

# ORKOK



*by Dreamer88*

Naszáros József (BladeX) ösztönzésének köszönhetően!

## Az Orkok Csapatai

A könyv ezen része leírja azokat az erőforrásokat, amiket az Orkok használnak – a fegyvereiket, az osztagaikat és néhány különleges karaktert. Mindegyik bejegyzés leírja az osztagot és megadja azokat a különleges szabályokat, amelyekre szükséged lesz ahhoz, hogy a játékaidban használhasd őket. A sereglista ezekre a bejegyzésekre hivatkozik. Az Orkok Csapatai szekció második része leírja az Orkok brutális és bizarr fegyvereit és felszereléseit. A különleges felszerelési tárgyak az adott osztag bejegyzésénél találhatóak, a gyakoribb felszerelési tárgyak leírása viszont a saját szekciójában található.

### Ork Speciális szabályok

#### ***Waaagh!***

Az Orkok azért a pillanatért élnek, amikor teli torokkal üvöltve nekironthatnak az ellenfélnek.

Játékonként egyszer az Ork játékok kikiálthat egy Waaagh!-ot a lövési fázisának kezdetekor. Ezt normál körülmények között nem teheti meg az első körben, mert egy rendes Waaagh!-nak egy kis lendületre is szüksége van. Arra a körre minden Ork gyalogsági (infantry) osztag megkapja a FÜRGE (Fleet) szabályt (A Gretchinek nem, mert ők túl puhák egy rendes Waaagh!-hoz).

Ha egy osztag 1-est dob a futására abban a körben, amelyben elhangzott a Waaagh!, akkor az Orkok még azelőtt elkezdnek pofozkodni, hogy elérnék az ellenfelet. Egy modell elszenved egy sebet abban az osztagban. Megjegyzendő, hogy ez akkor is bekövetkezik, ha az Ork játékos a FÜRGE (Fleet) szabály miatt újradobja az 1-es eredményű kockát..

#### ***Népakarat! (Mob Rule!)***

Egy Ork pszichológiája és morálja egyenesen aránylik az adott időben körülötte lévő Skacok számával. Egy Ork, aki mögött egy rakat társa sorakozik sokkal magabiztosabb, mit egy olyan, akit csak a félkegyelmű Zog haverja követ. Éppen ezért az Ork tömegek mindig dönthetnek úgy, hogy az osztagukban lévő Orkok számával helyettesítik az Ld értéküket. Ha egy Ork tömeg több mint 11 modelltől áll, akkor megkapják a Rettenthetetlen (Fearless) szabályt.

#### ***Ádáz Roham (Furious Charge)***

Jelképezvén a megdöglő természetüket, sok Ork rendelkezik az Ádáz Roham (Furious Charge) szabállyal.

#### **Egyedi Felszerelés**

Bizonyos Ork felszerelések kizárólag egy osztaghoz tartoznak, amíg másokat több osztag is használ. Ha egy felszerelési tárgy egyedi, akkor a hozzá tartozó egységénél, egyéb esetben pedig a felszerelések listájában kerül leírásra.

#### **Dekoratív Modellek**

Egyes Orkokat Gretchin vagy Desznó modellek is kísérik, szolgálként, lőszer cipelőként vagy olajozóként. Habár ezek a modellek valamiféle játékbeli előnyt biztosítanak a tulajdonosuknak, csakis dekoratív jellegűek; így hát nincsenek is statisztikáik, nem foglalnak helyet a szállítóknak, stb. Ha problémát okoznak, akkor egyszerűen telt félre vagy vedd le őket az asztalról.

# Górék

Warbosses

Egy Ork Góré a törzsének a legnagyobb és legerősebb tagja, aki a legjobb felszereléssel van ellátva. A Góré a törzse teljhatalmú vezetője pusztán a természete és a háború véres művészetében való jártassága miatt.

Habár néhány Góré elég ravasz ahhoz, hogy kieszeljen egy tervet még azelőtt, hogy elkezdenek záporozni a golyók, a frontvonal az, ahol igazán kitesznek magukért. Harc közben ezek a hatalmas Orkok ugyanis szabad utat engednek a vérszomjuknak, megrohanva az ellenség sorait és letarolva mindenkit, aki az útjukba kerül. Így a Góré az Orkság élő megtestesülése lesz és tiszteletet parancsol barátoknak és ellenségnek egyaránt.

A kimondottan sikeres és domináns Górékból végül egy Főgóré lesz, és egész seregek gyülekeznek majd a zászlajuk alá egészen addig, amíg egy félelmetes méretű horda gyűlik össze. Egy Ork nemes felemelkedhet egy ilyen áhított pozícióba, ha nem mutat kegyelmet a harcban és erőszakkal elnyomja a vetélytársait. Az Ork vezérek ravaszságuk, erőszakosságuk és fülsüketítő üvöltésük segítségével válnak Főgórévá. Ebből kifolyólag nem



sok értelem szükségeltetik ahhoz, hogy nagy hatalomra tegyenek szert; tulajdonképpen sok Góré olyan sötét, mint egy fekete lyuk. A Górék amúgy is könnyen találnak olyan talpnyalókat, akik elvégzik helyette az alantasabb feladatokat, mint például az ellenfél hollétének kiderítése és emlékezni arra, hogy hozzanak magukkal tartalék lőszert.

Egy Góré mindig félelmetes látvány a teljes harci vértetében, mert a vad megjelenés elengedhetetlen, ha valaki acélos ököllel uralkodik. Mindig igényt tart a harci zsákmány javára, még akkor is, ha ez azt jelenti, hogy agyon kell vernie néhány portyázót, aki előbb ért oda. Általában a seregük élén haladnak nagy harci vagonjaikban, amelyek tele vannak a trófeáikkal.

Azokon a ritka napokon, amikor a Góré nem fejek beverésével erősíti meg a státuszát, egy nagy és bődös teremben fogja tengetni az idejét, a Nemeseivel és ivócimboráival együtt. Elkobzott harci lobogók lógnak a trónja felett, amelyek mindegyike korábbi győzelmeinek trófeáival van ékesítve. Erről az előkelő helyről mereng a Góré és szövi a hódítási és megszárlási terveit.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Góré	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter (Independent Character), Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

# Nobok

## Nobz

Az Orkok Noboknak hívják az uralkodó osztályukat. Az Ork nemesség viszont nem születéssel vagy örökséggel érdemelhető ki, hanem a követelő puszta termetével és harci képességével. Egyedül a Górék nagyobbak - mind termetben, mind rangban - náluk és erre előszeretettel emlékeztetik kisebb fajtársaikat öklükkel vagy acélos bakancsaikkal.

A Nobok néha kisebb csapatokba csődülnek össze, amolyan testőrséget alkotva a Góréjuk számára. Ha pedig a vezérük elesik, akkor automatikusan a legnagyobb Nob lép a helyére (miután rendet teremtett néhány fej beverésével). Néhányan viszont inkább kisebb Ork bandákat vezetnek, akiket kényükre ugráltathatnak. Mindig élő példával vezetnek, belevetve magukat a harc hevébe és koponyákat zúzva be jobbra, balra és középen is. Így minden Nob egyfajta őrmester, bajnok, zsarnok-féleséggént szolgál az alájuk tartozó Skacok számára.

A Nobok kihasználnak minden adandó alkalmat, ahol erőszakosan léphetnek fel és megvan az izomzatuk ahhoz, hogy ezt meg is tegyék. Felettből arrogánsak, helyben megbüntetve azokat a kisebb Orkokat, Takonypóccokat vagy Gretchineket, akik

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

### Felszerelés:

**Waaagh! Zászló (Waaagh! Banner):** A harci csapat zászlaja tele van trófeákkal és a legyőzött ellenfelek vérével, ezzel is mutatva, hogy mennyire veszélyesek a viselőik. Egy olyan Nob viseli mindig, aki kivívta Góréja elismerését. A zászlónak majdnem vallási jelentőséggel bír az Orkok számára és sokkal jobban küzdenek a jelenlétében. Annak az osztagnak a tagjai, amelyben van egy Waaagh! Zászló is van +1 Támadó értékkel (Weapon Skill [WS]) rendelkeznek.

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

tiszteletlenül beszélnek velük vagy valahogy más idegesítik őket. Ez pedig általában egy tompa tárgy által (általában maga a Nob) mért csapás formájában testesül meg. Ha azonban a bűn megbocsáthatatlan, mint például elfelejteni a Nobnak reggelit hozni, vagy újratölteni a kedvenc mordályát, akkor ezt a csapás egy csoppra komoly oldalával teszik meg.

A puszta termet mellett a kellő felszerelés is a nemesség és a rang jele az Orkok köreiben. Egyetlen sima Ork sem tarthat meg olyan felszerelést, amely jobb vagy értékesebb, mint a törzse Nobéé, mert az ilyeneket hamar „elkobozzák” tőle. Ebből kifolyólag a Nobok általában sokfajta gyilok eszközzel vannak ellátva. A személyes felszerelésük a fémlemezektől a füstökádó motorokig terjedhet.

A Nobok imádnak az igazán nagy fegyvereikkel villogni. A leggazdagabbak megengedhetik maguknak a hírhedt kombi fegyverek valamelyikét és a felturbózott mordályokig; olyan fegyvereket, amelyek képesek apró cafatokra szaggatni a környéken lévőket. A közelharc fegyverek iránti ízlésük is éppoly extravagáns. A legkedveltebbek pedig a láncos choppák és mechanikus erő karmok.



# Mérnokok

Mekboyz

A Mérnokok olyan Orkok, akiknek velük született tehetsége van a gépek javításához és összeszereléséhez. Ők a felelősök az Orkok által használt fegyverek feltalálásáért, megépítéséért és karbantartásáért. Ez így is van rendjén, mert hajthatatlan vágyat éreznek az iránt, hogy mindig nagyobb és halálosabb gépezeteket szabadítsanak az ellenfeleikre.

A Mérnokok eszelős barkácsolók, akik addig püfölik az értelmetlennek tűnő fémdarabokat, amíg össze nem állítanak belőle egy páncélt, fegyvert vagy művétagot, vagy bármi használható eszközt. Ennek az egyedi és tervezetlen megközelítésnek hála az Ork technológia kiszámíthatatlan módon fejlődik folyamatosan. Ez viszont egyáltalán nem zavarja a Mérnokokat, hiszen bármelyik találmányuk éppoly halálos, mint a Tauk vagy az Eldák kifinomult fegyverei.

A Mérnokok elengedhetetlen részét képezik minden Ork bandának. Az ő felügyeletük nélkül ugyanis nem működnének az Orkok járművei és úrhajói, amik híján pedig nem tudnának csatába vonulni. A Pörkölőket és a Csórókat is gyakran ők vezetik, a Górék és a Nobok pedig hozzájuk fordulnak, ha egy új járgányra vagy fegyverre van szükségük. A végeredmény általában nem egészen az, amire a vevő számít, de általában így is megfelel nekik.



Néhány Mérnork akkora hatalomra tesz szert, hogy lassan saját tanoncaink, segédjeik és követőik lesznek. Ezeket az egyéneket Főmérnokokként ismerik és senki sem ismeri náluk jobban az Ork technológiát. Képesek például energia mezők segítségével megvédeni szeretett alkotásaikat.

A Mérnokok imádnak a kedvenc találmányukkal felszerelve a harcmezőre lépni. Ez általában egy nagy, feleslegesen túlbonyolított fegyver, amelyből csak úgy árad az alig féken tartott erő, mint például egy megadurított esetében. A leghírhedtebb Mérnork fegyver mind közül viszont a sokkuló, egy bizarr találmány, amely képes hasadékot nyitni akár a valóság szövetén is. Ezt a technológiát azonban nem arra használják, hogy fejlesszék a tudományt, vagy a közlekedés forradalmasításához, hanem arra, hogy őrült takonypóckokat lőjenek az ellenfeleikbe.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Mérnork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Főmérnork	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

## Felszerelés:

**Szerszámok (Mek's Tools):** A Mérnokok jeleskednek a harctéri javításokban. Ha egy Mérnork vagy Főmérnork talapzat érintkezésben (vagy benne) van egy sérült járművel a Lövési fázis kezdetekor, akkor megpróbálhat megjavítani rajta egy Elpusztított Fegyver (Weapon Destroyed) vagy egy Mozgásképtelen (Immobilised) hatást vagy egy Szerkezeti Pontot (HP).

Dobj D6-al. 4+-on sikerült megjavítani a hibát. Ezzel azt is elérheted, hogy egy korábban megsemmisült fegyverrel ugyanabban a lövési fázisban akár lőhess is. 1-es dobás esetén a Mérnork egy kicsit túlzásba esett és a jármű Megrendítettnek (Shaken) számít.

**Energia Mező (Kustom Force Field):** A Mérnokok összeeskábálnak vagy összegyűjtenek olyan energia mező generátorokat, amelyekkel védhetik a hátsójukat.

Az energia mező minden 6"-en belüli baráti osztagnak 5+-os fedezék mentőt (cover save) ad, a hatósugarán belüli járművek pedig kitakartnak (obscured) minősülnek, szintén 5+ fedezékmentőt kapva emiatt. Az energia mezőnek semmilyen hatása sincs közelharcban.

**Gretchin Olajozó (Grot Oiler):** A Gretchin olajozó lehetővé teszi egy Mérnorknak, hogy újradobhasson egy rontott Szerszámok javítási próbát. Ha az újradobás megtörtént, akkor vedd le a Gretchin olajozó modellt. Az olajozó modellek pusztán dekoratív jellegűek. Ha útba kerülnek, akkor nyugodtan tedd félre őket.

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter (Independent Character) (Csak a Főmérnork), Népakarát, Ádáz Roham, Waaagh!

**Sokkuló (Shokk Attack Gun):** Ez a furcsa szerkezet ékes bizonyíték arra, hogy mekkora érzékük van a Mérnorkoknak a technológiához ám azt nem képesek másra használni a pusztításon kívül.

A sokkuló úgy működik, hogy egy apró energiamező alagutat hoz létre a hipertér egy apró szegletében. Azt, hogy ezt hogyan teszi rejtély mindenki számára, a feltalálóját leszámítva, de az ebből fakadó rombolási potenciál hatalmas. Az alagút bejárata a fegyver csöve előtt, a kijárata pedig ott nyílik meg, ahova a kezelő éppen mutat az eszközzel. Ezután lehetséges, sőt javasolt, hogy élőlények átkeljenek az így kialakított átjárón.

Viszont sajnos elég gyakran hibásodnak meg ezek a gépezetek, azt eredményezve, hogy összeomlik az átjáró és mindenki, aki benne tartózkodik szörnyű halált hal. Ám, ha stabil is marad az alagút, akkor sem veszélytelen az átkelés rajta, mert a benne lévőket minden oldalról körülveszik a hipertérben lakozó démonok. Ugyan az Orkok nem félnék tőlük (vagy legalábbis nem ismerik el), de a lehető legvisszataszítóbb módon természetellenesnek tartják őket.

Ennek következtében egy épeszű Ork sem kelne át az átjárón. A Gretchinek, mivel okosabbak az Orkoknál és felettebb fejlett a személyes biztonsági érzékük, nyomban eltűnnek, amint meghallják a sokkuló jellegzetes hangját. A Takonypócok viszont csak egy állat értelmi szintjével bírnak és csak akkor rémülnek meg bármitől, amikor már túl késő. Így egy-egy eltévedt desznóval együtt a Mérnork kezelő összegyűjti a Takonypócokat és átlövi őket a hipertéren. Az utazás során azonban megőrülnek és mire átérnek a túloldalra, addigra eszeveszetten küzdenek a kiszabadulásért.

Ugyan a Mérnork megpróbálja az ellenfél felé irányítani a fegyver által létrehozott kijáratot, a Takonypócok nem is annyira az ellenfél sorai között, hanem magában az ellenfélben jelennek meg. Mivel a valóságatlanság szörnyű tengerén való átkelés megőrijtette őket, a Takonypócok eszeveszetten csapkodva, harapva és vagdosva jelennek meg, néha az ellenfél páncéljának belsejében. Ez pedig szörnyű károkat és traumát okozhat egy ellenséges járműben vagy katonában, ezzel téve a sokkulót az Orkok egyik leghalálosabb fegyverévé.

## ***A Sokkuló Elsütése***

A sokkuló az alábbi profilt használja. Dobj 2D6-al az erejének megállapítására miután elhelyezted a nagy sablont (large blast template), de még mielőtt dobtál volna szóródásra. Ha duplát (vagy 11-et) dobsz a fegyver erejének, akkor nézd meg az alábbi táblázatot.

Fegyver	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sokkuló (Shokk Attack Gun)	60"	2D6	2	Ordnance 1, Large Blast

<b>2D6</b>	<b>Eredmény</b>
<b>1, 1</b>	<b>Bumm:</b> A sokkuló felrobban, csupán egy füstölgő krátert hagyva maga után. Nem történik lövés. Vedd le a Mérnorkot veszteségként. A D6"-en belüli modelleket el kell távolítani a játékból.
<b>2, 2</b>	<b>Hoppá:</b> A Mérnork nem tudja irányítása alatt tartani a megvadult fegyvert. Az ellenfél választhatja ki a sokkuló célpontját ebben a körben. Ez lehet akár a Mérnork egy baráti osztaga is.
<b>3, 3</b>	<b>Fenébe:</b> A kijárat lyuk rossz helyen keletkezik. Bonyolítsd le a lövés az eredetihez legközelebbi célpont ellen, legyen az baráti vagy ellenséges.
<b>4, 4</b>	<b>Potty:</b> A Takonypócok csontok és belek formájában robbannak ki a járatból. Bonyolítsd le a támadást a célpont ellen, de használd a kis sablont (small blast template). Minden találat 6-os erővel és 6-od AP-val rendelkezik
<b>5, 5</b>	<b>Zutty:</b> Egy kisebb technikai malőr keretében a sokkuló a Mérnorkot lövi ki a Takonypócok helyett. Nem történik lövés. Azonnal helyezd talapzat érintkezésbe a Mérnorkot a célponttal és kezeld őt úgy, mintha rohalmazott volna.
<b>5, 6</b>	<b>Bzzz:</b> A sokkuló energiamezeje összeomlik, apró rést nyitva a hipertérbe. Csak a sablon lyuka alatti modell szenved el találatot, de az 10-es erejű. A fegyver nem lőhet a következő körben.
<b>6, 6</b>	<b>Raargh:</b> Az átjáró utat nyit magába a hipertérbe és egy adag démoni vér áramlik ki belőle. Bármely modellt, amelyet eltalált a lövés azonnal el kell távolítani a játékból. A járművek pedig elszenvednek egy automatikus átütő (penetrating) találatot.

# Zakkantak

Wierdboyz

A Zakkantak a leginkább fogékonyak a pszire az összes Ork közül. Fókusz pontként szolgálnak ugyanis mindannak a pszi energiának, amelyet zöldbőrű társaik generálnak önkéntelenül is. Átjárja őket az a fajta Orkság és minél több Ork van a közelben, annál nagyobb erőt fogadnak magukba.

A Zakkantak azonban nem nagyon képesek uralni ezt az erőt. Akár egy szoros desznó zabáló verseny két hangos Ork között is képes erős energia hullámokat kelteni egy közelben lévő Zakkantnál. Ilyenkor fény gyűlik a feje köré, szikrázik a szeme és nyers energia csorog a szájából és az orrából. Ha viszont nem tudja valahogy kiengedni ezt a felhalmozott energiát, a Zakkant feje felrobban, gyakran ugyanezt okozva a közeli Orkok agyaival is. Ez pedig nem épp hasznos dolog.

Azonban minden Zakkant, amely valahogy elérte a felnőttkort, tudja, hogy hogyan engedje szabadjára ezt az erőt és energia robbanás vagy pusztító hullám formájában. Ugyan ettől nagyszerűen érzi magát a Zakkant, a közelében lévők hamar fűbe haraphatnak tőle. Éppen ezért a különleges Zakkant-kunyhókban élnek, távol a többi Orktól és csakis akkor mehetnek



mások közelébe, ha figyelmeztető kolompokat aggatnak magukra és kíséretük is van. Ez a kíséret pedig általában a törzs legfurcsább zöldbőrűit jelenti. Az igazán sikeres Zakkantak, akiket Hiperfejként ismernek, éppen ezért gyakran képezik több galaxist járó cirkusz szörnyszülöttjeinek a központi részét, felajánlva pszi tűzijátékaikat egy maréknyi fogért.

Amikor egy Ork horda hadba vonul, sokat üvöltöznek és szitkozódznak. Ez annyi energiát termel, hogy a Zakkant szinte csordultig feltöltődik. Egy harci lázban lévő Zakkant pedig félelmetes látvány. A szemei kidüllednek és a karjaival vadul hadonászik, ahogy az ellenfél felé rohan, miközben Waaagh! energiáktól izzik a réz botja. Amint a benne felgyülemlett erő eléri a tetőpontját, a Zakkant szabadjára engedi azt egy olyan pirotechnikai formában, amely vagy felrobbantja az ellenfeleit vagy erővel itatja át a társait. Bármi is legyen, a Zakkantakat követő Orkok biztos jól szórakoznak majd.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Zakkant	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter (Independent Character), Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Psziz használó (Psyker):** A Zakkant egy pszi használó.

