



NOBLE JEFAZO DEMOLEDOREZ



LPA **▼ 2** MOVIMIENTO **6"** SALVACIÓN **4+** HERIDAS **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 Demoledorez: Cuando este agente realice una acción de **Combatir** o **Disparar** (salvo **Ponerse en guardia**), gana 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.

DEMOLEDOREZ, ORKO, LÍDER, NOBLE JEFAZO

(40)

GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOREZ



LPA **▼ 2** MOVIMIENTO **6"** SALVACIÓN **5+** HERIDAS **5**

NOMBRE	ATQ	IMP	DAÑO	REGLAS DE ARMAS
💣 Explozivoz	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 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.

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

DEMOLEDOREZ, ORKO, GARRAPATO BOMBA

(25)

TRONCHADEMOLEDOR



LPA **▼ 2** MOVIMIENTO **6"** SALVACIÓN **4+** HERIDAS **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 infinge 1 daño menos a este agente; si este agente tiene una orden de Trabarse, el daño crítico de 4 o más también infinge 1 daño menos a este agente.

***Detonar:** La primera vez que este agente fuese a infijir daño a un agente enemigo con este perfil de arma durante la batalla, infije 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 gana 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.

DEMOLEDOREZ, ORKO, TRONCHADOR, DEMOLEDOR

(32)

TRONCHAPELEÓN



LPA **▼ 2** MOVIMIENTO **6"** SALVACIÓN **4+** HERIDAS **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.

DEMOLEDOREZ, ORKO, TRONCHADOR, LUCHADOR

(32)



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**
 - 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 induktor; 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.

DEMOLEDOREZ REGLA DE FACCIÓN

HAZTA LAZ CEJAZ

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

La primera vez que un agente **DEMOLEDOREZ** amigo (salvo el **GARRAPATO BOMBA**) con una orden de Trabarse realice tanto la acción **Combatir**, como la de **Disparar** o la de **Combatir** (salvo **Ponerse en guardia**) durante cada una de sus activaciones/reacciones, suma 1 a su atributo LPA hasta el inicio de su siguiente activación.

DEMOLEDOREZ REGLA DE FACCÓN

EMBESTIDA DEMOLEDORA

Las explosiones, el hedor acre del humo y los gritos de batalla impulsan a los Demoledores 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 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 Explosivox



Marcador de Indukción



Ficha de Kobete Induktor



Ficha de Punto de Indukción



Ficha de Kobetaladrador



Ficha de Aceite de motor



DEMOLEDOREZ ARDID DE ESTRATEGIA

¡WAAAGH!

Cuando el violento desenfreno de los Demoledorez 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 Demoledorez no están para perder el tiempo con bobadas. Recibirán con gusto un golpe del enemigo si gracias a ello logran asesinar 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 Demoledorez 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 estremecedoras 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 infliga daño normal a un agente **DEMOLEDOREZ** amigo (salvo **GARRAPATO BOMBA**). Ignora ese daño infligido.

DEMOLEDOREZ ARDID DE TIROTEO

TRABAJO DE DEMOLIZIÓN

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

KOBETALADRAOREZ

El ingenio de los Chapuzaz no conoce límites. Los kobetaladrarez 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 mejora en 1 su atributo Salvación (salvo agentes **GARRAPATO BOMBA**). Esto no es acumulable con la regla Protector de una Barricada Portátil de equipo universal.

DEMOLEDOREZ EQUIPO DE FACCIÓN

AZEITE DE MOTOR

Los Demoledorez 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 estrategia durante la batalla, te costará 0PM; a partir de ahí, te costará 0PM 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.^{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 plastiáceros 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 artíluguos 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 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 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.



DEMOLEDOREZ: 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**.

REGLAS DE FACCIÓN, HAZTA LAZ CEJAZ

Cambia la parte relevante a:

“La primera vez que un agente **DEMOLEDOREZ** amigo (salvo el **GARRAPATO BOMBA**) con una orden de Trabarse realice **tanto** la acción de **Cargar**, como la de **Disparar** o la de **Combatir** (salvo **Ponerse en guardia**) durante cada una de sus **activaciones/reacciones**, suma 1 a su atributo LPA [...]”

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 NOBLE JEFAZO, REGLA DE ARMA SALVA

Cambia la primera frase a:

“Elije hasta 2 blancos válidos **diferentes** que no estén en la **zona de control** de agentes amigos.”

