



BRIGADA TÁKTIKA

Los Orkos del Klan Hacha Zangrienta emplean en sus interminables guerras su propia clase de táktikaz. Los líderes más astutos del clan han adaptado las estrategias de otras razas, creando una forma de guerra clandestina única que, si bien es simple, resulta brutalmente eficaz.

REGLA DE DESTACAMENTO



¡EZKUCHADME BIEN!

Los líderes Hacha Zangrienta braman sus órdenes a los chikoz bajo su mando.

Una vez por ronda de batalla, en tu fase de mando o después de haber desplegado en el campo de batalla en tu fase de movimiento, todas las miniaturas **JEFE SNIKROT**, **MEKÁNICO** y **KAUDILLO** de tu ejército pueden asignar habilidades Táktikaz.

Para hacerlo, elige una o dos de las habilidades Táktikaz inferiores y elige una unidad **ORKOS** amiga a 6" o menos de esa miniatura a las que asignárselas. Si eliges dos Táktikaz, esa miniatura debe realizar un chequeo de liderazgo: si falla, la unidad elegida sufre 1D3 heridas mortales. Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, la unidad elegida está afectada por las Táktikaz elegidas. Solo se puede asignar Táktikaz a una unidad de esta forma una vez por ronda de batalla.

Las habilidades Táktikaz no pueden asignarse a unidades acobardadas, y si una unidad afectada por Táktikaz resulta acobardada, todas las Táktikaz dejan de afectar a esa unidad mientras lo esté.

¡Al lío, chikoz!: Puedes repetir las tiradas de carga de esta unidad.

¡Manoz a la obra!: Suma 1 al atributo Fuerza de las armas de combate equipadas a miniaturas de esta unidad.

Azecho furtivo: Las miniaturas **INFANTERÍA** y **MONTADA** (salvo **MEGANOBLE**) de esta unidad tienen la habilidad Sigilo, y siempre que un ataque a distancia tome como blanco esta unidad, esas miniaturas se benefician de cobertura contra ese ataque.

Práktikaz de tiro: Siempre que una miniatura **INFANTERÍA** o **MONTADA** de esta unidad realice un ataque a distancia, suma 1 a las tiradas para impactar.

CLAVES



Las unidades **ZOLDADOZ DE AZALTO** de tu ejército obtienen la clave **LÍNEA DE BATALLA**.

MEJORAS



LÍDER DE EZKUADRA 15 PTOS.

Este Kaudillo, dechado de las retorcidas artes de los Hacha Zangrienta, dirige hordas de taimados Orkomandos a la batalla.

Solo miniaturas **KAUDILLO**. Durante la fase de declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una unidad **ORKOMANDOZ**. Mientras lidere una unidad **ORKOMANDOZ**, tiene las habilidades Infiltradores y Sigilo.

KAPITÁN MEKÁNICO 35 PTOS.

Si bien los Tipejos Vazilonez odian toda clase de disciplina, un Mekánico especialmente belicoso puede mantenerlos a raya con una combinación de disciplina brutal y la promesa de kachivaches ke brillan.

Solo miniaturas **MEKÁNICO**, **MEKÁNICO KON** **MEGAARMADURA** o **MEKÁNICO KON KANÓN DE ATAQUE SHOKK**. Durante la fase de declarar formaciones de batalla, el portador puede adjuntarse a una unidad **TIPEJOZ VAZILONEZ**. Siempre que una miniatura de la unidad del portador realice un ataque a distancia, puedes repetir las tiradas para impactar.

AZTUZIA DE MORKO 15 PTOS.

Poseedor de una mente excepcionalmente aguda (para ser un Orko), este jefe iguala en ingenio a sus rivales, aguantando a sus chikoz hasta que llegue el momento oportuno.

Solo miniaturas **ORKOS**. Después de que ambos jugadores hayan desplegado sus ejércitos, elige hasta 3 unidades **ORKOS** de tu ejército y redesplégalas. Al hacerlo, si lo deseas puedes desplegar esas unidades en la reserva estratégica, independientemente de cuántas unidades estén ya en la reserva estratégica.

VOZATRÓN 10 PTOS.

Reconstruido a partir de los restos de un vocoemisor humanejo, este aparato amplifica la ya atronadora voz de este Orko, haciendo que sus órdenes lleguen más lejos.