**Hiperfej (Warphead):** A Hiperfejek egy kicsit jobban tudják utalni a bennük keringő erőt. Az olyan Zakkantak, amelyek fel lettek fejlesztve Hiperfejjé, újradobhatják minden körben, hogy milyen pszi erőt használnak.

## Zakkant Pszi Erők

A Zakkantak nem tudják irányítani az erejüket. Mindegyik Ork Lövési fázis kezdetekor mindegyik Zakkantnak dobni kell külön-külön az alábbi táblázaton, hogy milyen pszi erőt használják.

A Zakkantak kötelesek Pszi tesztet tenni, mielőtt meghatároznák a használt varázslatukat. Ha a teszt sikertelen, akkor nem is kell dobni a táblázaton. Emlékezz, hogy a Zakkant Vezetési Értékét (Ld) befolyásolja a Népakarat szabály. Egy Durranás vagy Bztt erőt használó Zakkantat úgy kell kezelni, mintha lőtt volna egy fegyverrel abban a fázisban. Ha a Zakkant közelharcban van, akkor ne alkalmazd az 1, 2 vagy 3 eredményeket, hanem tekintsd úgy a Zakkantat, mintha energia fegyvere lenne.



### D6 Eredmény

**1 Fejzúzó:** A Zakkantban tomboló erők elszabadulnak és felrobbantják a közelben lévő fejét. Alkalmazd a lenti Durranás erőt úgy, hogy a sablont magára a Zakkantra teszed.

**2 Durranás:** A Zakkant szabadjára enged egy energianyalábot, amely ráakaszódik az ellenfélre és porrá hamvasztja őket. Válassz ki egy ellenséges osztagot, akit lát a Zakkant. Azt az osztagot automatikusan eltalálsz. A Durranás az alábbi profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	6	3	Robbanás, Tüzérségi Sokk

**3 Bztt:** A Zakkant szemei zölden felizzanak és egy energia villámot lőnek ki az ellenfél felé. Válassz ki egy ható- és látótávolságon belüli ellenséges osztagot. Azt az osztagot automatikusan eltalálsz. A Bztt a következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	10	2	Melta

**4 Hadút:** A Zakkant szétáramoltatja a benne tomboló energiát a körülötte lévő Orkok között. A Zakkant osztagában minden Ork +1 Támadást (A) kap a következő Ork kör kezdetéig.

**5 Gyerünk:** A Zakkant becsukja a szemét és egy zöld fény kíséretében el teleportálja magát és az osztagát a harcmező egy másik részére. A Zakkantat és az osztagát el lehet bárhol helyezni a pályán a Rajtaütés (Deep Strike) szabályok szerint. Ezt az erőt akkor is ki kell játszani, ha a Zakkant és az osztaga közelharcban van. Ilyenkor az ellenfél a helyén marad.

**6 Waaagh!:** A Zakkant teli torokból elüvölti magát, erővel itatva át társait. Ebben a körben automatikusan létrejön egy Waaagh!, a korábban leírtaknak megfelelően. Ez azonban nem használja fel az Ork játékos rendelkezésére álló rendes Waaagh! lehetőséget. Ez viszont akár az első körben is létrejöhet. Több Waaagh! hatása azonban nem adódik össze.



# Dokik

Painboyz

A Dokik kedvenc elfoglaltságai a sebészet és a fogorvoslás. Az utóbbit általában akkor művelik, amikor a páciens már a műtőasztalon fekszik, mivel a kivett fogakkal fizet a „vevő” a szolgáltatásért. Amíg ugyanis le van szíjazva és ki van feszítve a szája, nem nagyon tud ellenkezni az ár miatt.

A Dokiknak sok közös vonása van a Mérnorkokkal és a két kaszt egész jól ki is jön egymással. Bizonyos szempontból a Dokik az Ork fiziológia szerelői, mivel ők tatják karban és fejlesztik magát az Ork testet.

Ám jaj annak, aki akkor kér segítséget egy Dokitól, miközben annak sok szabadideje van. Ha egy Ork egy csúnya levágott végtag kórtól szenved, nagy eséllyel egy Dokihoz fordul, hogy feltessen egy újat vagy egy mechanikai pótkatrészt. Ez viszont általában a helyi Mérnork „csúcstechnológiájú” ketyeréi közül kerül ki. Ez azonban nem nyugtatja meg mondjuk egy Rutgot Mk2 Robbanó Láb tulajdonosát, főleg, ha egy karra lett volna szüksége.

A Dokik ösztönből, próbálkozásokból és a jól bevált „tudom, mit csinállok” módszerből tanulnak. A legnagyobb öröm az életükben, ha kísérletezhetnek. Egyszerűen imádják behelyezni



a Mérnorkok által összetákolmányozott alkatrészeket másokba és a két szakma gyakran dolgozik együtt Kiborkok létrehozásában. Ezek zöldbőrű és gép elképzelhetetlen egyesülései, amelyek az olyan Orktól, akinek a keze helyett egy körfűrész van egészen a teljesen mechanikus Skacig terjednek, akik már inkább gépek, mint Orkok.

A Dokik akkor vannak igazán elemükben, ha a törzsük belekerült egy Waaagh!-ba. Amikor a harc javában zajlik és a föld tele van sérültekkel, a Doki a leggazdagabb Orkot követi, remélve, hogy megsérül és szüksége lesz a szolgáltatásaira. Keresve sem találhatnának jobb alkalmat képességeik csiszolására, mint amikor összeférelnek a gondjaikra bízott Orkokat és egy rozsdás fecskendőből származó gyors injekcióval talpra állítják őket.

A Dokik azonban nem teljesen százasok. Nem használnak például érzéstelenítőt, mert szeretik tudni, hogy még él-e a páciensük. Az pedig, ahogy belemásznak valakibe nagyon elborzasztó látvány, főleg az alanynak. Ám oly hasznosak a Dokik az Ork társadalomnak, hogy ezen kis apróságok felett könnyen szemet hunynak, főleg, ha a Góré a fényes, új gépi kar tulajja.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Doki	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Felszerelés:**

**Műszerek (Dok's Tools):** A Doki mesterien képes megjavítani egy Ork kemény testét a különféle, gonosz kinézetű műszereivel. Megadja a Fájdalomtűrés (Feel No Pain) különleges szabályt az osztagának.

**Piszkos Fecskendő ('Urty Syringe):** A Dokik hatalmas fecskendőket cipelnek magukkal, tele mérgező anyagokkal. A Piszkos Fecskendő egy Mérgezett (Poisoned) Fegyver, amely mindig 4+-os sebez.

**Gretchin Segéd (Grot Orderly):** A Dokikat gyakran kísérik Gretchin Segédek, akiknek az a dolga, hogy a műszereit és a taralék végtagokat cipeljék. Egy Gretchin Segéd lehetővé teszi a Dokinak, hogy újradobhasson egy rontott Fájdalomtűrés dobást. Vegyél le egy Gretchin Segéd modellt, miután fel lett használva. A segéd modellek pusztán dekoratív jellegűek. Ha útba kerülnek, akkor nyugodtan tedd félre őket.

# Meganobok

## Meganobz

Azokból az Ork veteránokból, akik mindenk felett a közelharc hevét élvezik, gyakran válik Meganob. Azonban csakis a leggazdagabb Nobok engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy csatlakozzanak ehhez az elit csoporthoz. Legkönnyebben a harcban viselt gigászi páncéljukról, amit megapáncélnak neveznek, és a sérthetlenségükbe vetett megingathatatlan hitükről lehet felismerni őket.

A megapáncél lényegében egy külső vázra erősített, vastag lemezekből álló páncél. Több motort is tartalmaz, amely óriási erőt kölcsönöz a viselőjének. Mindegyik megapáncélt egyedileg kell a törzs Mérnökjének a viselőhöz méreteznie, mielőtt elkezdené összeforrasztani a keze ügyébe kerülő vaslapokat. A végtermék viszont minden esetben lenyűgöző látvány, teleaggatva a Meganob kedvenc trófeáival; a kedvenc mordálya beépítve az egyik kezébe, a másikban pedig borotvaéles karmokkal.

Az Ork közösségben a megapáncél az ultimatív státusz szimbólum és éppen ezért a Meganobok az elit elitjének tekintik magukat. Ugyan a többi Nob néha gúnyolja őket azzal, hogy mennyi személyi védelemmel szállnak harcba, ezt sosem teszik

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Meganob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

### Felszerelés:

**Mega Páncél (Mega Armour):** Ez egy vastag lapokból álló páncél, amelyet egy energetizált vázra szereltek fel. A motoros végtagok hihetetlen erővel és kitartással ruházzák fel a viselőt. A mega páncél 2+-os páncélmentőt biztosít és magában foglal egy ikercsatolt mordályt és egy energia karmot. A mega páncélt viselő modell megkapja a Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful) különleges szabályt.

hallótávolságon belül, mert egy tomboló Meganob megállíthatatlan ellenfél és egy-két levágott végtag még a legszívósabb Nobot is hátrányosan érinti.

A harcmezőn a Meganobok nehezen páncélozott gyilkoló osztagokba verődnek. Általában azzal ellensúlyozzák a mozgékonyáguk hiányát, hogy egy tragacsban vagy hadikocsiban szállnak harcba, teleaggatva trófeákkal és zászlókkal. Mindegyik Meganob legalább egy tonnát nyom, mert a Birodalom kovácsaival ellentétben az Orkok a mennyiséget többre tartják a minőségénél. Ugyan ez lassítja a frontvonalra való eljutásukat, megvan az a kellemes mellékhatása, hogy ha elég lendületet vesz, egy Meganob szinte megállíthatatlanná válik. Egy rohamozó Meganobnak már a puszta súlya is elég ahhoz, hogy kilapítson szinte bárkit, az energia karmaik pedig véres cafatokra szedik a túlélőket.

A Meganobok annyi páncélt viselnek, hogy ez egyetlen igazi gyengéjük a súlyuk. Nem ritka látvány az, hogy egy Meganob társai azon fáradoznak, hogy talpra állítsák, miután bekapott egy találatot az ellenséges tüzéségtől. Az Ork technológiának és fiziológiának azonban olyan a kitartása, hogy a szóban forgó Ork hamar talpra áll és ismét beleveti magát a harc sűrűjébe.



# Ork Skacok

Ork Boyz

A Skacok erős, eltökélt gyalogságot alkotnak, akik üvöltve ugranak neki bármilyen ellenfélnek. A páncéljuk javarészt nem áll másból, mint egy golyóálló mellény foszlányaiból, amihez hozzácsatoltak egy váll vagy hát vértet, rajta a klánjuk jelével. Ugyan tisztelik a fegyvereiket, de nem riadnak vissza attól sem, hogy az ökleiket vagy a fogait használják az ellenféllel szemben. Általában kemény lövedékű pisztolyokkal, úgynevezett stukkerekkel és brutális pengés fegyverekkel, közismertebben csoppákkal vannak felszerelve. Ugyan kezdetlegesek és változó kialakításúak, ezek a csoppák nagyon is alkalmasak az emberi végtagok levágására és fejek bezúzására. Amikor egy ilyen felszerelésű Ork csürhe megrohan egy ellenfelet, akkor elég véres rendet hagynak maguk után.

Az Orkok az esetlen és hangos fegyvereket kedvelik és úgy vélik, hogy semmilyen puska nem képes igazán sérülést okozni, ha nem ad ki mellé hangos és rémisztő zajokat. Azok az Orkok, akik megszállottjaivá váltak az automatikus tüzelés morájának, Mordály Skacoknak nevezik magukat. A Morkály Skacok csürhéi



folyamatosan keresik az olyan alkalmakat, ahol fűlsüketítő robajú fegyvereikkel megölhetnek valamit, ami eléjük kerül. Ugyan mindegyik Mordály Skac imád tüzelni az összetákolt fegyverével, gyakran több sikere lesz, ha a Mordályával az ellenfele fejét próbálja szétütni.

Néha egy Orknak sikerül rátennie a kezét egy nehézfegyverre, amely valódi gyalogság vagy jármű ellenes tüzerevel látja el a csürhét. A két kedvenc a nagy mordály, a tűzgyorsasága miatt és a mindig megbízható raketta vető. Minél nagyobb a csürhe, annál jobb eséllyel vannak benne nehézfegyver „specialisták”

A Kemény Skacok olyan Orkok, akiken elég páncél van ahhoz, hogy túléljék a rájuk zúdított tüzet, jókat nevetve azon, hogy milyen hamar szétszaggatják a kevésbé páncélozott társaikat. A Kemény Skacok vastag lemezekkel borítják be magukat, amelyeket úgy guberálnak össze és öltenek magukra amolyan laza páncél gyanánt. Ugyan ettől úgy nézhetnek ki, mint a két lábon járó mágnesek, nem túl okos dolog ezt a szemükre vetni.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ork Skac	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Kemény Skac	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

## Tragacsok

Egyes Skacok a sebesség megszállottjai. Mivel Orkok, ezért megszállottjai még a fejek bezúzásának is és éppen ezért olyan könnyű járművekkel vonulnak harcba, amelyekkel a lehető leghamarabb elérik az ellenfelet, hogy rávethessék magukat.

A Tragacsokat csakis a száguldásra tervezték és semmi másra és általában nem rendelkeznek sok páncézzal. Egy jól sikerült találat akár egyből szét is kaphatja a járművet, izzó romhalmazzá alakítva azt. A felépítésük miatt azonban könnyen ki lehet ugrani egy Tragacsból, mielőtt az becsapódna a falba vagy az is lehet, hogy a találat egy egyszerű díszet talál csak el, amit a sofőr azért tett fel, hogy rajta tarthassa a szemét.

Mivel az Orkok annyira kreatívak, nincs két egyformán kinéző Tragacs, habár általában mindegyiknek hangos motorja és egy platója van. Néha a motorháztetőn egy koponya vagy vaslemez

	BS	F	S	R	HP
Tragacs	2	10	10	10	3

**Egység Típus:** Jármű (Gyors, Szállító) (Vehicle [Fast, Transport]), Nyitott (Open-topped)

**Szállító Kapacitás:** A Tragacsok 12 modellt tudnak szállítani. A Mega Páncélos modellek két modellnek számítanak.

### Különleges Szabályok:

**Rozzant (Ramshackle):** Ha a Tragacs elszenved egy Robbanás (Explodes) hatást vagy Ronccsá (Wrecked) válik az által, hogy a Szerkezeti Pontjai (HP) 0-ra csökkennek, dobj az alábbi táblázaton és alkalmazd a kidobott hatást a szokásosak helyett. Ha a Tragacs egyszerre több ilyen hatást is elszenved, akkor dobj mindegyik után, de csak a legalacsonyabb eredményű kockát használd.

#### D6 Hatás

- 1-2 Bumm!** A Tragacs felrobban és roncsdarabokat és összezavarodott Orkokat szór mindenfelé. A Tragacs megsemmisül. Minden utas és D6"-en belüli modell elszenved egy 3-as Erejű (S) találatot. A túlélő utasoknak ki kell szállniuk és Tüzérségi Sokk (Pinning) próbát tenniük.
- 3-4 Whoaa!** A lövés irányíthatatlanná teszi a Tragacsot. Mozgasd a Tragacsot 3D6"-et egy véletlenszerű irányba (az Ork játékos határozza meg az irányt, ha Találatot dob a Szóródás kockán). Utána alkalmazd a fenti Bumm! eredményt. Ha a Tragacs ellenséges modellekbe vagy egy terepbe csapódna, állítsd meg előtte 1"-el.
- 5-6 Reccs!** Valami fontos tönkremegy, de az Ork utasok még az előtt ki tudnak ugrani, hogy a Tragacs szétesne akkora zajjal, mintha egy Meganob leesett volna egy csigalépcsőn. Az Ork utasok nem szenvednek el sérülést, de azonnal ki kell szállniuk. A Tragacs utána ronccsá válik.

díszelleg, felidézve a régi Ork hagyományokat, ahol a hátsókat trófeákkal aggatták tele. A Tragacs ezek mellett különböző korlátokkal és kiállókkal is el van látva, hogy még a legkisebb jármű is harca tudjon szállítani egy vérszomja Ork csürhét.

Minden klán és banda úgy alakítja a saját Tragacsait, hogy azok tükrözzék az ő sajátosságait. Egy Goff jármű például olajos és snassz lesz nagy utastérrel. A Gonosz Napok szinte mindig túlpörgetik a motorjaikat és vörösre festik a karosszériájukat, amíg a Kígyóharapók a totem állatjuk színeire festik a járgányaikat. A Halálkoponya Tragacsok furcsa mód hasonlítanak más klánok járműveire kék festéssel. A legkiemelkedőbbek azonban a Rossz Holdak járművei, desznóbőr ülésekkel, fülsüketítő hangszórókkal, füstölgő csövekkel és sárga lángnyelvekkel a karosszéria oldalán.



# Tankbontók

## Tankbustas

Az Orkok gyakran kapnak függőivé válnak annak, amit szeretnek és keresik a hasonló gondolkodású egyéneket, kialakítva így egy specializált bandát. A Tankbontók klasszikus példái egy ilyen szubkultúrának. Ők azok az Ork Skacok, akik megtapasztalták azt, milyen remek érzés egy lövéssel felrobbantani egy ellenséges járművet.

Ha az Orkok egyáltalán elgondolkodnának ilyesmin, akkor egy Tankbontónak egy jármű elpusztítása akkor örömet okoz, mint egy Vad Orknak egy Desznósaurusz vagy Megadon leterítése. Valamiért az Orkok imádnak saját maguknál tíz vagy hússzor nagyobb dolgokat megölni. A győztes harcos könnyen áhítat és féltékenység tárgyát képezheti, amihez igen könnyen hozzászokik. Hasonlóan a Vad Orkokhoz, akik karmokat, szarvakat vagy más tagokat vesznek magukhoz trófeaként az áldozatuktól, a Tankbontók gyakran viselnek magukon egy elpusztított jármű valamilyen darabját. Gyakori az is, hogy tank-



lemezekből álló páncélt, fogaskerekekből készített ékszereket viselnek vagy csavarokat tesznek a karjukba, jelölve, hogy hány járművet öltek meg.

Nem a raketta vető az egyetlen fegyver, amit ezek a tankelhárító specialisták imádnak. Sokuknak elege lesz abból, hogy folyamatosan mellélőnek és inkább egy személyesebb módon juttatják célba a rakétát. Ezek a Tankkalapácsoktól a robbanóanyagot cipelő, betanított desznókig terjednek. Nagyon közeli esetekhez pedig úgynevezett Tankbontó bombákat cipelnek magukkal. Ezeket egy erős mágnessel a tankhoz erősítik, amely után már csak pillanatok választják el azt, hogy darabokra robbanjon. Ha pedig egy egész osztag használja ugyanazon jármű ellen a Tankbontó bombáit, akkor az biztos látványos tűzijáték keretein belül fog megsemmisülni. Ez általában több Orkot is magával visz, ahogy a repeszek szerte szétszállnak, de a Tankbontók szerint: "Tudták, milyen veszéllyel jár a meló".

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Tankbontó	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Becsvágyók (Glory Hogs):** A Tankbontók csakis az igazán nagy vadak elejtéséért élnek. Kötelesek mindig egy ellenséges járművet megrohamozni és/vagy rálőni, ha az lő-, és látótávolságon belül van. Ha nincs látható lő-, és látótávolságon belüli ellenséges jármű, akkor a Tankbontók rendszeren választhatnak célpontot.

**Felszerelés:**

**Tankbontó Bombák (Tankbusta Bombs):** A tankbontó bombákat ugyanúgy lehet használni, mint a krak gránátokat (lásd Warhammer 40.000 szabálykönyv), de 2D6+6 a páncélátütésük.

**Tankkalapács (Tankhammer):** A Tankkalapács egy rúdra erősített rakéta, amit egyenesen a jármű gyenge pontjaiba csapnak.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
--	10	--	Közelharc, Kétkezes

**Bombás Desznó (Bomb-squigs):** A vállalkozó szellemű Tankbontók kihasználják a desznó természetének azon részét, hogy bármit követ, ami mozog. Egy Tankbontó elengedheti a Bombás Desznót lövés helyett. Dobj egy kockával. 2+-on a Bombás Desznó egyenesen belerohan a 18"-en belüli legközelebbi ellenséges járműbe és felrobban, egy 8-as Erejű (S) találatot okozva a Tankbontó felé néző oldalon. 1-es dobása esetén ugyanezt a 18"-en belüli legközelebbi baráti járművel teszi meg. Miután elengedted, vedd le a Bombás Desznót, még akkor is, ha nem érte el a célpontját. A Bombás Desznó modellek csupán dekoratív jellegűek és nincs profiljuk.