Esta sección aclara interacciones complejas entre reglas.

P: Si un **GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOREZ** 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 como resultado de las reglas **Combatir en puerta** o **Combatir en escotillas**. Ten en cuenta que el ardid de tiroeo ¡Kabum! puede hacer que otro agente se convierta en un blanco válido durante algunas acciones de **Combatir en escotillas**.

OCTUBRE 25

EQUIPO DE FACCIÓN, BLINDAJE ADICIONAL

Cambiar a:

“Resta 1” al atributo Movimiento de los agentes

DEMOLEDOREZ amigos y **mejora** en 1 su atributo Salvación (salvo agentes **GARRAPATO BOMBA**). Esto no es acumulable con la regla Protector de una Barricada Portátil de equipo universal”.

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 obtener PV** si esto requiere que agentes “escapan”, “sobrevivan” o queden incapacitados **por agentes enemigos** [...]”

COMENTARIOS DE REGLAS PREVIOS

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 YAEGIRO**) pero no en la zona de control del agente **TRONCHAMAKADOR**, ¿termina la acción de **Combatir**?

R: No.

AGENTES DEMOLEDOREZ

NOBLE JEFAZO

2



Los Petatankez o Tronchadorez más fuertes, grandes y malotes suelen alcanzar el liderazgo de un grupo de Demoledorez 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 Demoledorez 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 Artilleroz Petatankez poseen dedos increíblemente sueltos. Su deseo natural de dar caza y destruir vehículos blindados solo puede contenerse un rato. Por ello, sus Noblez Jefazoz 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 Tronchademoledorez no les basta con pegarles martillazos a su blanco. Prefieren atar cohetez 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 Tronchapeleonez de peñaz Tronchadoraz prefieren pelear cuerpo a cuerpo. Aunque siempre tratan de enfrentarse a los enemigos más grandes y malotes, se contentan con hacer papilla lo que les señale su jefe. Sus armas, llamadas sencillamente martilloz brutales, son simples pero no menos efectivas por ello.

3

KOBETEADOR



Los Kobeteadorez Petatankez, insatisfechos con la potencia de un lanzakobetez sencillo, se gastan todos los piñoz en cacharroz explosivos adicionales en forma de baterías y kobetez induktorez. 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 Orkos se acerquen y apaleen a los supervivientes.

TRONCHAMACHAKADOR



Los Tronchamachakadorez, envueltos en voluminosa armadura de chatarra, suelen liderar el avance Demoledor. Sus kiebranudilloz neumáticos los convierten en rompeasiedos 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 DEMOLEDOREZ



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

AGENTES

- 1 agente **NOBLE JEFAZO DEMOLEDOREZ** con una de las siguientes opciones:
 - Piztola lanzakobetez; martillo brutal
 - Dos piztolaz lanzakobetez; rebanadora
- 2 agentes **GARRAPATO BOMBA DEMOLEDOREZ**
- 5 agentes **DEMOLEDOREZ** 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 induktor; 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



Piztola lanzakobetez

Piztola lanzakobetez



Rebanadora

Piztola lanzakobetez

KOBETEADOR PETATANKEZ

Lanzakobetez

Batería de kobetez

Kobete induktor



TRONCHADEMOEDOR

Palokabum

**TRONCHAMACHAKADOR**

Kiebranudilloz

**GARRAPATO BOMBA**

Explozivoz

**TRONCHAPELEÓN**

Martillo brutal

**ARTILLERO PETATANKEZ**

Lanzakobetez pezado



Lanzakobetez



COMENTARIO DE DISEÑO

Los Demoledorez 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.

6

Los Demoledorez 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 Tronchadorez, 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 Garrapatoz 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 Demoledorez puedan ser muy flexibles, permitiéndote cambiar tu enfoque dependiendo de la misión, la zona de aniquilación y el comando enemigo.

"EZOTIPEJOZ EZKURRIDIZOZ NO DEJAN DE REHUIRNOZ. VAMOZ A DISPARAR ZOBOZ 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 Demoledorez 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 Demoledorez 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 Demoledorez usando la regla de facción Hazta laz cejaz. Siempre que un agente Demoledorez 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 Demoledorez 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 Demoledorez asoman, ¡os espera una pelea como Gorko y Morko mandan!