NOTAS:



ORKMANDOS: 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

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 ORKMANDO, ARMA GRAN REBANADORA

Cambia su atributo Atq a "5".

"Borra la regla de arma **Castigadora**".

AGENTE NOBLE ORKMANDO, ARMA GARRA D'ENERGÍA

"Añade la regla de arma **Choque**".

ERRATAS ANTERIORES

AGENTE KANIJO, REGLA ESKURRIDIZO

Cambia la segunda frase a:

"Siempre que este agente esté tras cobertura, no puede ser elegido como blanco válido, teniendo esto prioridad sobre todas las demás reglas (p.ej. **Buscadora**, terreno Aventajado **salvo estar a 2" o menos.**)"

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** [...]"

Esta sección aclara interacciones complejas entre reglas.

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

R: No.

OCTUBRE 25

AGENTE JEFE NOBLE

Añade esta regla adicional:

"**La hora de laz tortaz:** Este agente puede realizar 2 acciones de **Combatir** durante su activación".

AGENTE ZUELTDAKKA, ARMA DAKKATRALLADORA (CORTO ALCANCE)

La regla de arma Alcance 6" cambia a "Alcance 9"".

EQUIPO DE FACCIÓN, CULATA PLEGABLE

Cambia la parte relevante de la primera frase por:

"**Elimina** la regla de arma Alcance **de** las siguientes [...]"

Elimina el primer punto:

"**Dakkatralladora (corto alcance)**"

AGENTE ACHICARRADOR, ARMA ACHICHARRADOR (TROMBA)

Añade la regla de arma "**Ráfaga 0**"*.

Añade este texto a la tarjeta de datos:

"***Recuerda que Ráfaga 0** significa que no puedes elegir blancos secundarios, pero esta arma sigue teniendo la regla de arma Ráfaga a efectos de todas las demás reglas, p.ej., la regla de Fortaleza compacta (ver Zona de aniquilación: *Volkus, Libro Básico de Kill Team*)."

COMENTARIOS DE REGLAS ANTERIORES

AGENTES ORKMANDOS

A diferencia de la mayor parte de su especie, Los Orkomandos aprecian la sutileza. Usarán cualquier truco sucio y rastreiro que se les ocurra para lograr sus metas. Por supuesto, en cuanto estalla la pelea, su amor por la violencia sale a relucir.

2

ORKORRASO

Los Orkomandos personifican la virtud orka de la aztuzia raztrera. Pocas cosas los hacen más felices que acercarse sigilosamente a un enemigo desprevenido y cortar, acuchillar y disparar antes de que el oponente pueda devolver el golpe.

RAJADOR

A los Rajadorez les encanta meterse de lleno en la acción (incluso para los estándares orkos), y abrirse camino a través de los enemigos con todo tipo de kuchilloz.

ORKORIETE

Los Orkrietes tienen la tarea de irrumpir en lugares y enemigos por igual y destrozarlos con sus Arietez de azedio. Es algo que les encanta, y aquellos que los ven en acción y sobreviven pronto aprenden a temer especialmente a estos brutales pieles verdes.

FRANCOTIRADORK

Aunque pocos Orkos tienen la paciencia para ser Frankotiradork, los que lo hacen son expertos en encontrar los mejores lugares para disparar al enemigo, matar al objetivo y disfrutar viendo a los supervivientes agitarse y entrar en pánico en la confusión causada.

ZUELTADAKKA

El sonido y el rugir del dakka es música para los oídos de muchos Orkos, sobre todo para los Zueltadakka. Se deleitan descargando grandes cantidades de balas contra el enemigo, destruyendo coberturas ligeras, haciendo correr al rival y desencadenando un infierno.

“NO LOS SUBESTIMES NUNCA. SU APARIENCIA BRUTAL OCULTA UNA ASTUCIA QUE HA SIDO LA RUINA DE MUCHOS EJÉRCITOS. DONDE VEAS RUDEZA, SOSPECHA PLANIFICACIÓN. DONDE VEAS TORPEZA, SOSPECHA CONSPIRACIÓN”.