# Csórók

Lootas

A Csórók a legjobban felszereltek az összes Ork közül, mivel mindig ellopják a legjobb fegyvereket a többiek elől. Enyveskezű bűnözők egytől egyig, akik elvisznek mindent, ami nincs lebetonozva. Senki sincs biztonságban egy Csóró banda közelében. Még egy apró összeszólalkozás egy Csóróval valamely lopott tárgyval kapcsolatban is azt eredményezheti, hogy a korábbi tulajdonosnak a stukkere, az arany foga és még az ebédje is rejtélyesen eltűnt. Sok Csóró a Halálfejek klán tagja, akik, maguk is kemény öklű tolvajokként, tárt karokkal fogadják őket.

Egy tipikus Csóró nagyon nyitottan áll a saját dolgainak tulajdonjogához. Ha egy Ork elég ügyes ahhoz, hogy egy Csórótól lopjon, a Csóró nem fogja vissza követelni a tulajdonát, legalábbis addig nem, amíg a tolvaj még figyel – tisztán és becsületesen ellopta tőle. Ezzel ellenben, ha egy Csórót gyanúsítanak meg lopással, arra sértett ártatlansággal reagál. A ravaszabbak azt vallják, hogy a „vagyon megosztása” az Ork kultúra egy tiszteletreméltó része. Más Orkok viszont azt vallják, hogy a Csórók semmirekellő tolvajok, akiknek annyi közülük van a

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Csóró	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mérnork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

## Felszerelés:

**Halálmordályok (Deffguns):** A Halálmordályok vállra szerelhető nehézfegyverek az alábbi profillal. Dobj minden Lövési fázis elején egyszer, hogy meghatározd az osztag lövéseinek számát, de csak az után, hogy célpontot választottál. Például egy 10 fős Csóró osztag rá akar lőni egy osztag Űrgárdistára és dob, hogy meghatározza a lövéseinek számát. 6-ot dobnak, ami D3-on 3-nak felel meg. Ezek alapján 30 lövést adnak le ebben a körben. Hurrá!

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	7	4	Nehéz D3

tisztelethez, mint egy sült desznónak.

Annak eredményeként, hogy mindig mindent ellopnak és eltárolnak, a Csórók eléggé vagyonosak Ork mércével mérve. A zsákmányaik legjobb darabjait még jobb fegyverekre cserélik és így egy virágzó fegyverkereskedelem központjává válnak. Gyakran alakítanak ki jó kapcsolatokat a helyi Mérnorkkal, aki első osztályú vásárlóknak tekinti őket.

A Csórók gyakran rábeszélik a Mérnork ismerőseiket, hogy építsenek nekik egyet a figyelemreméltó, vállra szerelhető fegyverekből, az úgynevezett Halálmordályokból. Mindegyik ilyen fegyver a Mérnork szakértelmének ékes bizonyítéka, amit a Csóró által beszerzett nehézfegyver darabokból szerel össze. A Mérnork végrehajt néhány „módosítást” a fegyveren az építés alatt, ami egyes plusz alkatrészek hozzáadásától egészen addig is terjedhet, hogy darabokra szedi és újra összerakja. A Mérnorkok gyakran kísérik a harcmezőn is a Csóró barátait, hogy élőben láthassák teremtményeiket. A Halálmordály pontos működése mindig lutri, de két dolog biztos – a használója meg fog süketülni és a célkeresztjébe kerülő pedig véres halált hal.



# Kommandorkok

Kommandos

A Kommandorkok testesítik meg az Orkok alattomos ravaszságát. akkor a legboldogabbak, ha egy gyanútlan ellenfél mögé lopakodhatnak, a társaikkal az oldalukon sunnyogva. Amikor pedig elérkezik az idő, előugranak a rejtékhelyeikből és levágják, leszúrják vagy lelövik az áldozatukat, mielőtt az egyáltalán reagálhatna.

A Kommandorkokra a legtöbb Ork skac gyanakodva tekint, legalább is, amikor egyáltalán látja őket. Ezek a kis osztagnyi specialisták nem nagyon kommunikálnak a fajtársaikkal és gyakran hónapokra vagy akár véglegesen elhagyják a törzseiket. Az intelligenciát és a kezdeményezést részesítik előnyben és némelyikük még olvasni is tud. Nem nekik valók a tömeges rohamok vagy a frontvonalra való eszeveszett verseny rozoga tragacsokban. E helyett egy Kommandork attól indul be, ha torkokat metszhet el és zűrzavart okozhat az ellenséges vonalak mögött egy tökéletesen időzített rajtaütés előtt. Számukra az az arckifejezés a legnagyobb jutalom, ami azon áldozataik arcára ül ki, akik abban a hitben voltak, hogy már több kilométerre kiszúrják az Ork támadást. Ezeket a terror taktikákat a Vörös Koponyák Kommandorkja, Snikrot vitte tökélyre, akinek a neve a mai napig egyenértékű a félelemmel az Armageddonon.



A harcmezőn a Kommandorkok ellenséges járőröket és fegyverállásokat tesznek el láb alól, hogy a többi skac nagyobb eséllyel érje el az ellenség vonalát sértetlenül. Általában mindegyik Kommandorknak megvan a maga szerepe a csapatban, amit a becenevük is tükröz, például „Tűzfiú” vagy „Torokmetsző”. Ez a szervezett és militarista kinézet az eredményezi, hogy a fiatal Vihar Skacok gyakran inkább a Kommandorkok sorait bővítik a helyett, hogy csatlakoznának az épelméjű Orkokhoz a sereg szívében.

A Kommandorkok eszközei elég kifinomultak Ork mércével mérve. Sok bizalmat fektetnek a befektetett pengéikbe és az álcázó stílusú arcfestésükbe, amely keretén belül vérrel, sárral és ürülékkel kenik be magukat, hogy jobban beleolvadjanak a környezetükbe. Ez a gyakorlat sokkolóan hat egy átlagos Orkra, akinek elfogadhatatlan az a gondolat, hogy elfedje a természetes zöld színét. Csakis a Véres Fejszék látják ennek a praktikának a hatékonyságát. Egyes Kommandorkok még ennél is találékonyabbak az álcájukkal, növénydarabokat aggatva magukra vagy más ravasz (legalábbis Ork mércével mérve) módszerekkel. Néha még nehézfegyvereket is használnak, de csakis akkor, amikor már megfelelő pozícióban vannak egy parancsnoki jármű vagy egy fedezékből kibújó osztag elpusztítására.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Kommandork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Beszivárgás (Infiltrate):** A Kommandorkok mindig megfelelő helyre lopakodnak a harc kezdete előtt. Rendelkeznek a Beszivárgás különleges szabállyal.

**Áthaladás Terepen (Move Trough Cover):** A Kommandorkok elég mozgékonyak ahhoz, hogy még a legnehezebb tereppel is boldoguljanak. Rendelkeznek az Áthaladás Terepen különleges szabállyal.

# Perzselők

Burna Boyz

A zöldbőrűek tagadhatatlanul vonzódnak a tűzhez. A lángok és a dolgok felgyújtása iránti ámulatuk néha annyira erőteljes, hogy egyes Orkok csatlakoznak a Perzselőkhöz.

A Perzselők egytől egyig elhivatott gyűjtogatók. Semmit sem imádnak jobban, mint más cuccait felgyújtani, a tulajdonossal együtt. Számukra nincs szebb látvány, mint amikor a lángnyelvek egy hadonászó testen táncolnak és ezért szinte bármilyen kifogást kitalálnak, hogy lángra lobbantassanak valakit.

A Perzselőket a hegesztőmaszkjaikról és a nevükként szolgáló lecsupasztított lángszóróról lehet felismerni. Ezek a „perzselők” egy mennyiségű olajos tüzet képesek kilőni magukból és össze vannak kötve egy tartálynyi lobbantékony prométeummal, amely ott figyel mindegyik Perzselő hátán. A Perzselőket mindig nagy ívben elkerülik a harcmezőn, de nem csak a bűzük miatt, hanem ezért is, mert egy kósza lövedék könnyen élő tűzgolyóvá változtathatja őket.

A Perzselőknek meg kellett tanulniuk beilleszkedni az Ork társadalomba, mert egyetlen épelméjű Góré sem tűrné el a folyamatos „baleseteket”, amelyek egy Perzselő csapattal járnak

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Perzselő	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mérnork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

## Felszerelés:

**Perzselő (Burna):** A perzselő egyaránt alkalmas a fémhulladék és az ellenséges harcosok elaprítására. Használható a Lövési fázisban az alábbi profillal vagy egyedi energia fegyverként (unusual power weapon, lásd Warhammer 40.000 szabálykönyv) rohamnál, de ugyanabban a körben nem használható mindkét módon.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sablon	4	5	Roham 1

jelentős haszon nélkül. A Perzselők képesek ugyanis úgy átállítani a lángszóróikat, hogy azok egy izzó, kék lángot bocsássanak ki a szokásos narancs tűzfelhő helyett. Ez a „vágó láng” képes bármin, ég egy fém páncéllemezen is átvágni magát. Ennek eredményeképpen a Perzselők elengedhetetlen részei a zsákmányszerzésnek és a nagyobb Ork gépek építésének. Akár hetekig képesek egy Mérnork felügyelete alatt dolgozni, ha van elég felválni való fém és inni való sör. A harcban ugyanezek a Mérnorkok kísérik őket, hogy nehegy véletlenül lángra lobbantsák az Ork társaikat csak azért, hogy elropják az „égő táncot”. Így válnak a Perzselők az Ork társadalom hasznára.

A legtöbb Ork szerszámhoz hasonlóan, a perzselő is felettebb hasznos a harcban. Lángszóróként tökéletesen alkalmas a fedezékben lévő ellenfelek kitakarítására, főleg, ha több Perzselő is összeadja a tűzerejét egy lángvihart kavarva. Nehézpáncéltatú ellenfelekkel, például Úrgárdistákkal szemben egyszerűen átváltanak a vágó lángjukra és a Perzselők a perzselőkkel szabdalják szét a célpontjaikat. Éppen ezért nevezik őket néha „konzerv nyitóknak” és elengedhetetlenek bizonyultak a frontvonalon.





# Motorosok

## Warbikers

A Ork motor jóval több a tulajdonosának egy egyszerű járműnél. Egy Motoros gondját viseli a személyre szabott vas paripájának, mert az nemcsak egy figyelemre méltó alkotás, hanem a sebesség adrenalin teli élvezetét nyújtó eszköz is. Nincs semmi ahhoz fogható, mint teljes gázzal és füstölgő puskacsővel az ellenfél felé száguldani. Ezért is van annyi motoros a Sebességmániások és a Gonosz Napok soraiban. Sok Ork álmodozik arról, hogy egy nap egy ilyen motorja lehessen.

Maga a motor egy együléses támadó jármű egy ikercsatolt dakkaskulóval – egy kimondottan nehéz fegyverrel egy ilyen kis járművön. Természetesen egy ilyen nehéz fegyver felszerelése egy relatív könnyű motorra több problémával is jár, nem utolsósorban azzal, hogy a gép könnyen kipördül, ha lónek a fegyverrel. Az Orkok azonban úgy gondolják, hogy az csak hozzáad az élvezetnek, izgalmasabbá téve a vezetést. A Motorosok pedig olyannyira vakmerőek, hogy még a kormányt is elengedik, amikor az ellenségbe hajtanak, hogy jobban ki tudják használni a stukkereiket, csoppáikat és más improvizált fegyvereiket.



A Motorosoknak megvannak a maga ismertető jeleik, főleg egy igazán jó csata után. Az ajkaik széles vigyor formálnak, a vérágas szemük pedig félelmetesen tágra van nyitva. Gyakran még az után is remegnek egy pár óráig, hogy leszálltak a nyeregből, mert egy Ork jármű csak hallomásból ismeri a lengéscsillapítást. Még a relatív békés időkben is gyakran elengednek a Motorosok egy hangos nevetést, ahogy magukban újra és újra felidéznek az ellenfél vonalaiba vezetett dicsőséges rohamaikat.

a Motorosok rohamosztagosokként és felderítőkként szolgálják a fő sereget. A kipufogójukból felszálló sűrű, fekete füst eltakarja és így valamelyest védi őket az ellenfél lövedékeitől. Egyes motoros törzsek még arra is képesek, hogy üzenjenek egymásnak a jól időzített farolásaik által felszálló porfelhőkkel. A Lángoló Koponya törzs azonban még egy lépéssel tovább megy. Az ő motorosaik ugyanis képesek olyan tökéletesen összehangolni a farolásaikat, hogy egy felettük áthaladó repülő azt látja olajos füstből és porból kirakva, hogy „TAKARODJ”.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Motoros	4	2	3	5	1	2	2	7	4+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham

**Kipufogógáz (Exhaust Cloud):** A Motorosok átláthatatlan, fekete füstöt bocsátanak ki, amely 4+-os fedezék mentőt biztosít nekik.

**Felszerelés:**

**Motor (Warbike):** Egy Motoros modell 4+-os páncélmentőt kap és az egység típusa Motor (Bike) lesz, valamint megkapja a Kipufogógáz különleges szabályt. A Motorosok motorjai hangos, ikercsatolt dakkaskulókkal vannak felszerelve. Ezek az alábbi profillal rendelkeznek:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"	5	5	Roham 3

# Villámskacok

Stormboyz

A Villámskacok, sok sikeres sereg rohamosztagai, túl hatékonyak és fegyelmezettek egy szokványos Ork szemében. A jól bevált fegyelmetlenség és anarchia elleni beállítottságuk abból adódik, hogy egyszerűen szervezettek akarnak lenni. Ettől függetlenül azonban még mindig Orkok és még mindig igyekeznek a lehető leghamarabb a harc sűrűjébe kerülni. Éppen ezért a hátukra erősített raketta pakkokkal szállnak harcba, amelyek hatalmas lángcsóvával repítik előre a viselőjüket.

Az Orkok hamarabb nőnek fel, mint az emberek, de a fiatal Orkoknak általában úgy egy év kell, hogy megtalálják a helyüket a társadalomban. Ez lázadó és gyűlölettel teli gondolatokat szül egy Ork ifjában és könnyen lehet, hogy ezért fogja magát és csatlakozik egy Villámskac csoporthoz, főleg, ha katonai beállítottságú. Ezek a csoportok irányt mutatnak azoknak az Orkoknak, akiknek elégük lett abból, hogy mások szerint az csinálnak, amit akarnak. Az ilyen fiatal Orkok könnyen rákapnak a Villámskacok rendezett életére és hamar a harci gyakorlatoknak, a menetelésnek és a levegőben való szállásnak szentelik az életüket.

A legtöbb Ork inkább elkerüli az előrelátást és a tervezést és inkább menet közben találja ki a dolgokat. Ő szerintük nem kell a szervezetséget túlzásba vinni. A Villámskacok a kivételek ez alól és ők valóban tisztelik a rendet. Amíg egy szokványos Ork felszerelése egyedi és tépett, addig a Villámskacok imádják az egységes színezést és felszerelést. A háború apró részleteivel is sokat törődnek, például, hogy hol van és milyen erős az ellenfél. Ugyan az idősebb Orkok mindezt a parádézást, bakancssikálást és önkéntes engedelmisséget egyaránt viccesnek és aggasztónak tartják, a Villámskacok nagyon is komolyan veszik.

A furcsa szokásaiktól eltekintve, a Villámskacok figyelemre méltó erőt képviselnek a harcmezőn. Mindig készek bebizonyítani a harci gyakorlataik eredményességét a szövetségeseiknek és az ellenfeleiknek egyaránt és a háti rakettáikkal tesznek róla, hogy ők legyenek az elsők, akik harcba keverednek. Az idősebb Orkok szemében a csatába repülés méltóságon aluli a teli torokból való üvöltéssel való rohamozással szemben. Ám még ezek a régi medvék is elismerik, hogy az ilyenfajta légi idegbetegeknek is megvan a maga haszna a Birodalmi bástyák és védelmi vonalak megtámadásakor. Elvégre, egy rakéta meghajtású, Ork méretű hústömeg már önmagában is hatékony fegyver.

A Villámskacok nagy szerencsétlenségére, a számukra legyártott raketta pakkok mindenképpen csak nem megbízhatóak – a Mérnökök ugyanis éppoly viccesnek tartják egy meghibásodott raketta pakk látványát, mint bármely másik Ork. Gyakori látvány az, hogy egy Villámskac irányíthatatlanul elszáll a messzeségbe vagy belecsapódik a földbe a társaik legnagyobb szórakozására. A vélt katonai zsenialitásuk ellenére viszont a Villámskacok harctéri doktrínáját könnyen össze lehet foglalni azzal, hogy húzd meg a kart, üvöltsd, hogy „Hó-rukk!” és reménykedj.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Villámskac	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham

**Felszerelés:**

**Háti Raketta (Rokkit Pack):** A Villámskacok raketta pakkokkal lendítik előrébb magukat. A raketta pakkok háti rakétákként (jump pack) működnek. Azonban minden alkalommal, amikor a Villámskacok mozgásra vagy visszavonulásra használják a raketta pakkjaikat, dobj D6-al. 1-es dobása esetén a raketta pakkok egyike irányíthatatlanná vált és a kezelője a földre csapódik és felrobban. Ilyenkor vegyél le egy Villámskac modellt vesztésgként. Viszont az eredménytől függetlenül hozzáadhatod a kidobott értéket az egység abban a körben megtehető mozgásának mértékéhez.

# Gyilokkopták

Deffkoptas

A Gyilokkopták a repülés ötletével megszállott Mérnokok eszeveszett találmányai. Mindegyikük egy egyszemélyes támadó jármű, rotorral a pilóta feje felett és sugármotorral a hátsója alatt. A rotorok egyenesben tartják a szerkezetet, amíg a sugármotor az ellenfél körülbelüli irányába repíti azt, miközben az aljára felfüggesztett fegyverek halált osztanak.

Megszámlálhatatlan Mérnork próbálta már meg elsajátítani a repülés művészetét, de csupán néhányan értek el többet egy felettébb szórakoztató balesetnél. Viszont az Orkok egy vidám, póbáljuk meg még egyszer hozzáállást tanúsítanak a technológiával kapcsolatban és sosincs hiány tesztpilótákból a Sebességmániások soraiban. A Gyilokkopta több évtizednyi kísérletezés eredménye. Bár, az igazat megvallva, még mindig sok kísérletezés tárgyát képezi.

Ha van a Gyilokkoptának egy bizonyos feladata, akkor az a felderítés. Messze a fős sereg előtt haladva könnyedén megtalálják azokat az áldozatokat, akiket az Ork horda egyszerűen elpusztíthat. Amint megtalálták az ellenfelet, nagy erőfeszítéssel megfordítják a koptáikat és visszatérnek a fő sereghez erősítésért. Gyakori látvány az is, hogy az Ork csapatok a Gyilokkopták kipufogó füstjét követik a frontvonalhoz.



Az a baj a Mérnokokkal, hogy sosem rakják össze ugyanazt a gépet kétszer. Amióta az első Gyilokkopta megszületett, a Mérnokok testvérisége egyre ravaszabb ötletekkel áll elő, hogy ezt a bizarr találmányt egy halálos fegyverré alakíthassa. Az első Gyilokkopták ikercsatolt nagy mordályokkal voltak felszerelve, amelyeket szétroncsolódott motorokról loptak le, de amióta a Mérnokok rátették a kezüket a tervekre, nem ritka a megadurrintó vagy egy adag raketta sem egy ilyen gép alján.

Egyes Mérnokok szeretik még ennél is különlegesebbé tenni a koptáikat azzal, hogy robbanóanyagot erősítenek az aljukra, amelyet egyenesen az ellenfél fejére ejthetnek vagy körfűrészeket erősítenek rájuk, hogy elég alacsonyan szállva lefejezhessék áldozataikat.

A Gyilokkopta legfőbb előnye a testvérével, a motorral az, hogy szinte bármilyen tereppel képes megbirkózni. Ugyan a motorok nagyobb sebességet tudnak elérni lapos terepen, a Gyilokkopta sebességének egyetlen korlátja a rajta ülő Ork merészsége. Mivel egy ilyen szerkezet vezetéséhez már alaptól hiányoznia kell a pilótának pár kerekének, a Gyilokkopták gyakran elmosódott képként zúgnak el társaik felett, hogy vigyorogva az ellenfél arcába csapódjanak.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gyilokkopta	4	2	3	5	1	2	2	7	4+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham

**Sugármotorok (Jetbikes):** A Gyilokkopták sugármotorok minden tekintetben.

**Üss és Fuss (Hit and Run):** A sebességük és mozgékonyáguk miatt a Gyilokkopták megkapják az Üss és Fuss különleges szabályt.

**Felderítő (Scout):** A Gyilokkopták gyakran a fő sereg előtt haladva kutatnak friss préda után. Rendelkeznek a felderítő különleges szabállyal.

**Felszerelés:**

**Körfűrész (Buzzsaw):** Egy körfűrészrel felszerelt Gyilokkoptát úgy kell kezelni, mint a energia karom (power claw) lenne nála.

**Nagy Bomba (Bigbomm):** Játékonként egyszer a Nagy Bombával felszerelt Gyilokkopta tehet egy különleges támadást, még akkor is, ha turbó meghajtással (turbo boost) ment abban a körben. Helyezd el a nagy robbanás sablont úgy, hogy a közepe egy olyan modellen legyen, amely felett elhaladt a Gyilokkopta a mozgási fázisban. A Nagy Bomba ez után D6"-et szóródik és 4-es Erővel (S) és 5-ös Páncélátütéssel (AP) kerül kidobásra.