Solo miniatura **KAUDILLO** o **MEKÁNICO**. Siempre que el portador asigne Táktikaz, puede hacerlo a una unidad **INFANTERÍA ORKOS** o **MONTADA ORKOS** que esté a 18" o menos en lugar de a 6" o menos.



1PM

¡EZO EZ NUEZTRO!

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – ARDID ESTRATÉGICO

A diferencia de la mayoría de Orkos, los Hacha Zangrienta son (a veces) capaces de dejar durante un tiempo sus ansias destructivas de lado para tomar un objetivo.

CUÁNDO: En la fase de mando.

BLANCO: 1 unidad **ORKOS** de tu ejército que esté en la zona de amenaza de alguna unidad enemiga.

EFEECTO: Hasta el inicio de tu siguiente fase de mando, suma 1 al atributo Control de Objetivos de las miniaturas de tu unidad.



1PM

KAZKANDO KOMO TOKA

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – TÁCTICA DE BATALLA

Algunos Hacha Zangrienta más retorcidos llegan a entrenar para el combate cuerpo a cuerpo, adaptando sus estilos de pelea a tipos concretos de enemigos.

CUÁNDO: En la fase de combate.

BLANCO: 1 unidad **INFANTERÍA ORKOS** o **MONTADA ORKOS** de tu ejército que no se haya elegido para combatir en esta fase.

EFEECTO: Elige la habilidad [**GOLPES SOSTENIDOS 1**] o [**IMPACTOS LETALES**]. Hasta el final de la fase, las armas de combate equipadas a las miniaturas de tu unidad tienen la habilidad elegida.



1PM

RETIRADA TÁKTIKA

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – ARDID ESTRATÉGICO

A los Hacha Zangrienta no les avergüenza retirarse de la refriega, especialmente si el jefe quiere que sean otros a quienes les partan la cara.

CUÁNDO: En tu fase de movimiento, justo después de que una unidad **ORKOS** de tu ejército retroceda.

BLANCO: Esa unidad **ORKOS**.

EFEECTO: Hasta el final del turno, puedes elegir tu unidad para disparar y declarar una carga en un turno en el que haya retrocedido.



1PM

DEZZENZO DEVAZADOR

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – TÁCTICA DE BATALLA

Con sus propulsores a toda potencia, los Zoldadoz de Azalto caen en picado para aplastar a sus enemigos con una fuerza demoledora.

CUÁNDO: EN TU FASE DE CARGA, justo después de que una unidad **ZOLDADOZ DE AZALTO** de tu ejército termine un movimiento de carga.

BLANCO: Esa unidad **ZOLDADOZ DE AZALTO**.

EFEECTO: Elige 1 unidad enemiga en la zona de amenaza de tu unidad y tira 1D6 por cada miniatura de tu unidad que esté en la zona de amenaza de esa unidad enemiga. Por cada 4+, esa unidad enemiga sufre 1 herida mortal (hasta un máximo de 6).



1PM

¡A POR EL ZIGUIENTE!

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – ARDID ESTRATÉGICO

Poco interesados en los enemigos que huyen, las peñas Hacha Zangrienta vuelven su atención hacia la siguiente gresca o hacia algún aliño de kachivaches ke brillan para el jefe.

CUÁNDO: En la fase de movimiento de tu oponente, justo después de que una unidad enemiga retroceda.

BLANCO: Una unidad **ORKOS** de tu ejército que estuviera en la zona de amenaza de esa unidad enemiga al inicio de la fase.

EFEECTO: Tu unidad puede hacer un movimiento normal de hasta 6".



1PM

ZILENZIOZ KOMO LA MUETTE

ESTRATEGEMA BRIGADA TÁKTIKA – ARDID ESTRATÉGICO

Usando camuflaje, cobertura y confusión, estos Orkos se escabullen para preparar su próxima emboscada, dejando a sus enemigos mirando al vacío.

CUÁNDO: Al final de la fase de combate de tu oponente.

BLANCO: 1 unidad **ORKOMANDOZ** o **ZOLDADOZ DE AZALTO** de tu ejército que no tenga unidades enemigas en su zona de amenaza.

EFEECTO: Retira tu unidad del campo de batalla y colócala en la reserva estratégica.