- Coronel Hriskhan Loast,
33º Regimiento de asedio de los Korps de la Muerte





TELEKO

No hay excusa para no seguir el plan del Jefe, por cuerdo que parezca. Los Telekos realizan la función de asegurar que ningún Orko "olvide" las órdenes en batalla transmitiendo las instrucciones del Jefe.

ACHICHARRADOR

Los Achicharradores son pirómanos obsesionados con los incendios: cuanto más extensos y ardientes, mejor. Los de los Orkomandos muestran gran paciencia, conscientes de que la espera hace que la devastación causada por sus armas flamígeras sea aún más satisfactoria.

CHIKO KOBETE

Desde lugares ocultos, los Chikoz Kobete disparan sus proyectiles contra búnkeres, silos de combustible, depósitos de municiones o incluso contra grupos de enemigos desprevenidos, todo ello con una amplia sonrisa al ver los estragos que han causado.

KANIJO KOMANDO

Para que los Grots duren mucho tiempo en la brutal realidad de la sociedad orka, tienen que aprender a mentir, engañar, robar, escabullirse, espabilarse y planear, rasgos todos ellos valiosos para los Orkomandos.

NOBLE ORKOMANDO

Ezkurridizos entre los ezkurridizos, los Noblez Orkomandos son lo suficientemente brutos y astutos como para liderar a los más traicioneros de su especie.

GARRAPATO BOMBA

Los Garrapatos Bomba son de lo más peligroso de su especie. Además de ser depredadores voraces, como su nombre indica cargan con todo tipo de explosivos. En batalla corren hacia el enemigo, haciendo saltar a sus tropas por los aires y destruyendo sus defensas.

COMANDO DE ORKOMANDOS



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

AGENTES

- » 1 agente **NOBLE ORKOMANDO** con una de las siguientes opciones:
 - Piztola; gran rebanadora
 - Piztola; garra d'energía
- » 9 agentes **ORKOMANDOS** elegidos de la siguiente lista:
 - **GARRAPATO BOMBA***
 - **ORKORRASO**
 - **ORKORIETE**
 - **ACHICHARRADOR**
 - **TELEKO**
 - **ZUELTAZAKKA**
 - **KANIJO***
 - **CHIKO KOBETE**
 - **RAJADOR**
 - **FRANCOTIRADORK**

Salvo agentes **ORKORRASO**, tu comando solo puede incluir uno de cada uno de los agentes de esta lista.

* Estos agentes cuentan como media opción cada uno, lo que significa que puedes elegir ambos y cuentan como una sola elección.

ARQUETIPOS



INFILTRACIÓN



BUSCAR Y DESTRUIR

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

NOBLE



“A VER CHAVALEZ, EZKUCHADME. LOZ HUMANOZ TIENEN UNA GRAN KAJA BRILLANTE QUE DA DE KOMER A ZUZ KACHIVACHEZ. EL PLAN EZ: LE METEMOZ UNA PATADA A LA PUERTA, LEZ DAMOZ BIEN DE DAKKA, LEZ LANZAMOZ KOBETEZ HAZTA KE LA KAJA REVIENTE KOMO EL BUGGY DE MUGROT EN EZE KAMPO DE MINAZ, Y YAZTÁ. ¡UN BUEN TRABAJO! ¿ALGUNA PREGUNTA? ¿NO? EZO ME PARECÍA.... ¡CHIKOZ...AL TURRÓN! ¡WAAAGH!”

- Jefe Noble Gazrot Pizakanijoz, minutos antes de la infame Catástrofe de la fusión del Generatorum Beta-2

ORKORRASO



ORKRIETE

Ariete de azedio

**ACHICHARRADOR**

Achicharrador

**TELEKO**

Piztola kalambrazo

**ZUELTADAKKA**

Dakkatralladora

**KANIJO****CHIKO KOBETE**

Lanzakobetez

**RAJADOR**

Rebanadoraz gemelaz

**FRANCOTIRADORK**

Akribillador pezado kon mirilla

**GARRAPATO BOMBA**

Explosivos