# Homokfutók

Warbuggies

A Homokfutók olyan kétszemélyes harci járművek, amelyek egy Motor figyelemre méltó sebességét jelentős tűzerővel párosítják. Az ilyen gépeket birtokló Sebességmániások gyakran tömörülnek egy csapatba, hogy a harcmezőn száguldozva szétlőjenek mindent, amit csak tudnak. Ugyan több fajtájuk is létezik, de mindegyik Homokfutónak egy sebességmániás sofőr van az elejében és egy nehézfegyveres tüzér a hátuljában.

A szokványos Homokfutó alacsonyan fekvő alvázsal, négy kővér keréssel egy túlpörgetett motorral rendelkezik, amellyel hajmeresztő sebességgel cikázhat a harcmezőn. Elsődlegesen a homok dűnékre és az iparvilágok sima felületeire tervezve, a Homokfutó jó befektetés egy tanuló Mérnök számára, aki nem szereti, ha a munkáját széttroncsolják közelharcban. E helyett a tüzélő lesz az, aki a kárt okozza az ellenfélnek, ahogy a fegyverével megpróbálja eltalálni azt, ami mellett a sofőr elhalad. A Homokfutók alap fegyverzete ikercsatolt, így a természetes pontatlanságukat nyers tűzmennyiséggel pótolják. Egy teljes osztag ezekből a járművekből elég tűzerővel bír ahhoz, hogy lekaszáljanak egy egész szakaszt vagy felrobbantsanak egy lomha tankot, ahogy elsuhannak mellette és trágár jeleket mutatnak.



## Terepjárók (Wartrakks)

A Homokfutóknál gyakori fejlesztés az, hogy a hátsó részüket egy strapabíró utánfutóra erősítik. Ezzel a sofőr ugyan lemond egy csekély sebességről, de cserébe sokkal nehezebb terepekkel is meg tud birkózni. Ez által a tüzélő akár az épületek romjai között megbúvó ellenfeleket is célba veheti vagy könnyedén levadászhatja egy rivális Ork klán tagjait az égő településükben.

## Pörkölők (Skorchas)

Minden Ork járművet a desznó olaj és gáz egyedi keveréke hajt meg. Minden Mérnöknek megvan a maga keverési receptje, amiben még akár egyes gombafajták is lehetnek, hogy robbanékonnyabb és hangosabb legyen a motor. Egyes Homokfutók hatalmas tartályokat visznek magukkal ebből az elegyből, de nemcsak azért, hogy szinte kifogyhatatlan üzemanyag tartálékuk legyen, hanem a hátulsó részükön lévő nehéz lángszórók üzemeltetésére is. Pörkölökként ismerve, ezeket a gépeket általában olyan Perzselők vezetik, akiknek a hordozható lángszórók túl kevésnek bizonyultak. A Pörkölők személyzete semmit sem szeret jobban annál, mint előtűnni a semmiből és egy éles kanyart téve nyakon önteni az ellenséges vonalakat égő üzemanyaggal, mielőtt röhögéstől hangosan eltűnnének a füstfelhőben.



	BS	F	S	R	HP
Homokfutó, Terepjáró, Pörkölő	2	10	10	10	2

**Egység Típus:** Jármű (Gyors) (Vehicle [Fast]), Nyitott (Open-topped)

### Felszerelés:

**Utánfutó (Trakk units):** A Homokfutókat néha utánfutókkal látják el. Bármely Homokfutó, amely fel lett fejlesztve Terepjáróvá vagy Pörkölővé újradobhatja a Veszélyes Terep teszteket.

**Pörkölő (Skorcha):** Egyes Homokfutók hatalmas üzemanyag tartályokkal rendelkeznek, amelyekkel lángra lobbantja az ellenfelet. Az olyan Homokfutó, amely megkapta a Pörkölő fejlesztést rendelkezik egy pörkölővel (lásd a felszerelésknél) és a fent leírt utánfutóval.

# Gretchinek

## Gretchin

A Gretchin csürhék a minőségük teljes hiányát a pusztasággal pótolják. A természetes gyávaságuk és gyengeségük nem éppen a harctérre való és általában bármelyikük inkább a homokba dugná a fejét egy rendes harcban való részvétel helyett. Vannak azonban olyan Gretchinek, amelyekbe egy kicsit több merészség szorult és, ha felbátorítják őket egy kézbe adott pisztollyal, meggyőződhetnek, hogy menjenek ki a harcmezőre.

A harctéren egy Gretchin osztag általában több tucat sikoltozó és civakodó tagból áll. A Hajcsárok azok, akik „bízatták” őket, hogy a frontvonal felé vegyék az irányt. Minél nagyobb egy ilyen csürhe, annál több Hajcsár kell a kordában tartásukhoz. Ám a Hajcsárok nemcsak a harcmezőn, hanem azon kívül is felelősek a törzs Gretchinjeinek épségéért. Örömmel teljesítik is ezt a feladatot, mert büszkék arra, hogy egy ősi és tisztelt Ork foglalkozást úzhatnak azzal a mellékes bónusszal, hogy sosincs messze egy kis nassolnivaló, ha netán megéheznének.



A Hajcsárok egy nagy, botra erősített karommal erősítik meg az alsóbbrendű zöldbőrűek feletti természetes uralmukat. Ezzel a ragadós botként is ismert eszközzel könnyedén elkaphatnak egy eliszkoló Gretchint és ugyanazzal a mozdulattal bele is vethetik egy közeli aknamezőbe.

A tapasztalt Hajcsárok tudják, hogy egy Gretchin csakis akkor harcol igazán, ha úgy érzi, hogy van is esélye megölni valamit. Éppen ezért megengedett nekik a kisebb lőfegyverek használata. A szomorú valóság azonban az, hogy a Gretchin csürhék ritkán látnak valódi akciót, mivel a többi Ork egyszerűen használja őket ágyútölteléknek, élő pajzsnak, akna takarító eszköznek és élő szőnyegnek.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Hajcsár	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

**Különleges Szabályok (Hajcsár [Runtherd]):** Ádáz Roham

### Felszerelés (Hajcsár [Runtherd])

**Ragadós Bot (Grabba Stikk):** Ez a Hajcsár tradicionális eszköze, amellyel bármit el tudnak hajítani, amit elérnek. A Ragadós Bottal felszerelt modell rendszeren támad, de minden Roham fázisban csökkenteni tudja egy vele talpérinthetésben lévő modell Támadásainak (A) a számát eggyel (legfeljebb 1-re).

**Dőfő (Grot-Prod):** Az előrehaladottabb Hajcsárok egy egyszerű Mérnök találmány használnak arra, hogy egy erős áramütést vigyenek be a rakoncátlankodó Gretchinnek. Az általuk leadott elektromos mennyiség azonban eléggé feltekerhető ahhoz, hogy hatékony közelharc fegyverekké váljanak. Egy Dőfővel felszerelt modellt úgy kell kezelni, mintha egy Mérgezett (Poisoned) (4+) fegyvere lenne közelharcban.

**Desznó Kutya (Squig Hound):** A desznó kutya egy különlegesen kiképzett állat, amely az elkészült Gretchinek felfalására lett kitenyésztve. Minden alkalommal, amikor egy desznó kutyával rendelkező osztag elvét egy Morál tesztet, eltávolíthat sz D3 Gretchin modellt, hogy újradobhasd a Morál tesztet.

### Különleges Szabályok (Gretchin):

**Egy Gretchin Élete (It's a Grot's Life):** Az Orkok mindenféle veszélyes feladatokra használják a Gretchineket. Ha egy Gretchin csürhe egy aknamezőbe fut, vedd le az aknamező jelzőjét és 3D6 Gretchint, ahogy azok apró darabokra robbannak.

### Felszerelés (Gretchin)

**Durrantó (Grot Blasta):** A Gretchinek néha tudnak venni maguknak egy lepukkant, rozsdás, használt és elavult ócskavasat, amely talán meg is ölhet valakit, ha nem felejtik el, hogy melyik irányba kell tartani. A Durrantó a következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	3	-	Roham 1

# Nagyágyúk

Big Gunz

Az Orkok között Nagyágyúkként ismert tüzérségi eszközöket minden bizonnyal a Birodalmi Gárdával való összecsapásoknál látott fegyverek másolatai. Mindegyik Nagyágyút úgy húzzák vagy vontatják a helyére az Ork vonalak mögött, egy csoportba rendezve őket és kétfős személyzettel ellátva mindegyiket. A szervezetségbeli hasonlóság azonban itt véget is ér, ahogyan a hatékonyságbeli is. Egy Nagyágyú csoportban a fegyvereket általában az alapján válogatják össze, hogy a hangosabb jobb és ezért a talpaik általában szétesnek a rázkódástól, fegyelmezett katonák helyett pedig rémült Gretchinek kezelik őket.



Egyes Hajcsárok megfélemlítésként használják a Nagyágyúnál való szolgálat kilátásba helyezését, a kimondottan engedetleneket pedig el is küldik a posztra. Ha a Gretchin kezelők elég sokáig élnek, akkor hamarosan meg is süketülnek és át kell állniuk egy kezdetleges jelrendszer használatára. Ez azonban ritkán sikeres, mert egy Gretchin csupán korlátozott mennyiségű jeltáblát tud magával cipelni.

A Nagyágyúknak három fő fajtája van és mindegyiknek megvan a maga szórakoztató veszélye. Az Ágyúk egyszerűen csak egy üreges, repesz lövedéket lőnek ki az ellenséges gyalogság elsöprésére vagy egy normál lövedéket páncélosok járművek ellen. Ám jaj annak, akinek az a feladat jut, hogy kiszedjen egy besült Ágyú golyót, mert oly nagy a kísértés, hogy újra elsüssék a fegyvert, amíg a társuk még könyékig benne lóg. A Pottyantó a lövedékét magasan a levegőbe löve juttatja el az ellenséghez. A Gretchinek a Pottyantókat szeretik a legjobban, mert mellettük rejtve maradhatnak az ellenfél szeme elől (az, hogy az őket kísérő Hajcsár valahogy mindig felfedi magát már egy másik történet). A legbizarrabb nagyágyú azonban a Bzzt ágyú, amely lényegében egy hosszú, kábelekkel körbetekert hordó, amin nagy mennyiségű elektromosságot vezetnek át, hogy azt az ellenfél felé irányíthassák egy villám formájában. A Bzzt ágyú ereje egyenes arányban van a kezelője vakmerőségével, mert minél tovább tartják lenyomva a feltöltő kart, annál nagyobb lesz a lövés ereje.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Gretchin	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Nagyágyú	-	-	-	7	2	-	-	-	3+

## Felszerelés

**Ágyú (Kannon):** Ezek a nehézfegyverek képesek tankelhárító vagy repesz lövedékek kilövésére is (határozd meg minden alkalommal, amikor lősz velük). A következő profillal rendelkeznek:

	Hatótáv	Erő	AP	Típus
Repez	36"	4	5	Nehéz 1, Robbanás
Tankelhárító	36"	8	3	Nehéz 1

**Pottyantó (Lobba):** A Pottyantók leginkább nagy mozsárágyúkra vagy rakétákra hasonlítanak, de a primitívebb törzsek által használt gépek inkább a katapultokhoz állnak közelebb. Mindegyikük a következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
48"	8	8	Nehéz 1, Robbanás

**Bzzt Ágyú (Zzap Gun):** A Bzzt ágyúk erőteljes, de kiszámíthatatlan szerkezetek. Minden alkalommal, amikor lősz velük, dobj 2D6-al az Erejük (S) meghatározására. Ha a dobás eredménye 10 feletti, akkor egy Gretchin kezelőt le kell venni veszteséggént, de a lövés még így is létrejön 10-es erővel. Ha lecsúszó vagy átütő találatot érnek el járművek ellen, akkor a Bzzt Ágyúk a Megrendült Személyzet (Crew Shaken) hatást automatikusan okozzák a további hatások mellett.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	2D6	2	Nehéz 1



# Terminándorok

Deff Dreads

Ugyan méretben és formában nagyban eltérnek egymástól, mindegyik Terminándor megtestesíti az Ork harcászati három fő jellemzőjét: nagy, lövős és ütős. Egyenesen az ellenfél felé lépkednek súlyos lábaikon, miközben a nehézfegyverek halált szórnak mindenre és az ollóik csattognak, vérre szomjazva.

Egy olyan Ork, aki arról álmodik, hogy gyorsan nagy hatalomra tegyen szert, néha elköveti azt a fatális hibát, hogy jelentkezik Terminándor pilótának. Úgy hiszi ugyanis, hogy ha egyszer az irányítása alá kerül egy ilyen halált hozó gépezet, senki sem állhat már az útjába. Ám hamarosan be kell látnia, hogy az a hátulütő, hogy végérvényesen bezárva kell lennie egy konzervdobozba valóban azt jelenti, hogy végérvényesen bezárják egy konzervdobozba. Ettől általában egy kicsit elvesztik a fejüket és éppen ezért az új Terminándorokat mindig „be kell jártni”, a környező épületek kárára.

A Dokiknak fontos szerepe van azokban a seregekben, amelyekben Terminándorok is vannak. A pilótáikat ugyanis bele kell kábelezni a belsejükbe és a Mérnökoknak nincsenek meg az ehhez szükséges sebészeti képességei, valamint csakis a Doki

tudja, hogy nagyjából hova kell dugni a kábeleket a pilóta agyában. Nem lehet egyszerűen csak belevágni a pilótát a gép belsejébe és reménykedni a legjobbakban (bár ez nem jelenti azt, hogy nem próbálták). Hosszú távon a Terminándor és a pilótája is folyamatos egészségügyi felügyeletre szorul, mert a kábelek hajlamosak kicsúszni a helyükről a harc hevében.

Mindezek ellenére azonban a Terminándorok óriási erőt adnak egy Ork seregnek. A sípoló végtagjaikkal képesek könnyedén kettétépni egy embert és áttörni egy falat, gyakran egyszerre is. Képesek minden szívbaraj nélkül belegázolni egy ellenséges osztagba, mivel a lövéseik egyszerűen lepattannak róluk, a nagy körfűrészekkel és ollóikkal pedig pár másodperc alatt felszabdadják ellenfeleiket. A Terminándor pilóták csakis az olyan pillanatoknak élnek, amikor ölhetnek és rombolhatnak, ezzel levezetve a bebörtönzésükből adódó feszültséget azokon, akik túl közel merészkednek hozzájuk. Ez a düh idővel, ahogy az új használó hozzá szokik a helyzetéhez, lecsökken a szokásos Ork vérszomj szintjére. Azonban a Terminándor pilóták minden alkalmat megragadnak, hogy megmutassák új, fém testük pusztító erejét, ha más nem ezért, hogy jobban érezzék magukat annak ellenére, hogy egy szívószállal kell enniük.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Terminándor	4	2	5	12	12	10	2	3	3

**Egység Típus:** Lépegető (Walker)



# Gyilokkockák

Killa Kans

A Gyilokkockák külsőleg nagyban hasonlítanak a méretesebb testvéreikhez, a Terminátorokhoz. Lényegében nem mások, mint két lábon járó, hatalmas, fém hordók, amelyek halálos közelharc- és nehézfegyverekkel vannak ellátva. Az egyik karjuk általában egy nagy ollóban vagy véráztatta körfűrészben végződik, a másik pedig egy nagy kaliberű lőfegyverben. A belsejükben viszont már annál inkább látszik eltérés, mert a testvéreikkel ellentétben a Gyilokkockákat Gretchinek vezetik Orkok helyett.

A Kockák kisebbek a Terminátoroknál és általában két-három fő csoportokban tevékenykednek. Ez azért van, mert a pilótáik egy jó adagot megtartanak a Gretchin gyávaságukból és nehezen teszik túl magukat a természetes ösztöneiken még úgy is, hogy egy tíz láb magas gyilkoló gépbe vannak beleszújzva. Ennek eredményeképpen még mindig a tömeg által biztosított biztonságban hisznek és a Terminátorokkal ellentétben nem érzik magukat sebezhetetlennek. Nem ritka az sem, hogy a Gyilokkockák rémülten megállnak a veszély első jelére vagy, hogy rémülten elcammognak, amikor egy kicsit keményebbre fordulnak a dolgok, holott a fém testük szinte sebezhetetlenné teszi őket a kisebb kaliberű fegyverekkel szemben.

	WS	BS	S	F	S	R	I	A	HP
Gyilokkocka	2	3	5	11	11	10	2	2	2

**Egység Típus:** Lépegető (Walker)

## Felszerelés:

**Kartácsvető (Grotzooka):** A Gyilokkockákon néha olyan ágyú van, amely mindenféle szemetet kilő, amit csak találni lehet egy Mérnök műhelyének a padlóján. A következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"	6	5	Nehéz 2, Robbanás

A Gretchinek jóformán tolonganak azért, hogy Gyilokkocka pilóta válhasson belőlük. Jóformán ellenállhatatlan számukra ugyanis az a gondolat, hogy egy jelentéktelen feladatokkal teli élet után, amelyet legfeljebb egy kis bántalmazás szakított meg, végre ők nézhessék le Ork elnyomóikat egy hatalmas fém testben. A szörnyű beültetési folyamat saját szemmel való megtekintésén kívül szinte semmi sem tántoríthat el egy elnyomott Gretchint attól, hogy kövesse az álmát, hogy egykor Kocka pilóta lesz belőle. Olyannyira nagy a versengés, hogy egyes Gretchin törzsekben még lazán szabályozott lottózást is tartanak arról, hogy ki vezesse a Mérnök frissen elkészített Gyilokkockáját.

Miután a Gretchin pilóta bekerült a helyére, gyakran bosszút áll azokon, akik korábban elnyomták, berontva a házaikba még aznap, véres masszává trancsírozva őket. A Mérnökök és Dokik, akik felelősek a Gretchin „felfejlesztéséért” ezt egyfajta szülői büszkeséggel nézik mielőtt visszavezetik az elszabadult Kockát a karámba. Ott addig nyugszik majd fém testvéreivel együtt, furcsán horkolva, amíg el nem jön a háború ideje és csatába nem kell vonulnia.





# Elcsórt Tankok

## Looted Wagons

Az Ork Csórók kiválóan értenek ahhoz, hogy eltulajdonítsanak és a saját stílusukra átalakítsanak sérült ellenséges járműveket. Miután egy csata véget ért, munkához látnak az Ork fosztogatók és több napon keresztül vontatják el és javítgatják az ellenséges tankok maradványait. Az így elkobzott roncsok java ismét a harcmezőre lép, de immár temérdek Ork „fejlesztéssel”, amelyek ugyanakkora eséllyel válnak kárára, mint előnyére.

Az elcsórt tanknak nevezik az összes olyan fém bestiát, amelyekbe a Mérnökök leheltek ismét életet vagy amiket Ork kézen lévő Birodalmi gyárakban állítottak elő. Lehetnek akár robusztus szállító járművek egy Űrgárdista Rhino vagy egy Birodalmi Gárda béli Kiméra alapjaira építve vagy olyan anti gravitációs gépek, amelyeket az Orkoknak még nem volt megfelelő alkalmuk a földbe döngölni. Ám függetlenül az eredetüktől, mindegyikük ugyanazokat a tulajdonságokat mutatja, miután a Mérnökök végeztek velük: eszméletlenül kiszámíthatatlanok és sokkal kevésbé hatékonyak, mint az eredeti változataik.



A Halálfejek törzs tagjai használják leginkább az elcsórt tankokat, hiszen közismertek arról, hogy szinte heti rendszerességgel tulajdonítanak el járműveket az ellenfeleiktől, más törzsektől és akár egymástól is. A Halálfejek elég nagy hírnévre tettek szert azzal, hogy ellopnak egy járművet, helyben megjavítják és még ugyanabban a csatában be is vetik, amelyikben elpusztult. Suttognak a köreikben egy legendás Csóróról, „Kapós” Gitzbagról is, aki elvileg olyan tökélyre emelte a képességeit, hogy el tudott lopni akár egy Birodalmi Titánt is és azt a korábbi gazdáit ellen fordítani. A Halálfejek számára nincs is szórakoztatóbb, mint egy elcsórt tankkal beosonni az ellenfél táborába és akkora zűrzavart okozni, amekkorát csak lehet, mielőtt lebuknának.

A Véres Fejszék is kötődnek az elcsórt tankjaikhoz. Voltak olyan esetek is, amikor Űrgárdista Rhinokat loptak és azokkal rohamoztak meg egy Birodalmi Gárda vonalat, a törzs legnagyobb szórakozására. A Roncstank Elitben lévő Kernal Dragnatz pedig több tucatnyi Birodalmi járművet tudhatott magáénak a teljesen álcázott páncélozott hadosztályban, de végül lebuktatta őket a motorjaikból felszálló sötét füst.

	BS	F	S	R	HP
Elcsórt Tank	2	11	11	10	3

**Egység Típus:** Tank (Tank), Nyitott (Open-topped)

**Szállító:** Ha az elcsórt tank nincs felszerelve egy bummpuskával, akkor 12 modell szállítására képes. A Megapáncélos modellek két helyet foglalnak.

