

HORDAS ECUATORIALES

UNA MAREA INTERMINABLE DE VORACES HORDAS ORKAS INFESTA LAS JUNGLAS DE ARMAGGEDON

REGLAS DE DESTACAMENTO

ZABIDURÍAZ DE LA JUNGLA

Las tribus orkas de la Jungla Ecuatorial se conocen sus territorios como la palma de su mano, así que siempre encuentran un atajo aztuto para emboscar a su presa.

En el paso de Declarar formaciones de batalla, elige hasta 3 unidades **PEÑA/ORKOMANDOZ** amigas. Esas unidades tienen **Avanzadilla 6"** hasta el final de la batalla.

MEJORAS

CAZADORK AZTUTO

Hace falta ser tanto bruto como astuto para acechar a los monstruosos carnívoros que habitan las frondosas junglas de Armageddon. Es un talento que también sirve para dar caza al enemigo en el campo de batalla.

Solo miniatura **KABEZILLA/KAUDILLO INFANTERÍA**. (Una vez por turno, por unidad) En la fase de movimiento del oponente, cuando una unidad enemiga termine un movimiento a 8" o menos de esta unidad, si esta unidad no está **trabada**, esta unidad puede hacer un **movimiento normal** de hasta 1D3+3".

AZOTE INMORTAL

Este líder Orko, tras sobrevivir las peligrosas junglas y hacerse con el liderazgo de las tribus del ecuador de Armageddon, ha desarrollado una impresionante inmunidad a la muerte.

Solo miniatura **KABEZILLA/KAUDILLO INFANTERÍA**. Cuando esta miniatura es **eliminada**, si esta unidad no **se ha elegido para combatir** en esta fase, tira 1D6, con +1 a esa tirada si el ¡Waaagh! está activo para esta unidad:

- Con 3+, no retires esta miniatura del campo de batalla. Retira esta miniatura del campo de batalla cuando esta unidad haya combatido o al final de la fase, lo que ocurra primero.

TORTAZ POR ZORPREZA

1 PM

HORDAS ECUATORIALES

Cuando los Orkos surgen de la nada entre una lluvia de dakka y un remolino de feroces golpes de rebanadora, causan una devastación espectacular.

CUÁNDO: En tu fase de disparo o en la fase de combate, cuando una unidad **oculta PEÑA** amiga **se elige para atacar**.

BLANCO: Esa unidad **PEÑA/ORKOMANDOZ**.

EFEECTO: Los ataques de tu unidad tienen **[IMPACTOS LETALES]**.



REZAGADOZ

1 PM

HORDAS ECUATORIALES

Salir del denso terreno selvático les cuesta más a algunos Orkos que a otros, pero aún así los rezagados llegan a tiempo para reforzar las filas de su banda.

CUÁNDO: En tu fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **PEÑA/ORKOMANDOZ** amiga.

EFEECTO: Tu unidad se **cura** 2D3 heridas.



¡AKÍ EZTÁN!

1 PM

HORDAS ECUATORIALES

Señalar y gritar puede resultar sorprendentemente efectivo a la hora de descubrir enemigos ocultos.

CUÁNDO: Al inicio de tu fase de disparo.

BLANCO: 1 unidad **PEÑA/ORKOMANDOZ** amiga.

EFEECTO: Siempre que una unidad enemiga sea **visible** para tu unidad y esté a 6" o menos de ella, esa unidad tiene +3" al **alcance de detección**.