### Különleges Szabályok:

**Azt Ne Nyomd Meg (Don't Press Dat):** Mivel eredetileg nem Ork technológián alapszanak, az elcsórt tankok hajlamosak előre nem látható problémákat okozni. Mindegyik Elcsórt Tank köteles dobni egy kockával mindegyik Ork mozgási fázis elején. 1-es dobása esetén a tank annyit megy egyenesen előre, amennyit csak tud, mivel a benne ülők egy kicsit elragadtatták magukat. Ez akár azt is eredményezheti, hogy a jármű Tank Sokkol vagy Felöklel (Ram) más osztagokat. Az utasok nem szállhatnak ki ebben a körben, kivéve, ha a jármű Roncsolódásakor (Wreck) Vészkiállítás (Emergency Disembarkation) kell végrehajtaniuk.

### Felszerelés:

**Bummpuska (Boomgun):** Az elcsórt tankokat néha csakis a rajtuk lévő ágyúért lopnak el – minél nagyobb, annál jobb. A Bummpuska a következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	8	3	Löveg 1, Nagy Robbanás

**Lőrések:** Ha a jármű rendelkezik a Keményfedelű ('ard case) fejlesztéssel, akkor három lőrés van rajta. Egy-egy az oldalain és egy a hátulján.

**Bejárat:** Ha a jármű rendelkezik a Keményfedelű ('ard case) fejlesztéssel, akkor egy bejárata van a hátulján.

# Behemótok

## Battlewagons

Ezek a fém óriások hatalmas, nyikorgó kerekkel gördülnek át az Orkok sorai között. Valamelyik mozgó erőd, dugig tömve Ork harcosokkal. Mások pedig tele vannak nehéz lövegekkel és más fegyverekkel. Az Ork sereg acélos ökleként a Behemótok több szerepet is betöltenek, de a legfőbb mind közül az ellenfél eltiprása.

A Behemótok mindig nagyok, nehezek és tekintélyesek, ugyanis a leggazdagabb és legjelentősebb Orkok tulajdonát képezik. Ritka az a Góré, akinek nincs egy Behemótja azokra az esetekre, amikor nagy ellenállásra számít vagy egyszerűen csak fontosnak akar látszani, ahogy benne ülve furikázik a táborában, parancsokat üvöltözve a katonáinak.

A Behemótok nagyon vastagon páncélozottak elöl, mert azzal a résszel akarnak az Orkok belerohanni az ellenfélbe. A járműveket általában olyan állatok után mintázzák, amelyekre az Orkok egykor a vadonban vadásztak és gyakran még a megfelelő koponyákat is kirakják előre. Az Orkok meg vannak ugyanis győződve arról, hogy ez sokkal hatékonyabbá és vadabbá teszi a járművet a harcban.

	BS	F	S	R	HP
Behemót	2	14	12	10	4

**Egység Típus:** Tank (Tank), Nyitott (Open-topped)

**Szállító:** A Behemót 20 modellt szállítani. Ha fel van szerelve egy Gyilokágyúval, akkor már csak 12 modellt szállíthat. A megapáncélos modellek két helyet foglalnak.

**Lőrés:** Ha a jármű rendelkezik a Keményfedelű ('ard case) fejlesztéssel, akkor öt lőrés van rajta. Kettő-kettő az oldalain és egy a hátulján.

**Bejárat:** Ha a jármű rendelkezik a Keményfedelű ('ard case) fejlesztéssel, akkor három bejárata van. Egy-egy az oldalain és egy a hátulján.

### Felszerelés:

**Gyilokkerék (Deff Rolla):** A Gyilokkerék egy óriási, szöges henger, amely képes bármit a földbe döngölni. Az így felszerelt Behemót újradobhatja a Veszélyes Terep teszteket. Továbbá minden Tank Sock vagy Öklelés, amelyet egy Gyilokkerékes Behemót tesz, D6 10-es Erejű (S) találatot okoz a célpont osztagnak. Ha a célpont Dicsőség vagy Halál támadás leadása mellett dönt, akkor további D6 10-es Erejű (S) találatot kap.

**Gyilokágyú (Killkannon):** Egyes Behemótokon olyan Gyilokágyúk vannak, amelyek földbe döngölik az ellenfelet, mielőtt az Ork horda odaérne. A következő profillal rendelkeznek:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	7	3	Löveg 1, Nagy Robbanás

Ugyan a Behemótok nagyban különböznek egymástól kinézetben, általában mindegyiket egy kimondott harctéri szerepre szánva állítják elő. A lövés változataik például a horda közepén tanyázva lőnek ki hatalmas lövedékeket az ellenfél soraiba. A Mérnokok által gyilokágyúnak nevezett fegyvert viselik, amely egy hatalmas és hangos robbanással sül el, éljenzést váltva ki a kezelőszemélyzetből ezzel.

A rohamozós változataikat elsősorban a Gonosz Napok klán kedveli. Ezek inkább arra vannak kitalálva, hogy nagy mennyiségű Orkot juttassanak el a frontvonalra a lehető legrövidebb idő alatt. Sok Ork inkább úgy gondol ezekre a Behemótokra, mint hatalmas fém Desznósaurusokra, hegyezett agyarakat aggatva az rájuk és biztosítva, hogy a motor elégedetten morogjon indításkor.

Egy másik fajtája a Behemótoknak a Döngölők. Ezek a hatalmas bestiák képesek egy pillanat alatt kilapítani az ellenfeleiket a gigászi gyilokkerekeikkel és markoló karmaikkal. A Döngölő sofőrje nem nagyon fog mást csinálni a harc alatt, mint porba döngölni az ellenséges gyalogságot és könnyű járműveket, miközben végig mániákusan röhög ezen.



# Fuxosok

Flash Gitz

A leggazdagabb és legellenszenvesebb Orkok minden kétséget kizárólag a Fuxosok. Ezek az egyének csakis a harcnak és a fosztogatásnak élnek, folyamatosan járva a csillagokat groteszkül feldíszített hajókkal. Ugyan minden alkalmat megragadnak, hogy a többi Skaccal együtt harcolhassanak, általában csak azért teszik ezt, hogy fitogtathassák a visszatásítóan erős fegyverzetüket a kevésbé szerencsés társaik előtt.

A Fuxosok arrogánsak, akaratosak és azt képzelik, hogy ők állnak az Ork társadalmi tápláléklánc csúcán. Éppen ezért a legtöbbjük olyan számúzótt, akit kidobtak a törzséből, mert túl tiszteletlen volt a Góréval szemben vagy, mert túlságosan felvágott a többiek előtt. Mások viszont önként vállalják a Szabadúszók életét, hogy még több zsákmányhoz jussanak anélkül, hogy azt meg kelljen osztaniuk bárki mással.

A Fuxosok imádják felhalmozni a kincseiket és folyamatosan lesik is a fosztogatásra és zsákmányolásra való alkalmakat. Olyannyira megszállottjai a fegyvereik fejlesztésének, hogy a pénzszerzés érdekében bármire képesek, beleértve a kisebb árulásokat, gyilkosságot, zsoldosként eladni magukat más fajoknak és néha egy kis rekreációs hátna szúrását is.



A Fuxosokat azonnal fel lehet ismerni a hivalkodó kinézetükről és a fontoskodó jellemükről. Mindegyikük tele van piercingekkel, medálokkal, trófeákkal és állatszőrökkel és általában egy extravagáns kalappal is bírnak a fejükön. Sokuk a Rossz Holdak klánból származik és a két frakció mindig jókat szokott nevetni több hordónyi, a legdrágábban kapható, gombamellett.

Egy Fuxos csapat érkezését általában a sok ketyeréik csörömpölése harangozza be, de ezzel ők mit sem törődnek. Imádják mutogatni a gazdaságukat a többi Ork előtt és úgyis azt akarják, hogy mindenki rájuk figyeljen. Még a Gretchin szolgálóik is ékesen díszítettek, jól öltözöttek és nem kis büszkeséggel villognak a mestereik oldalán.

Ha van valami, amit egy Fuxos jobban szeret, mint fitogtatni a vagyonát, akkor az az, hogy a sajátos mordályával szétszaggassa az ellenfeleit. Az úgynevezett tuti flintáik ugyan nagyban különböznek kinézetben, de mivel egy vödörnyi fog általában bármilyen Mérnököt rábír, hogy a legjobb munkáját végezze, mindegyikük ugyanolyan halálos. Jaj annak az ostobának, aki okot ad egy Fuxosnak a legújabb fegyvere kipróbálására.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Fuxos	4	2	3	4	1	3	3	7	4+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

## Felszerelés:

**Cuccereső (Gitfindas):** A Fuxosok lőfegyverei rendelkeznek a Fedezék Negálás (Ignore Cover) különleges szabállyal.

**Tuti Flinta (Snazzguns):** A tuti flinták az alábbi profillal rendelkeznek. Dobj minden lövési fázisban a Páncélátütés (AP) meghatározására, de csak az után, hogy célpontot választottál.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	5	D6	Roham 1

**Több Dakka (More Dakka):** Egyes Fuxosok fizetnek azért, hogy több csövet tegyenek a tuti flintákra. Az ilyen Tuti Flinták Roham 2-es típusúak.

**Lövősebb (Shootier):** Azok a fegyverek, amelyekkel egy kicsit babráltak, hogy lövősebbek legyenek, nagyobb kaliberű és nehezebb lőszer kaptak. Az ilyen Tuti Flinták 6-os Erejűek (S).

**Bummoló (Blasta):** A legdrágább Tuti Flinták energia nyalábokat lőnek ki lövedék helyett. Amikor dobsz a Páncélátütés (AP) megállapítására, vonj ki 1-et a dobás eredményéből (1 alá nem mehet). az ilyen fegyverek megkapják a Túlmelegszik (Gets Hot!) különleges szabályt.

# Dakkajet

## Dakkajet

A Dakkajet csak egy elmosódott kép a harc forgatagában. Egy szem hatalmas sugárhajtású motor által meghajtva, szinte folyamatosan ontja magából a golyókat, miközben a pilótája mániákusan röhög az ülésében.

A Dakkajet pilóták teljes mértékben hisznek a mennyiség a minőség felett elvben és annyi nagy mordályt erősítenek a gépükre, amennyit csak tudnak. Ez pedig szokatlanul jó lövészekké teszi őket – ennyi golyóval valami csak eltalálja az ellenfelet. Viszont a gép földi célpontok ellen is kiváló – feltéve, hogy azok valami puhább szerzemények, mondjuk emberek. Igazából a Dakkajet pilótáját egy ellenséges kép golyó szaggatta és füstölgő roncsának lezuhanásánál már csak az tölti el nagyobb örömmel, amikor egy egész gyalogsági alakulat menekül fejvesztve, miközben egy adag mordály tűz sópör végig a soraikon.

Külsőleg a Dakkajetek nagyban hasonlítanak egymáshoz – nem utolsó sorban abban, hogy az Orkok teljesen figyelmen kívül hagyják az aerodinamika törvényeit és a megfelelő felemelő/tolóerő arányokat. A motorháztető alatt azonban már más a helyzet. Nincs két egyforma Dakkajet, mert egy Mérnök sem használná anélkül valaki más terveit, hogy ne végezze rajtuk néhány „fejlesztést”. Ám a kinézettől függetlenül minden



gép megszámlálhatatlan mennyiségű löszert cipel magával. Miután ugyanis elkezdnek lőni, az Orkok addig nem is hagyják abba, amíg a fegyvereik túl nem melegsznek vagy el nem fogy a löszerek – ez duplán igaz, ha éppen Waaagh! lázban égnek.

van azonban néhány Dakkajet pilóta, akiket keményebb fából faragtak, mint a társaikat. Ezek a Harc Ászok több tucat bevetés (és nem kevés műszaki hiba) és több száz légi csata veteránjai. A Harc Ászok a sikereiket olyan magasztos titulusokkal ünneplik, mint például „a Vörös Bátor”, „az Égszaggató” és „a Kék Mérnök”. Az Ork pilóták szemében ezek a veteránok igazi hősök, akik meg is érdemlik a címüket. A többi Ork szemében, akik jobban szeretik szemtől szembe és két lábbal a földön beverni az ellenfeleik képét, a Harc Ászok csak egy örült bagázs legőrültebb tagjai.



	BS	F	S	R	HP
Dakkajet	2	10	10	10	3

**Egység Típus:** Repülő (Flyer)

**Különleges Szabályok:** Ráncapás (Strafing Run)

**Waaagh!gép (Waaagh!plane):** Abban a körben, amelyikben létrejön egy Waaagh!, a modell Roham típusú fegyverei kétszer annyi lövést adhatnak le, mint általában.

**Fejlesztések:**

**Harc Ász (Fighta Ace):** Ha Sugármotorokra (Jetbike) vagy Lebegő (Skimmer) járművekre lő, akkor a Harc Ásszal ellátott Dakkajet Célzó Értékét (BS) 3-asnak kell tekinteni.

# Tüzes Reppencs

Burna-Bommer

Az Orkok imádják a tüzet – majdnem ugyanannyira, mint magát a harcot. Így hát elkerülhetetlen volt, hogy egy napon egy Mérnök ne erőszíten pár lobbanékony folyadékkal teli tartályt egy Reppencs aljára – ezzel megalkotva a Tüzes Reppencset.

A Tüzes Reppencsek pilótái csakis akkor támadnak, ha az ellenfél eléggé összetömörült. Bármilyen idióta ledobhat egy bombát, de egy igazi tűzmester kell ahhoz, hogy a lehető legtöbb célpontot tudja elégetni a keletkező tűzviharral. A többi Ork balszerencséjére azonban a pilóta szemében minden, ami nincs a levegőben, érvényes célpont, így nem ritka az, hogy egy (vagy több) tucat Skacot is elkapjon a robbanás.

A Tüzes Reppencsek pilótái olyan alacsonyan szállnak, amennyire csak tudnak – gyakran csak pár méterrel a föld felett. Ez nemcsak a pontosságukat növeli, hanem lehetővé is teszi nekik, hogy hátrahúzva a fülkék ablakát, trágár szavakkal illessék az ellenfeleiket. Ám az ilyen mutatványnak megvannak a maga veszélyei. Sok Tüzes Reppencs pilóta tért már vissza úgy a bázisra, hogy jelentősen megégett a gépük alja vagy, hogy egy ellenséges katona maradványai voltak a hajtóműbe ragadva. Igazság szerint, ha egy Tüzes Reppencs mindenféle karcolás vagy váratlan végtag nélkül tér vissza a harcból, a többi pilóta folyamatosan szekálni fogja miatta.

Sok gép pörkölő rakétákat is visz magával, amelyek szintén tömve vannak ugyanazzal az anyaggal, mint a perzselő bombáik. Ezek ugyan egy kicsit kiszámíthatatlanul repülnek és képesek akár menet közben is irányt váltani, ahogy leszakadnak róluk egyes darabok, de előbb-utóbb biztos eltalálnak valamit – még akkor is, ha az nem pont az, amire a pilóta célzott.



	BS	F	S	R	HP
Tüzes Reppencs	2	10	10	10	3

**Egység Típus:** Repülő (Flyer)

## Felszerelés:

**Perzselő Bomba\* (Burna Bomb):** Amikor ezek a bombák felrobbannak, az harcmező nagy része lángra lobban.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lásd lent	5	4	Egylövetű, Nehéz 1, Nagy Robbanás, Fedezék Negálás

A Tüzes Reppencs a Mozgási fázisa során ledobhat egy darab perzselő bombát. Ehhez helyezd a nagy robbanás sablon közepét egy olyan modell fölé, amely felett elhaladt a gép és utána dobj neki szóródást D6"-el. Bármely modell (a Tüzes Reppencset kivéve), amely akár részlegesen is a sablon alatt van, elszenved egy találatot a fenti profillal.

A Tüzes Reppencs nem dobhat le egy bombát és mehet padlógázzal (flat out) ugyanabban a körben. Ha a Tüzes Reppencs ledobott egy bombát a mozgási fázisban, akkor az azt követő lövési fázisban úgy kell kezelni, mintha már lőtt volna egy fegyverével. Azonban a többi fegyverével lőhet más célpontra, mint amire a bombát dobta.

**Pörkölő Rakéta\* (Skorcha Missile):** Ezek a rakéták vadul pörögnek a levegőben, mielőtt becsapódnaának.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	5	4	Egylövetű, Nehéz 1, Robbanás, Fedezék Negálás

*\*A perzselő bomba és a pörkölő rakéta egyaránt láng fegyvereknek (flamer weapons) számítanak az ilyen fegyverekhez kapcsolódó különleges szabályok szemszögéből (mint például az Elda Avatár Olvadt Test különleges szabálya).*

## Különleges Szabályok:

**Gretchin Lövész (Grot Gunner):** A modell egyik fegyverét egy Gretchin Lövész kezeli (lásd a sereglisában, hogy melyiket). Ennek a fegyvernek a lövéseit 3-as Célzó Értékkel (BS) kell kidolgozni.

**Waaagh!gép (Waaagh!plane):** Abban a körben, amelyikben létrejön egy Waaagh!, a modell Roham típusú fegyverei kétszer annyi lövést adhatnak le, mint általában.

# Villám Reppencs

Blitza-Bommer

Az Ork pilóták már rég megtanulták, hogy a röppályával, szélsősebességgel és parabolákkal való foglalkozás nemcsak egyszerűen hasztalan, hanem egyenesen unalmas. Így hát, igazi Orkhoz méltóan, úgy „céloznak” a Villám Reppencsek a bombáikkal, hogy egyenesen a célpont felé zuhannak. Csakis az utolsó pillanatban engedik ki a kioldó szerkezetet (egy zsúfolt Gretchint egy jól felcímkézett fogantyúval) és húzzák fel a gép orrát.

Mivel Ork kéz által készültek, a Villám Reppencsek nem éppen megbízhatóak. Ez azonban inkább köszönhető a pilótáik sebesség iránti megszállottságának, mint az összetakolt szerkezetüknek. Ahogyan azt minden repülő ember tudja, sokkal gyorsabban megy a gép, ha a föld felé száguld és egyes Orkok annyira élvezik ezt, hogy teljesen megfeledkeznek arról, hogy felhúzzák a repülő orrát, így belecsapódva a földbe. Ezért próbál meg olyan sok Gretchin minden áron kijutni a gépből, mielőtt még az felszállna.

Egyes pilótáknál annyira kevésen múlik a becsapódás, hogy a célpontjuk sűrölja a gépük alját. Ezt a manővert hason csúszásnak nevezik és a pilótából óriási nevetést, a Gretchin személyzetből pedig rémült sikolyokat vált ki.

Ám egy Villám Reppencs korán sem védtelen, miután ledobta a bombáját. Mindegyikük fel van ugyanis szerelve egy pár szuper mordállyal, hogy a pilóta ne unatkozhasson, miután kioldotta a töltetét. Végül, de nem utolsó sorban ott van még a Gretchin tüzér is a hátsó toronyban. Ugyan főként olyan settenkedő repülőgépek ellen lett kitalálva, amelyek hátulról támadnak, éppoly könnyedén lövi szét a földi célpontokat is.

	BS	F	S	R	HP
Villám Reppencs	2	10	10	10	3

**Egység Típus:** Repülő (Flyer)

## Felszerelés:

**Bumm Bomba (Boom Bomb):** Ezek a bombák durvák és hangosak.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Lásd lent	7	4	Egylövetű, Nehéz 1, Robbanás*, Mélyrepülés

\*A Bumm Bomba által okozott találatok egy további D6-al dobnak páncéltűtésre.

**Különleges Szabályok:** Gretchin Lövész (Grot Gunner), Waaagh!gép (Waaagh!plane) (lásd Tüzes Reppencs)

**Mélyrepülés (Skreamin' Descent):** A Villám Reppencs a Mozgási fázisa során ledobhat egy darab bumm bombát. Ehhez állítsd meg 1"-el a célpont előtt, dobj 2D6-al és egyeztesd az eredményt a lenti táblázattal. Ha a gép túléli a mutatványt, akkor befejezheti a mozgását. A Villám Reppencs nem dobhat le egy bombát és mehet padlógázzal (flat out) ugyanabban a körben. Ha a Villám Reppencs ledobott egy bombát a mozgási fázisban, akkor az azt követő lövési fázisban úgy kell kezelni, mintha már lőtt volna egy fegyverével. Azonban a többi fegyverével lőhet más célpontra, mint amire a bombát dobta.



## 2D6 Hatás

2

**Gyorsabban! Waaagh! Ajjaj...** A bomba nem kerül ledobásra és a reppencs a földbe csapódik és Ronccsá válik (Wrecked). (lásd a Lezuhanást [Crash and Burn] a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

3-4

**Majdnem!** A pilóta még idejében felhúzza gépet, sűrölja a célpontját. A bomba nem kerül ledobásra. E helyett a célpont és a reppencs is elszenvednek egy 9-es erejű (S), 2-es Páncéltűtésű (AP) találatot.

5-9

**Pont így!** Helyezd a kis robbanás sablon közepét a célpont osztag bármely modellje fölé és dobj neki szóródásra D6"-et. Bármely modell (a Villám Reppencset kivéve), amely akár részlegesen is a sablon alatt van, elszenved egy találatot a fenti profillal.

10-12

**Dakka-Dakka-Bumm!** A pilóta pont eltalálja a szöveget. A Villám Reppencs nemcsak ledobja a bombáját (Egy Pont így! hatásnak megfelelően), hanem tehet még egy soron kívüli lövést is a célpont ellen a szuper mordályaiival! Bármely osztag, amely elszenved egy vagy több mentetlen Sebet a bombától vagy a szuper mordályoktól azonnal köteles Tüzérségi Sokk (Pinning) próbát tenni. Megjegyzendő, hogy a gép ettől függetlenül lőhet még a lövési fázisban a szuper mordályaiival. Ráadásul nem köteles ugyanarra az osztagra lőni, mint akire a bombát dobta.

# Badrukk Kapitány

Kaptin Badrukk

Badrukk Kapitány a leghíresebb Szabadúszó mind közül. Még a saját fajtájának körében és legendának számít, ahogy már több évtizede járja a csillagokat a Gyilokcirkálójában, a Feketefogban. A Kapitány a galaxis leghitványabb bűnözőinek csapatát, Badrukk Fuxosait, vezeti és harcolt már a közelmúlt minden jelentősebb Főgórójának az oldalán. Az ő állítása szerint a bandájának a fegyverei nélkül ezen Főgórék közül sokan már rég halottak lennének és bárki, aki már látta harc közben meg tudja ezt erősíteni.

Badrukk csak abból a szempontból Szabadúszó góré, hogy szélsőségesen hivalkodó a megjelenése. Alapból bűn ronda, de a sebhelyes és kopasz fején tucatnyi olyan medál ékeskedik, amelyeket legyőzött Birodalmi admirálisoktól szedett el, miután kifosztotta a hajóikat. a fogait, amelyekből annyi van, hogy a szája folyamatos és groteszk mosolyt formál, egy réteg adamantium és megfizethetetlen úr-arany fedi, amelyet a Halhatatlan Fény Palotájából lopott.

A Kapitány arany páncélját csakis a legutóbbi áldozata vére mocskolja be, a hátán lévő zászlók pedig a nagyságát hirdetik harcosként és hódítóként egyaránt. Az ólomszálas köpenye pedig megvédi a saját fegyvere, a Hasító által keltett sugárzástól. A fegyver ugyanis annyira veszélyes, hogy mellette

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Felszerelés:** Badrukk a következő felszerelésekkel rendelkezik: Aranyfog páncél, A Hasító, három Hordozó, egy stukker, egy csoppa, egy cucckereső (lásd Fuxosok bejegyzés) és csőbombák.

**Hordozók (Da Powder Grotz):** Sok kéz kell ahhoz, hogy cipeljék a Kapitány jelentős mennyiségű lőszertartálékát és kincseit. Badrukk 3 Lőszercipelővel rendelkezik. Ezek külön vannak azoktól, amelyeket az osztaga vehet magának.

**Aranyfog Páncél (Goldtoof Armour):** Badrukk páncélja több száz olyan beolvasztott aranyfogból áll, amelyeket más Szabadúszó Kapitányok szájából rúgott ki. 3+-os páncélmentőt és a beépített erőtér miatt 5+-os sebezhetetlenségi mentőt biztosít számára a páncél.

**A Hasító (Da Rippa):** Badrukk imád másokat megölni a kedvenc mordályával, a Hasítóval. Egy nap ő maga is majd az áldozatai közé fog tartozni, de addig is félelmetesen hatékony a fegyver. A következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	7	2	Roham 3, Túlmelegszik!

állni is felér egy halálos ítélettel. A Hasító egykor egy Birodalmi kormányzó Ogryn testőrée volt, de a Kapitány azóta átalakította, hogy az extrém kaliberű lövedékek helyett instabil plazmát lőjön ki, hogy minden lövés egy apró nap erejével robbanjon fel.

Badrukkot elűzték a Rossz Holdak klánból, mondván, túl sok foga van. A száműzetése óta azonban a Kapitány tette messze túlszárnyalták a többi Szabadúszó Kapitány teljesítményét. Garaghak Főgóre serege oldalán harcolva például Badrukk derékba törte a Kraken Tiranida Kaptár Flotta egyik ágát a szívénél lévő Norn Királynő elleni merész rajtaütésével. A Dakka Háború alatt pedig jobban lőttek a harcosai egy Tau vadász testvériségnél és egyesek szerint saját kezűleg megölt egy Ūrbálnát is.

Ork mércével mérve Badrukk kiváló stratégia és gyakran szolgál tanácsadóként azoknak a Főgóréknak, akik meg tudják fizetni a csillagászati bérét. A harcok után a Fuxosok pedig általában „meggyőzik” a munkáltatóikat, hogy nekik adják a zsákmány javát mielőtt visszatérnének a Feketefogra és újabb portyára indulnának. A Főgórék ezt azonban megfizethető árnak tartják a jó fogásokért és azért, hogy felejthetetlen élményként láthatták Badrukkot és a bandáját lekaszálni fegyvereikkel a rémült ellenfeleiket.



# Ghazghkull Thrakka

Ghazghkull Mag Uruk Thrakka a Waaagh! hatalmas prófétája, aki képes egy egész bolygónyi Orkot vérontásra és hódításra buzdítani. Ő a legbefolyásosabb Ork a galaxisban és több milliárd zöldbőrű vonul harcba az ő nevében. Ez azonban nem volt mindig így.

Ghazghkull egy egyszerű közkatonaként kezdte a pályafutását az Urk nevű jelentéktelen bolygón. Egy Űrgárdista parancsnoki központ elleni rajtaütés során azonban kapott egy bolter lövedéket az arcába, amely a koponyája jelentős részét szétrobbantotta és jelentős agyi károsodást is okozott. A Halálfejes Doki, Őrütl Grotsnik azonban kéznél volt és pótolta Ghazghkull kisagytát adamantiumból készült beültetésekkel.

Lehet, hogy ezek a beültetések felébresztettek benne valamiféle lappangó pszi erőt vagy egyszerűen csak látomásai voltak, de attól a ponttól kezdve Ghazghkull azt állította, hogy kapcsolatban áll az Ork istenekkel, Gorkkal és Morkkal.



Valamilyen sötét erő mindenképp pártfogásába vette Ghazghkullt, mert az Urki törzsek közötti felemelkedése villámgyors volt. Addig küzdötte magát egyre feljebb a ranglétrán, amíg végül az egész bolygó Hadura nem lett. Az Orkok csakis az erőt, a bátorságot és a harci teljesítményt tisztelik, de nem fért hozzá kétség, hogy Ghazghkull bőven rendelkezik mindegyikkel. Továbbá volt valamije, ami a többi vezérnek nem: célja. Buzdító beszédeivel arra ösztönözte szülőbolygója Orkjait, hogy a galaxis meghódítása a küldetésük. Azóta bárhova is ment, Ghazghkull mindenhol egyesíti az egymással harcoló törzseket a sors nevében.

Ám mindez talán nem is jelentett volna sokat, ha aUrk napja nem kezd el kihunyni. Ghazghkull szerint ez volt Gork jele arra, hogy ideje egy minden eddiginél és elkövetkezendőnél nagyobb Waaagh! indítására. Azok, akik akarták, követhették a hadurat, akik pedig ellenkeztek, meghaltak. Azonban egytől egyig úgy döntöttek, hogy követik a prófétájukat és leigázzák a galaxist vagy belehalnak a próbálkozásba.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

**Felszerelés:** Ghazghkull a következő felszerelésekkel rendelkezik: adamantium koponya, kibork test, mega páncél, csőbombák és egy nagy mordály (ez lecseréli a mega páncéllal járó ikercsatolt mordályt).

**Adamantium Koponya (Adamantium Skull):** Ha lefejezi Ghazghkull az embert, az nagyjából olyan, mintha elütötte volna egy vonat. Ha Ghazghkull rohamozik, akkor +2 Támadást (A) kap a szokásos +1 helyett. Továbbá Ghazghkull immunis az Azonnali Halálra (Instant Death).

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter, Népakarat, Ádáz Roham, A Waaagh! Prófétája

**A Waaagh! Prófétája (The Prophet of Waaagh!):** Ghazghkull harci üvöltése egy hihetetlen erejű Waaagh!-ot indít be. Ez játékonként egyszer, az első játék kör kivételével bármikor megidézheti. Ez lecseréli a sereg szokásos Waaagh!-ját – ez jobb.

Ghazghkull Waaagh!-ja az adott játékos körének és az utána következő játékos körének a végéig tart. Ez idő alatt Ghazghkull mentődobása sebezhetetlenségi.

Továbbá a Waaagh! ideje alatt minden Ork gyalogsági osztagot úgy kell kezelni, mintha 6-ost dobott volna futásra (ha futni akar). Minden nem menekülő osztag Rettenthetetlen lesz a Waaagh! idejére, a Lassú és Módszeres (Slow and Purposeful) szabályt pedig az osztagok lecserélik (ha van nekik) a Rendíthetetlen (Relentless) különleges szabályra.

Megjegyzendő, hogy körönként csak egy Waaagh! indítható, így Ghazghkull nem kombinálhatja a sajátját egy Zakkant által indított Waaagh!-al



# Őrült Grotsnik

Mad Dok Grotsnik

Grotsnik valamiért mindig is élvezte azt, ha mások fejében turkálhat. Amikor egy Ghazghkull nevű rondaság tántorgott be az orvosi sátrában, a két kezével tartva a helyén az agyát, Grotsnik nagy lehetőséget látott maga előtt. Két órával később Ghazghkull már kifelé tántorgott, de immár egy adamantium fejet fogott a kezeivel.

Ghazghkull hatalomra jutása nem több mint egy hét alatt bekövetkezett. Mivel hirtelen nagyon híres lett, Grotsnik ránézett a sátra előtt várakozó Orkok sorára és újabb remek ötlete támadt. Rávette a törzsének leggazdagabb tagjait, hogy vessék alá magukat egy „Ghazghkull különlegessége” beavatkozásnak. Azt viszont elfelejtette közölni velük, hogy mindegyikük fejébe beültetett egy adag robbanószert is, aminek a távirányítója az ő tulajdonában volt. A munkája csak fokozódott és, ha netán valaki az idegeire ment, akkor az illetőt még aznap ledöntötte a lábáról egy rosszindulatú fejrobbanás.

Azonban idővel rájöttek a többiek, hogy mi történik. Mivel tudták, hogy nem szállhatnak szembe Grotsnik nyíltan, megszervezték neki egy kis balesetet. Elhívták, hogy nézze meg egy hibás Terminátor kábelezését, de kellemetlen meglepetés várt rá. Megragadva a Grotsnikot, a Terminátor a földre nyomta és a hatalmas körfűrészével felnyitotta a doki koponyáját, mielőtt továbbállt volna.

Ahogy Grotsnik gretchin segédei nézték haldokló mesterüket, nekik is támadt egy remek ötletük. Visszavonszolták a főnöküket egészen az orvosi sátorig és hamarosan csontfűrészeléssel, kalapálástól és fúrástól lett hangos az alvó tábor.

Azalatt a hosszú éjszaka alatt az egyik Gretchin elvesztette az ebédjét, miközben könyékig volt Grotsnik fejében. Egy másik pedig elvesztett egy házi pókot, amely a legmelegebb és legpuhább helyre költözött, amit csak találni tudott, a Doki tágra nyitott fejébe. Grotsnik többször is meghalt azon az éjjelen, de mindig visszahozták az életbe egy találékonyan használt sokkolóval. A kora hajnali órákban Grotsnik kitántorgott a sátrából és az új, fém koponyáját fogta. Élt ugyan, de meglehetősen megőrült. Mániákus jókedvvel töltve táncolni és énekelni kezdett a holdfényben, miközben hatalmas robbanások kísérték a lépéseit, ahogy egyenként felrobbantotta a pácienseibe ültetett tölteteket.

Azóta Grotsnik sebészeti praktikái még bizarrabbak lettek. A saját végtagjaiból is levágott párat, hogy „kézben tarthassa a dolgokat” és olyanokkal helyettesített őket, amelyeket az a jótékonyágtól túlcsonduló páciensei adományoztak neki, miközben eszméletlenül feküdtek a műtőasztalán. Sok bátor és bolond Orkot nyomorított meg csak azért, hogy kicserélje az agyukat egy élő desznóval. Még azt is beszélnek, hogy egy szuper Orkot is épít titokban olyan szervekből és testrészekből, amelyet a páciensei „adományoztak” neki. Sokan úgy vélik, hogy Ghazghkull pártfogása nélkül a Doki már rég meghalt volna ténylegesen is, de tény, hogy Grotsnikot kemény fából faragták és elég félelmetes harcos is.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

**Felszerelés:** Grotsnik a következő felszerelésekkel rendelkezik: Energia Karom, egy stukker, egy Piszkos Fecskendő, egy Kibork Test és a Műszereivel (lásd Doki bejegyzés)

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter, Ádáz Roham, Waaagh!

**Nem Teljesen Százaz (One Scalpel Short of a Medpack):** A Doki teljesen meg van húzva és sokan még egy telihold idején, lázalmoktól szenvedő Őrült Skacnál is örültebbnek tartják. Rettenthetetlen (Fearless) és az osztag is, amelyikhez csatlakozik. Grotsnik azonban annyira vérszomjas, hogy mindig a legközelebbi ellenfél felé mozog, amennyit csak tud és megrohamozza azt, ha lehetséges. Az a vérszomj pedig átadódik annak az osztagnak is, amelyikhez csatlakozik. Ez azt jelenti, hogy miután Grotsnik csatlakozott egy osztaghoz, nem tud kiválni belőle, hacsak nem ő az utolsó tagja annak az osztagnak.

## Wazdakka Gutsmek

Mind közül a legnagyobb motorosként Wazdakka Gutsmek egy turbó meghajtású szörnyetegen ül, amely egykoron egy motor volt, de mára valami sokkal félelmetesebbé vált.

Wazdakka már egész fiatal kora óta motorokat bütykölt a Khasak Prime sivatagi bolygóján. Csupán egy dolgot szeretett jobban annál, hogy szétszedjen és saját ízlése szerint újra összerakjon motorokat, vezetni őket. Miután pedig megnyerte az Izzó Kerekek Versenyét egy olyan motorral, amelyet aznap reggel dobott össze, Wazdakka sorsa megpecsételődött. Csalással vádolták meg és felháborodásában őrjöngeni kezdett. Az egész települést a földdel tette egyenlővé a dakkaágyúival, mielőtt odébbállt volna.

Az évek folyamán Wazdakka egy legendává nőtte ki magát. A drámai időzítéshez való érzéke páratlan volt és több kiélezett csatát döntött már el az Orkok javára. Száműzött Dokik kotyvaléka által ébren tartva, Wazdakka alig száll le a nyeregből, legfeljebb azért, hogy fejlessze a motorját.

Egyszer azonban eljött az idő, amikor Wazdakka már nem akart egyedül tovább száguldani. Egy olyan Waaagh!-t ígérve, amely a galaxis egyik felében kezdődik és a másikban áll meg, minden Sebességmániás támogatását megkapta, akivel csak találkozott. Csakis az idő a megmondhatója, hogy Wazdakka őrült terve beválik-e, de a nagy sebességű pusztítás mindenképp garantált.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Wazdakka	5	2	4	6	3	3	4	9	4+

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter (Independent Character), Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!

**Felszerelés:** Wazdakka a következő felszerelésekkel rendelkezik: Az Aporkalipszis Motorja, Szerszámok, Stukker, Energia Karom, Góréruđ, Megadurranó és csőbombák.

**Az Aporkalipszis Motorja (The Bike of Aporkalypse):** Wazdakka a korábban leírt Motorok szabályait követi. Továbbá Wazdakka motorja olyan szinten át lett alakítva, hogy sokkal erősebb (és királyabb kinézetű), mint egy sima motor.

Wazdakka még azután is lőhet a fegyvereivel, hogy padlógázzal (turbo boost) ment.

**Dakkaágyú (Dakkacannon):** A Wazdakka motorjára erősített dakkaágyú elég erős ahhoz, hogy megállítson egy tankot is. A következő profillal rendelkezik:

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	8	4	Roham 4

# Öreg Zogwort

Old Zogwort

A leghatalmasabb Zakkant mind közül, Zogwort egy teljes napfogyatkozás alatt született Catachan halálbolygóján. Zogwort küzdve tört elő a bábujából, mert a spórája egy vipera fészekben nőtt meg. Már az előtt tele volt a gyermek teste kígyó marásokkal, mielőtt kikaparhatta volna magát a földből. Ám a kölyök nemcsak túlélte a dolgot, hanem elkezdett visszaharapni. Ahogy a nap ismét előbújt a hold mögül és rávetette sugarait Zogwort szülőhelyére, az ifjú Ork előtört a földből, mindegyik kezében egy halott kígyóval, a szájában pedig még több haldokló viperával.

Ám Zogwort törzsének ámulatára az istenek pártfogása nem merült ki ennyiben. A születése napjától fogva egy kígyó sem harapta meg Zogwortot, holott mindig ott voltak a bundáiban és körbeölelték a testét. Zogwort sokkal mogorvább és ravaszabb volt Ork tásainál és akik megpróbálták lökdösni hamar megtapasztalták, hogy a harapása bármilyen viperánál mérgezőbb. Mork kegyeltjének tartották és egy év sem telt el, mire kiemelkedő pozícióba emelkedett.

Zogwort valódi ereje azonban csak a felnőtté válásakor mutatkozott meg. Vad pszi jelenségek kezdték körbevenni és sok idősebb Ork begyűjtötte a fogadásait, hogy a fiúból Zakkant lesz. Egy csapat gondozót rendeltek mellé, hogy tartsák rövid pórázon, de valamiért valamelyikük mindig desznóvá változott az éjszaka folyamán.

Amikor a törzse megtámadta a Catachan emberi harcosait, Zogwort egy szent rettenetként söpört végig az ellenfél sorain, miközben magába szívta a törzse által gerjesztett nyers Waaagh! erőt. Amikor pedig már nem tudta tovább magában tartani, az erő zöld fénnel előtört belőle és körbe ölelte az ellenfelét, nem hagyva hátra mást, csak üres ruhákat, elszórt felszerelést és egy összezavarodott desznót.

Zogwort elvesztette a szemét egy kimondottan nagy robbanásban, amely egy egész Birodalmi Gárda századot megsemmisített, de a mai napig azt állítja, hogy így akarta csinálni és, hogy Mork vezérelte. Ahogy viszont egyre idősebb, mogorvább és hatalmasabb lett, Zogwort hírneve beárnyékolta a Góréjáét, Skabgutzét is. Így hát hátrahagyta a bolygót és a kígyó-desznó kedvenceinek társaságában elindult egy még nagyobb Orkság összpontosulást felkutatni.

Zogwort most Szabadúszóként járja a galaxist, mindig oda tartva, ahol a Waaagh! energia a legtisztább, magába szívva azt, hogy a legkisebb provokációra is kiengedje magából. Sok hatalmas Ork hadúr köszönheti az ő erejének a trónját és a legendája minden csatával egyre csak tovább nő. Elvégre melyik Ork nem röhögne fennhangon egy olyan történeten, amelyben a hatalmas ellenséges hős egy egyszerű desznóvá változott?



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Öreg Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

## Felszerelés:

**Viperafészek (Nest of Vipers):** Minden harci szakasz kezdetekor dobj D6-al Zogwortnak. A kidobott eredmény mutatja, hogy hány extra Támadást (A) tehet 4-es Kezdeményezésnél (I). Továbbá Zogwortot úgy kell kezelni, mintha egyetlen közelharcos fegyverrel rendelkezne, amely bír a Mérgezett (Poisoned) (2+) különleges szabállyal.

**Különleges Szabályok:** Egyedülálló Karakter (Independent Character), Népakarát, Ádáz Roham, Waaagh!, Hiperfej

**Pszi Használó (Psyker):** Zogwort egy pszi használó.

**Zogwort Átka (Zogwort's Curse):** Zogwort képes az ellenfelét egy desznóvá változtatni. Ezt az átkot használhatja pszi erőként a helyett, hogy dobna a Zakkant pszi táblázaton. Válassz ki egy 18"-en belüli, ellenséges Egyedülálló Karaktert és dobjatok mindketten egy-egy kockával. Ha az Ork játékos dob nagyobbat, cseréld le a célpont modellt egy, az ellenséges irányítása alatt lévő Desznóval. Neked kell biztosítanod a Desznó modellt. Az alábbi profillal rendelkezik és nincs sem felszerelése sem különleges szabályai, de egy Gyalogsági (Infantry) Egyedülálló Karakternek minősül.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Desznó	4	0	3	2	1	3	1	5	--

# Snikrot Góré

Boss Snikrot

Az Armageddoni Birodalmi Gárda hírhedt Ork Vadászai csupán egyetlen Orktól tartanak. A Primus és Secundus egyenlítőjénél lévő sötét dzsungelokban éjszakánként a veteránok Snikrot Góréról, a Leselkedőről suttognak. Olyan gyilkosról mesélnek, aki szellemként suhan át a dzsungelen anélkül, hogy akár egyetlen levelet is megmozdítana. Egy vademberről mesélnek, aki csakis a bosszúért él, miközben a szeméből csak úgy árad a gyűlölet. Végül az áldozatairól mesélnek, akiket kivájt szemekkel és lemetszett koponyákkal hagyott kivérezn.

Snikrot egy nagy becsben tartott Kommandork volt Ghazghkull első inváziójának idején és az első volt azon Ork törzsek között, amelyek átkeltek az Armageddon Primust és Armageddon Secundust elválasztó zöld poklon. A tengernyi dzsungel hatalmas volt és Snikrot Kommandorkjai hamarosan elszakadtak a fő törzstől. A Cerberus bázis felé tévedve a törzsének a nagy része áldozatul esett a vad vidék szívében állomásozó Birodalmi Gárda dzsungel harcos specialistáinak. Snikrot visszavonulásra utasította a katonáit és megesküdött, hogy meghódítja a környezetet, mielőtt az emberi bázisokra fordítaná a figyelmét.

Snikrot tanult a dologból. Megfogadta, hogy a dzsungel szívéből fog gerilla háborút indítani és a lehető legminimálisabba lecsupaszította a felszerelését, hogy a természetes bőrszíne beleolvadhasson a környezetébe. A Kommandorkjaival egygyé váltak a vegetációval és a kemény bőrük és szervezetük megóvta őket a kietlen környezettől. Snikrot és a csapata olyan szintre fejlesztették az amúgy is figyelemre méltó lopakodási és szabotáló képességeiket, hogy képesek voltak beosonni egy Birodalmi barakkba és álmukban megölni a benne lévőket. Így vette kezdetét egy olyan terror kampány és pszichológiai hadviselés, amely azóta is kísérti a Birodalmiakat az Armageddonon.

Snikrot Vörös Koponyás – így hívva, mivel az áldozataikat mindig megskalpolták és magukra öntötték a vérüket – Kommandorkjai még akkor is aktívak voltak, amikor Ghazghkull ötven évvel később visszatért. Ekkorra már az iparvilág legtávolabbi szegletébe is eljutott Snikrot híre. Egyesek szellemekről beszéltek, akik áldozataik vérére isszák az éjszaka sötétjében. Mások olyan vadállatról regéltek, amely a karjára tekerve hordja áldozatai dögcéduláit, hogy elsuttoghassa a nevüket a holdfényben. Megint mások halálos pengékről meséltek, amelyek már ezredesek, nemesek és udvarhölgyek torkát egyaránt csókolták.

Az egész Armageddonon édesanyák ijesztgették a rakoncátlan gyermekeiket a leselkedő Snikrottal. Ám mindegyik rémmese egy igaz történeten alapult. Mind a mai napig Snikrot a legrettegettebb minden Ork közül és még az Ork Vadászok is a Császárhoz fohászkodnak, hogy legközelebb sem az ő nyakukba mélyesse Snikrot a pengéit.



	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

**Felszerelés:** Csőbombák.

**Mork Fogai (Mork's Teeth):** Snikrot egy pár borotvaéles kést, Mork Fogait viseli és a sötét pengéjük olyan hosszú, mint egy ember alkarja. Úgy kell kezelni, mintha lenne egy extra közelharc fegyvere. Mork Fogai Morknak vannak szentelve és több száz halott ember vérében fürödtek már. Istene kegyének köszönhetően Snikrot újradobhatja minden rontott találati dobását közelharcban.

**Különleges Szabályok:** Népakarát, Ádáz Roham, Waaagh!, Beszivárgás (Infiltrate), Áthaladás Nehézterepen (Move Trough Cover).

**Rajtaütés (Ambush):** Snikrot gerilla taktikai legendásak. Amikor Snikrot és az osztaga beérkezik Tartalékból, bármely táblaszélről érkehetnek.

**Halálos Hírnév (Killa Reputation):** Snikrot híre olyan halálos, hogy ha az osztagával nyeri a közelharcot, az ellenfélnek a szokásos mellett további -1 módosítóval kell dobnia a Vezetési Érték (Ld) próbáját.

# Zagstruk Góré

Boss Zagstruk

Könyörtelen gyilkosként és mániákus fegyvelmezőként Zagstruk Góré a Keselyűkként is ismert Villámskacok vezére. Megveti a gyengeséget és semmit sem szeret jobban, mint a sárba taposni azokat, akik kisebbek nála, hogy csinálják azt, amit mondanak nekik. Zagstruk hangulata a legkisebb provokációra képes a goromba és a vérengző között váltakozni.

A Keselyűk nagy becsben tartják a vezérüket és jobban félnek az ő haragjától, mint az ellenféltől. A Góré, ahogy a tanítványai hívják sosem viszi lejjebb a hangját az üvöltözésnél. Még rosszabb viszont, hogy helyben kivégez bárkit, aki az engedetlenségnek vagy gyávaagnak akár a legkisebb jelét is mutatja. Ennek köszönhetően azonban még az irányítása alá tartozó legnagyobb és legproblémásabb Orkokat is kordában tudja tartani.

A szóbeszéd szerint Zagstruk egy emberi település közepén született és hamar át is szelte a hátszágokat a saját törzséhez. A harcosai azt állítják, hogy a születése óta Zagstruk minden nap legalább egy valakit megölt és, hogy mindenkinek nekimegy. A dermesztő tekintete alátámasztja ezt és a Keselyűk megesküsznek, hogy látták már A Góré-t szemmel megfélemlíteni hadurakat, rémfarkasokat és Desznószauruszokat is.

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

**Felszerelés:** Villámskac Háti Raketta, Csőbombák, Kibork Test, Csoppa, Stukker.

**Keselyű Karmok (Da Vulcha's Klaw):** Zagstruk múltbéli tökéletesek arra, hogy egyszerre tompítsák a Góré fődét érzését és, hogy a földre tapossák az ellenfelét. Bármely körben, amelyikben Zagstruk rohamozik, úgy kell kezelni, mintha egy Energia Karma lenne, amely a saját Kezdeményezésénél (I) üt.

**Különleges Szabályok:** Népakarat, Ádáz Roham, Waaagh!.

**Lecsapás (Swooping Attack):** Zagstruk és a Keselyűk kötelesek Rajtaütéssel (Deep Strike) érkezni. Ugyan nem lőhetnek abban a körben, de az jól begyakorolt leereszkedésük miatt rohamozhatnak (ha elég közel vannak). Ha a Keselyű osztag rohamozik abban a körben, amelyikben beérkezett Rajtaütéssel, vegyél le D3 Villámskacot landolási áldozatként.

**Heves Vérmérséklet (Voilent Temper):** Zagstruk acélos öklével és személyre szabott stukkerével irányítja a Keselyűket. Ha az osztaga bármikor elbukik egy Morál tesztet, Zagstruk kivégez egy tagot, hogy visszaállítsa a rendet. Az osztagot úgy kell kezelni, mintha átment volna a teszten, de egy Villámskac modellt le kell venni veszteséggént. Ha Zagstruk egyedül van, akkor ez a szabály nem érvényesül.

A Keselyűk Zagstruk személyes repülőgéperől, a Keselyűről kapták a nevüket. Ez a vörös harci gép egy antikvitásnak számít a „modern” Ork repülőgépek szempontjából. Ettől függetlenül azonban halálos fegyverzete van, nem utolsó sorban maguk a Keselyűk.

A harc tetőfokán Zagstruk és a srácai alacsonyan berepülnek a Keselyűben a frontvonalra. Utána Zagstruk egyetlen parancsára kinyílik a gép bomba tárolója és útjára engedi a benne lévő Villámskacokat, egyenesen a föld felé. Az utolsó pillanatban Zagstruk megadja az engedélyt és a srácai beindítják rakétáikat, hogy acélbetétes bakancsokkal előre csapódjanak az ellenfeleikbe.

Ez a jellegzetes támadás még pusztítóbb Zagstruk saját felszerelésével, a Keselyű Karomként ismert beültetésével. Zagstruk az után csináltatta magának ezeket, hogy egy Űrgárdista Félelmetlen letépte az eredeti lábait., ami után természetesen addig rágta a gép kábeleit, amíg az fel nem mondta a szolgálatot. Ezek a mechanikus lábak olyan mértékben megnövelik a Góré erejét, hogy amikor kapcsolatba kerül az ellenséggel, azt mindig egy hátborzongató reccsenés követi.



# Ork Felszerelések

A könyv ezen része leírja az Ork sereg által használt halálos fegyvereket és felszereléseket, valamint a Warhammer 40.000 játékokban való használatukhoz szükséges részleteket. Megjegyzendő, hogy az olyan fegyverek és felszerelések, amelyeket több osztag is használhat itt kerül leírásra, az olyan felszerelések viszont, amelyek kimondottan csak egy osztagra jellemzőek, az adott osztag bejegyzésénél lesznek feltüntetve és részletezve. Például a stukkerek elég gyakoriak az Ork seregben. Ezek itt kerülnek leírásra. A Bombás Desznó azonban csak a Tankbontókra jellemző és ezért a Tankbontók bejegyzésénél van részletezve.

## Fegyverek

### Nagy Csoppa (Big Choppa)

Hatalmas fegyvereként a nagy csoppákat inkább a súlyukért kedvelik, nem pedig a kifinomultságukért.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
--	+2	--	Közelharci, Kétkezes

### Nagy Mordály (Big Shoota)

A nagy mordály egy nehéz, hangos és nagy kaliberű gépfegyver, amely szikrákat szór, akárhányszor meghúzzák a ravaszt.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
36"	5	5	Roham 3

**Bummpuska (Boomgun):** Lásd 25. oldal.

**Bombás Desznó (Bomb-squig):** Lásd 13. oldal.

**Perzselők (Burnas):** Lásd 16. oldal.

### Csoppa (Choppa)

Az Orkok szinte bármiből képesek fegyvert csinálni, az egyszerű bunkós bottól kezdve a körfűrészig. A csoppák normál közelharci fegyvereknek minősülnek.

**Dakkaskuló (Dakkagun):** Lásd 17. oldal.

**Halálmordály (Deffgun):** Lásd 14. oldal.

**Ragadós Bot (Grabba Stikk):** Lásd 21. oldal.

**Döfő (Grot-prod):** Lásd 21. oldal.

**Durrantó (Grot Blasta):** Lásd 21. oldal.

**Kartácsvető (Grotzooka):** Lásd 24. oldal.

**Ágyú (Kannon):** Lásd 22. oldal

**Gyilokágyú (Killkannon):** Lásd 26. oldal

## Kombi Fegyverek (Komb-weapons)

Egy kombi fegyver lényegében két fegyver, amit valahogy összekovácsoltak. A mordály részével rendesen lehet löni, de a másik felét csak játékonként egyszer lehet használni. Nem lehet mindkét felével egyszerre löni.

**Energia Mező (Kustom Force Field):** Lásd 5. oldal.

## Megadurrantó (Kustom Mega Blasta)

A Mérnorkoknak néha sikerül egy olyan kivételes fegyvert összerakniuk, több mint azt az alkatrészeiből gondolni lehetne.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	8	2	Roham 1, Túlmelegszik!

**Pottyantó (Lobba):** Lásd 22. oldal.

## Energia Karom (Power Claw)

Az energia karom egy energia ökölnek (power fist) számít minden szempontból.

## Raketta Vető (Rokkit Launcha)

Durva, de könnyen előállítható fegyver. A raketta vető egyszerű szerkezete lehetővé teszi a „biztonságos” végén lévő Orknak, hogy nagyjából az ellenfél irányába repítse a rakétákat.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
24"	8	3	Roham 1

**Sokkuló (Shokk Attack Gun):** Lásd 6. oldal.

## Pörkölő (Skorcha)

Az Ork gyújtogatók kedvence. A pörkölő egy járműre erősített lángszóró, amely égő üzemanyaggal borít be egy nagy területet. Egyes kombi fegyverek úgy vannak építve, hogy egy pörkölő fejet is tartalmaznak egy lövéshez elég üzemanyaggal.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
Sablon	5	4	Roham 1

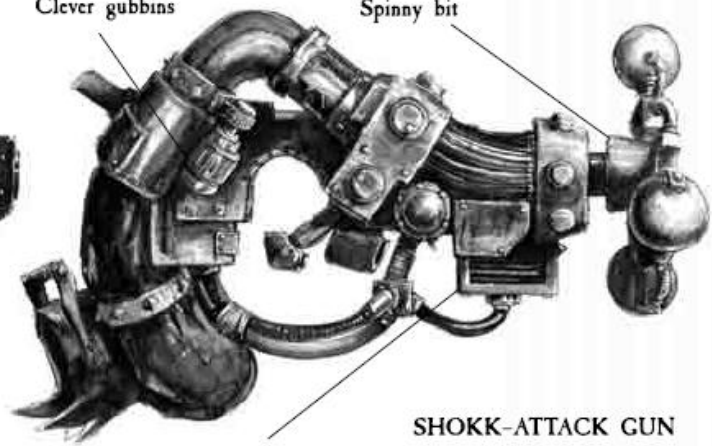
**KOMBI-WEAPON**  
Shoota with Skorcha



Burna gubbins

Clever gubbins

Spinny bit



Know-wots

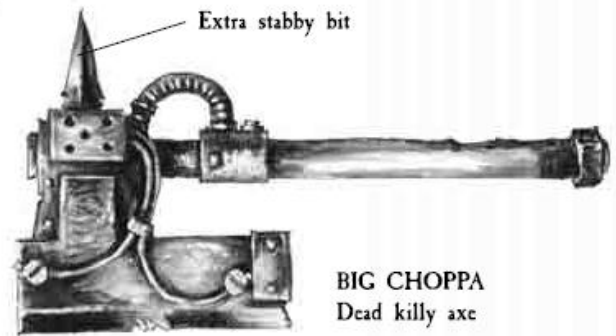
**SHOKK-ATTACK GUN**  
Snotlings not included



Stabby end

**BIG SHOOTA**

Heavy weapon wiv lots of dakka



Extra stabby bit

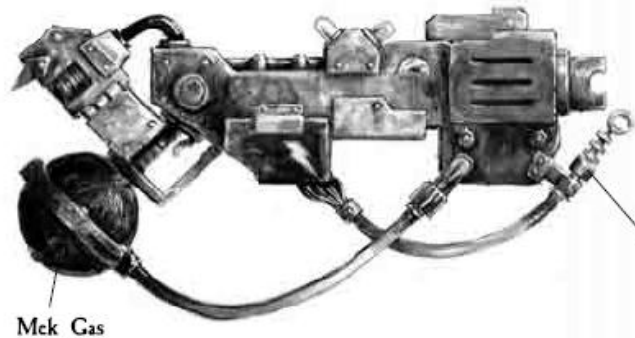
**BIG CHOPPA**  
Dead killy axe

**CHOPPA**  
Good for  
killin' stuff



Ammo bit

**SHOOTA**  
Kustomised to make  
extra noise



Mek Gas

**KUSTOM  
MEGA BLASTA**  
Mek weapon,  
varying design but  
always killy

Electric know-wots



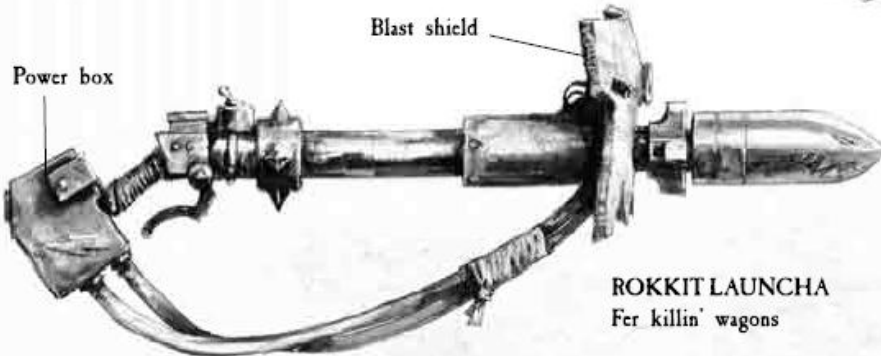
**SLUGGA**  
Good for close-range killin'

Ammo bit



**POWER KLAU**  
Da best way to kill  
hard stuff

Ork goes in here



Power box

Blast shield

**ROKKIT LAUNCHA**  
Fer killin' wagons



**STIKKBOMBS**  
Throw 'em and they go bang

## Mordály (Shoota)

Az Orkok az alapján választják ki a mordályaikat, hogy melyik okozza a legtöbb kárt és zajt. A legjobbak egyszerre hangosak és halálosak.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
18"	4	6	Roham 2

**Tuti Flinta (Snazzguns):** Lásd 27. oldal.

## Stukker (Slugga)

A stukker egy ronda és nyers fegyver, amely tökéletesen illik a ronda és nyers gazdájához, hogy közlelő lelőhesse vagy agyonverhesse vele az ellenfeleit.

Hatótáv	Erő	AP	Típus
12"	4	6	Pisztoly

## Csőbomba (Stikkbomb)

A csőbomba egy kézigránát, amelyet a biztosító pöcök kihúzása után vagy az ellenfél felé hajtanak, vagy addig verik vele a fejét, amíg fel nem robban az a vacak. A csőbombák roham gránátoknak minősülnek minden szempontból (lásd a Warhammer 40.000 szabálykönyvben).

**Tankbontó Bombák (Tankbusta Bombs):** Lásd 13. oldal.

**Tankkalapács (Tankhammer):** Lásd 13. oldal.

**Pizkos Fecskendő ('Urty Syringe):** Lásd 9. oldal.

## Páncél

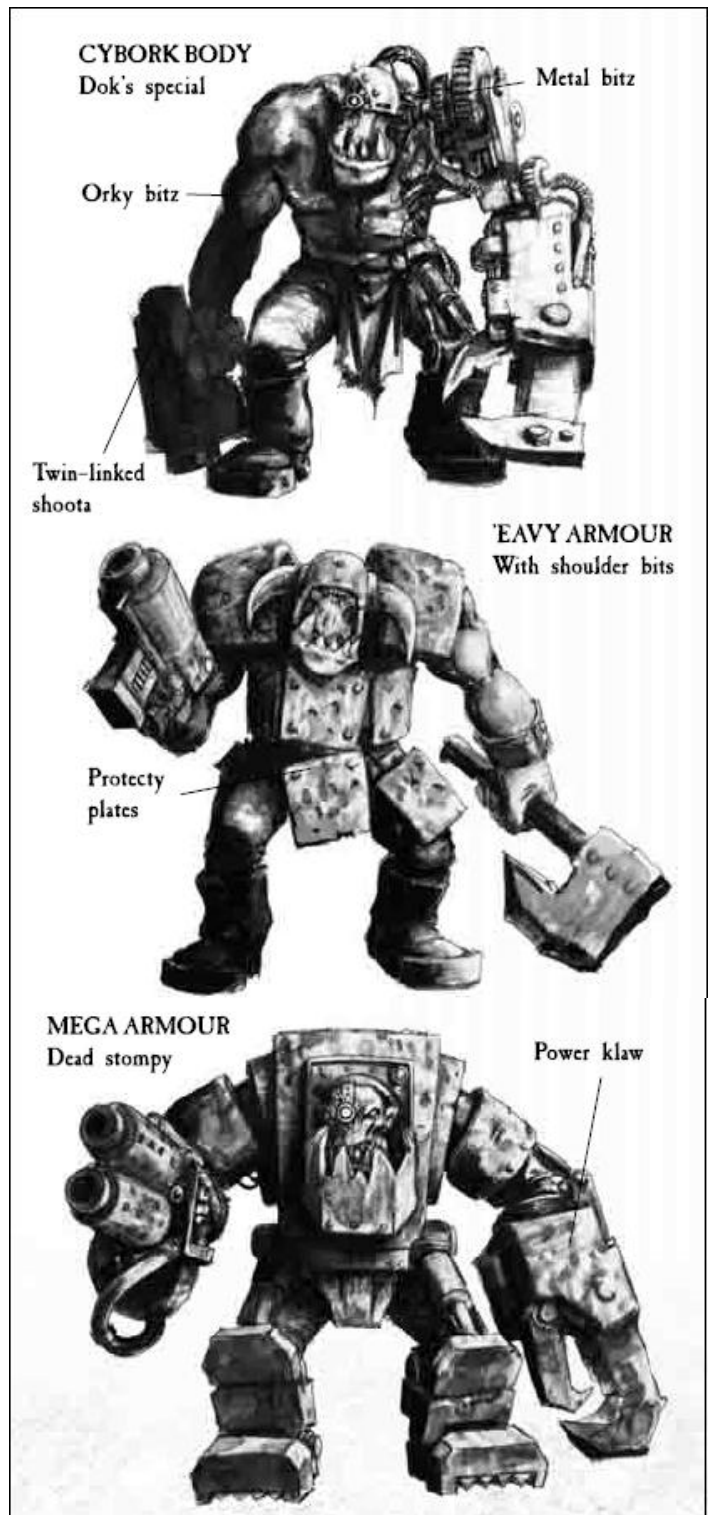
### Kibork Test (Cybork Body)

A túl sok foggal rendelkező Orkok néha egy csomó kibernetikus beültetéssel térnek vissza a Dokiktól. A Kibork Testtel rendelkező modell 5+ sebezhetetlenségi mentőt kap.

### Nehéz Páncél ('Eavy Armour)

Az Ork nehézpáncél megölt ellenfelektől zsákmányolt fém hulladékból készítik úgy, hogy (nagyjából) illeszkedjen a viselőjéhez. 4+ páncélmentőt biztosít.

**Mega Páncél (Mega Armour):** Lásd 10. oldal.





## Egyéb Felszerelés

### Lőszercipelő (Ammo Runt)

A lőszercipelő egy Gretchin, aki rogyásig van pakolva tartalék lőszerrel a mestere számára. Egy lőszercipelővel rendelkező modell játékként egyszer újradobhat egy rontott találati dobást lövés esetén.

A lőszercipelő modellek pusztán dekoratív jellegűek és a játék szempontjából mindig figyelmen kívül kell hagyni őket és nyugodtan át lehet őket helyezni, ha gondot okoznának.

### Támadó Desznó (Attack Squig)

A támadó desznót általában arra képzik ki, hogy egyenesen arca támadjon. Egy támadó desznóval rendelkező karakter +1 Támadást (A) kap.

### Górérúd (Bosspole)

Az Ork Noboknak általában van egy trófea rúdjuk, egy vas állkapcsuk vagy valami hasonló jelük arra, hogy nem érdemes packázni velük. A góréruddnak akkor veszi igazán hasznát a Nob, ha rendbe kell rakni a csapatát. Ha egy Górérudas osztag elront ez Morál próbát, dönthetsz úgy, hogy okozol nekik egy sebet (ami ellen rendesen tehető mentődobás, de nem mehet a Górérudas modell ellen) azért, hogy újradobhassák a Morál próbát.

**Műszerek (Dok's Tools):** Lásd 9. oldal.

**Szerszámok (Mek's Tools):** Lásd 5. oldal.

**Villámskac Háti Raketta (Stormboyz Rokkit Pack):** Lásd 18. oldal.

**Waaagh! Zászló (Waaagh! Banner):** Lásd 4. oldal.

**Motor (Warbike):** Lásd 17. oldal.



# Ork Járhmű Fejlesztések

Az Ork járművek több fajta fejlesztést is kaphatnak, ahogy az a sereglisában lévő bejegyzésüknel is fel van tüntetve.

## Keményfedelű ('Ard Case)

Az Orkok néha tetőt is tesznek a járműveikre. A keményfedelű jármű már nem számít Nyitottnak (Open-Topped) Megjegyzendő, hogy ez kihatással van a Lőréseire és a Bejárataira is, ahogy az a megfelelő bejegyzésnél fel is van tüntetve.

## Páncéllemezek (Armour Plates)

A páncéllemezes Ork járműre extra vastag fémlapokat hegesztenek. Az ilyen járművek az "Elkábult Személyzet" hatást "Összezavarodott Személyzetre" módosítják.

## Palánk (Boarding Plank)

Az Orkok gyakran használnak felfüggesztett palánkokat, amelyekkel vakmerő támadásokat intézhetnek a közeli járművek ellen. A palánk lehetővé teszi egy, a járműben utazó Orknak, hogy leüsse a közelharcú támadásait egy 2"-en belüli ellenséges járművel szemben úgy mintha kiszállt és rohamozott volna. Ez csak akkor lehetséges, ha egyik jármű sem mozgott 12"-nél többet.

**Gyilokkerék (Deff Rolla):** Lásd 26. oldal.

## Kapós Horog (Grabbin' Klaw)

A kapós horog lehetővé teszi az Ork járműnek, hogy ráakaszkodjon egy ellenséges járműre, megakadályozva azt abban, hogy „elfusson”. Az ellenfél Mozgási fázisának kezdetekor jelölj ki egy ellenséges járművet, amely 2"-en belül van a kapós horogtól. 4+-on az a jármű nem mozoghat ebben a körben.

## Gretchin Szerelők (Grot Riggers)

Ha egy Ork jármű találatot szenved el, Gretchinek másznak ki a nyílásaiból és kijavítják a hibát. Egy Gretchin Szerelőkkel rendelkező, Mozgásképtelen (Immobilised) Ork jármű dobhat egy kockával az ork lövési fázis alatt – 4+-on a Mozgásképtelen hatás semlegesítve lett és a jármű újra mozoghat majd a következő körben.

## Vörös Festés (Red Paint Job)

Az Orkok úgy hiszik, hogy egy pirosra festett jármű le tud gyorsulni egy ugyanolyan, de más színű járművet. Bármennyire is furcsának tűnik, de igazuk van. A Vörös Festésű Ork járművek hozzáadhatnak +1-et a mozgásukhoz a Mozgási fázisban mindenféle hátrány nélkül. Például egy jármű mehet 13"-et, de mégis úgy számítana, mintha csak 12"-et mozgott volna.

## Megerősített Lökharító (Reinforced Ram)

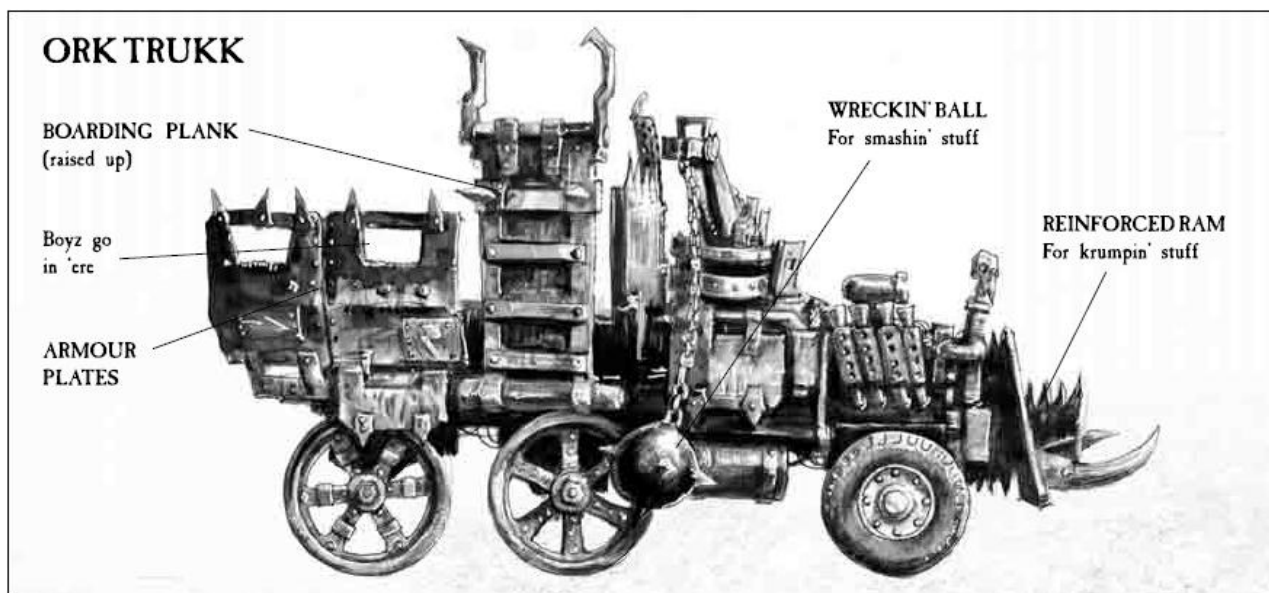
Az Ork sofőrök gyakran hiányolják a közelharc érzését és úgy alakítják át a járműveiket, hogy azokat is tudják fegyverként használni. Egy megerősített lökharító jármű Tank Sokkolhat és Öklelhet (Ram), továbbá két ponttal magasabbnak kell tekinteni az első páncélját (max 14-ig) Dicsőség vagy Halál támadásokkal szemben. Az ilyen jármű újradobhatja a Veszélyes Terep teszteket.

## Csőbomba Vető (Stikkbomb Chukka)

Ez a durva szerkezet csőbombákat hajt át az utasok feje fölött, hogy azok kapjanak valamennyi fedezéket, miközben kiszállnak és megrohamozzák az ellenfelet. Bármely osztagot, amely egy csőbomba vetővel felszerelt járműből száll ki, úgy kell kezelni, mintha lennének náluk csőbombák, ha még ugyanabban a körben rohamoznak.

## Zúzógolyó (Wreckin' Ball)

Az Orkok majdnem ugyanannyira szeretik a rombolást, mint a háborút. A harcmezőn az Ork személyzet örömet lelheti abban, hogy hatalmas és tüskés zúzógolyókkal kapják oldalba az ellenséges gyalogságot és járműveket. Egy zúzógolyóval felszerelt jármű 4+-on egy 9-es Erejű (S) találatot okoz egy 2"-en belüli, nem közelharcoló ellenséges osztagnak a Harci szakasz kezdetekor. A jármű nem használhatja a zúzógolyóját, ha többet ment 12"-nél.



## Parancsnokság (HQ)

<b>Ghazghkull Thraka</b>											<b>225 Pont</b>
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi)
<b>Felszerelés:</b>			<b>Különleges Szabályok:</b>				<b>Opciók:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kibork test</li> <li>• Góréruđ</li> <li>• Mega páncél</li> <li>• Csőbombák</li> <li>• Nagy mordály</li> <li>• Adamantium koponya</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ádáz Roham</li> <li>• Népakarat</li> <li>• Egyedülálló Karakter</li> <li>• A Waaagh! Prófétája</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kísérheti egy Lőszercipelő .....+3 pont</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><b>A Nagy Góré:</b> Ghazghkull lehetővé tesz egy Nob vagy Meganob osztagnak, hogy Alapegység (Troop) választásként jöjjön játékba.</p> </div>				

<b>Őrüť Grotsnik</b>											<b>160 Pont</b>
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi)
<b>Felszerelés:</b>			<b>Különleges Szabályok:</b>				<b>A Nagy Doki:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kibork test</li> <li>• Stukker</li> <li>• Energia Karom</li> <li>• Pizkos fecskendő</li> <li>• Műszerek</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ádáz Roham</li> <li>• Rettenthetetlen</li> <li>• Egyedülálló Karakter</li> <li>• Waaagh!</li> <li>• Nem Teljesen Százás</li> </ul>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><b>A Nagy Doki:</b> Grotsnik osztagának bármely tagja kaphat kibork testet modellenként +5 pontért.</p> </div>				

<b>Wazdakka Gutsmek</b>											<b>180 Pont</b>
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Wazdakka	5	2	4	6	3	3	4	9	4+	Motor (Bike)	1 (Egyedi)
<b>Felszerelés:</b>			<b>Különleges Szabályok:</b>				<b>A Motoros Góré:</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Az Aporkalipszis Motorja</li> <li>• Stukker</li> <li>• Energia Karom</li> <li>• Megadurrantó</li> <li>• Szerszámok</li> <li>• Csőbombák</li> <li>• Góréruđ</li> <li>• Dakkaágyú</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ádáz Roham</li> <li>• Népakarat</li> <li>• Egyedülálló Karakter</li> </ul>				<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <p><b>A Motoros Góré:</b> Wazdakka lehetővé teszi, hogy a Motoros osztagok Alapegységként (Troop) jöhessenek.</p> </div>				

<b>Őreg Zogwort</b>											<b>145 Pont</b>
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+	Gyalogság (Infantry)	1 (Egyedi)
<b>Felszerelés:</b>			<b>Különleges Szabályok:</b>								
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Viperafészek</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ádáz Roham</li> <li>• Rettenthetetlen</li> <li>• Egyedülálló Karakter</li> <li>• Waaagh!</li> <li>• Pszi Használó</li> <li>• Hiperfej</li> <li>• Zogwort Átka</li> </ul>								

**Góré (Warboss)****60 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Góré	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	Gyalogság (Infantry)	1 Góré

**Felszerelés:**

- Stukker vagy mordály
- Csoppa
- Csőbombák

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!
- Egyedülálló Karakter

**Opciók:**

- Lecserélheti a csoppáját a következők egyikére:
  - nagy csoppa ..... +5 pont
  - energia karom ..... +25 pont
- Lecserélheti a stukkerét a következők egyikére:
  - mordály/raketta kombi fegyver..... +5 pont
  - mordály/ pörkölő kombi fegyver ..... +5 pont
  - ikercsatolt mordály..... +5 pont
- Lecserélheti a csoppáját és a stukkerét egy mega páncélra ..... +40 pont
- Választhatja a következők bármelyikét:
  - motor\* ..... +40 pont
  - löszercipelő..... +3 pont
  - támadó desznó ..... +15 pont
  - kibork test..... +10 pont
  - górérudd ..... +5 pont
  - nehéz páncél..... +5 pont

**A Nagy Góré:**

A Góré lehetővé tesz egy Nob vagy Meganob osztagnak, hogy Alapegység (Troop) választásként jöjjön játékba.

\* A Górének nem lehet egyszerre mega páncélja és motorja, mert valószínűleg sokszor leesne róla.

**Főmérnök (Big Mek)****35 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Főmérnök	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	Gyalogság (Infantry)	1 Főmérnök

**Felszerelés:**

- Stukker vagy mordály
- Csoppa
- Szerszámok

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!
- Egyedülálló Karakter

**Opciók:**

- Lecserélheti a csoppáját a következők egyikére:
  - perzselő ..... +20 pont
  - energia karom ..... +25 pont
- Lecserélheti a stukkerét a következők egyikére:
  - mordály/raketta kombi fegyver..... +5 pont
  - mordály/ pörkölő kombi fegyver ..... +5 pont
  - megadurrintó ..... +15 pont
- Lecserélheti a stukkerét a következők egyikére:
  - mega páncél ..... +40 pont
  - sokkuló ..... +60 pont
  - energia mezű..... +50 pont
  - motor..... +40 pont
- Választhatja a következők bármelyikét:
  - löszercipelő..... +3 pont
  - támadó desznó ..... +15 pont
  - kibork test..... +10 pont
  - górérudd ..... +5 pont
  - nehéz páncél..... +5 pont
- Kísérheti legfeljebb három:
  - Gretchin olajozó ..... +5 pont/modell

**A Főmérnök:**

A Főmérnök lehetővé tesz egy Terminándornak, hogy Alapegység (Troop) választásként jöjjön játékba.

**Zakkant (Wierdboy)****55 Pont**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Zakkant	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Gyalogság (Infantry)	1 Zakkant

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!
- Egyedülálló Karakter
- Pszi Használó

**Opciók:**

- Felfejleszhető Hiperfejjé..... +30 pont

## Elitek (Elites)

<b>Nobok (Nobz)</b>										<b>20 Pont/Modell</b>	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	Gyalogság (Infantry)	3-10 Nob
Doki	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		

### Felszerelés:

- Stukker
- Csoppa
- A Nob Motorosok motoron vannak
- A Dokik lecserélik a stukkert és a csoppát műszerekre és piszkos fecskendőre

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

### Dedikált Szállító:

- A Nobok (a Nob Motorosok kivételével) választhatnak maguknak egy Tragacsot vagy egy Behemótot dedikált szállítóként, ha az nem rendelkezik gyilokágyúval.

### Opciók:

- Az egész banda felfejleszhető:
  - Nob Motorossá.....+25 pont/modell
- Az egész banda vehet magának:
  - csőbombákat .....+1 pont/modell
- Bármely Nob lecserélheti a csoppját a következők egyikével:
  - nagy csoppa .....+5 pont/modell
  - mega páncél .....+25 pont/modell
- Bármely Nob lecserélheti a stukkerét a következők egyikével:
  - ikercsatolt mordály.....+5 pont/modell
  - mordály/raketta kombi fegyver.....+5 pont/modell
  - mordály/pörkölő kombi fegyver.....+5 pont/modell
- Bármely Nob választhatja a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél.....+5 pont/modell
  - góréruđ .....+5 pont/modell
  - Waaagh! zászló .....+15 pont/modell
  - Lőszercipelő .....+3 pont/modell

### Dokik:

- Egy Nobból lehet Doki ..... +30 pont
  - akit kísérhet egy Gretchin segéd ..... +5 pont
- A Doki osztagában bármely modell kaphat
  - kibork testet .....+5 pont/modell

<b>Meganobok (Meganobz)</b>										<b>40 Pont/Modell</b>	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	Gyalogság (Infantry)	3-10 Meganob

### Felszerelés:

- Mega páncél
- Csőbombák

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

### Dedikált Szállító:

- A Meganobok egy Behemótot dedikált szállítóként, ha az nem rendelkezik gyilokágyúval. E helyett választhatnak maguknak egy Tragacsot is dedikált szállítóként, ha az osztag hat vagy kevesebb modellből áll.

### Opciók:

- Bármely Meganob lecserélheti mega páncélja ikercsatolt mordályát a következők egyikével:
  - mordály/raketta kombi fegyver.....+5 pont/modell
  - mordály/pörkölő kombi fegyver.....+5 pont/modell

<b>Perzselők (Burna Boyz)</b>										<b>15 Pont/Modell</b>	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Perzselők	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Gyalogság (Infantry)	5-15 Perzselő
Mérnork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+		

### Felszerelés:

- Perzselők:
- Perzselő
- Mérnork:
- Szerszámok
  - Megadurrantó

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

### Opciók:

- Legfeljebb három Perzselő felfejleszhető:
  - Mérnorkká .....ingyen
- Bármely Mérnork lecserélheti a megadurrantóját a következők egyikére:
  - stukker és csoppa .....ingyen
  - nagy mordály .....ingyen
  - raketta vető .....+5 pont/modell
- Bármely Mérnorkot kísérhet egy:
  - Gretchin olajozó .....+5 pont/modell

**Tankbontók (Tankbustas)****15 Pont/Modell**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Tankbontók	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Gyalogság (Infantry)	5-15 Tankbontó
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		

**Felszerelés:**

- Raketta vető
- Tankbontó bombák

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!
- Becsvágyók

**Opciók:**

- A Tankbontó csapatban lehet legfeljebb három:
  - bombás desznó.....+5 pont/modell
- Legfeljebb két Tankbontó lecserélheti a raketta vetőjét:
  - tankkalapácsra.....ingyen

**Karakter:**

- Egy Tankbontóból lehet Nob ..... +10 pont
- Lecserélheti a raketta vetőjét egy:
  - energia karomra ..... +15 pont
- Választhatja magának a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél..... +5 pont
  - góréruđ..... +5 pont

**Csórók (Lootas)****15 Pont/Modell**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Csórók	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Gyalogság (Infantry)	5-15 Csóró
Mérnork	4	2	3	4	1	2	2	7	6+		

**Felszerelés:**

- Csórók:
- Halálmordály

**Mérnork:**

- Szerszámok
- Megadurragtó

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

**Opciók:**

- Legfeljebb három Csóró fejfejleszthető:
  - Mérnorkká.....ingyen
- Bármely Mérnork lecserélheti a megadurragtóját a következők egyikére:
  - stukker és csoppa .....ingyen
  - nagy mordály.....ingyen
  - raketta vető .....+5 pont/modell
- Bármely Mérnorkot kísérhet egy:
  - Gretchin olajozó .....+5 pont/modell

**Kommandorkok (Kommandos)****10 Pont/Modell**

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Kommandorkok	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Gyalogság (Infantry)	5-15 Kommandork
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		
Snikrot Góré	5	2	5	4	2	3	4	8	6+		

**Felszerelés:**

- Stukker
- Csoppa
- Csórbombák

**Különleges Szabályok:**

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!
- Beszivárgás
- Áthaladás Nehéz Terepen

**Opciók:**

- Legfeljebb két Kommandork lecserélheti a stukkerét és a csoppáját a következők egyikére:
  - nagy mordály.....+5 pont/modell
  - raketta vető .....+10 pont/modell
  - perzselő .....+15 pont/modell

**Karakter:**

- Egy Kommandorkból lehet Nob ..... +10 pont
- Lecserélheti a csoppáját egy:
  - nagy csoppára..... +5 pont
  - energia karomra ..... +25 pont
- Választhatja magának a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél..... +5 pont
  - góréruđ..... +5 pont

**Snikrot Góré:**

- Egy Nob helyett egy osztagot vezethet:
  - Snikrot Góré ..... +85 pont

# Alapegységek (Troops)

Ork Skacok (Ork Boyz)										6 Pont/Modell	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Ork Skac	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Gyalogság (Infantry)	10-30 Ork Skac
Nehéz Skac	4	2	3	4	1	2	2	7	4+		
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		
Nehéz Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	4+		

## Felszerelés:

- Stukker
- Csoppa
- A Nehéz Skacok nehéz páncélt viselnek

## Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

## Dedikált Szállító:

- A 12 modellnél kevesebből álló csapatok választhatnak maguknak egy Tragacsot dedikált szállítóként.

## Opciók:

- Az egész csapat vehet magának:
  - csőbombákat .....+1 pont/modell
- Az egész csapat lecserélheti a stukkerét és a csoppját egy mordályra ..... ingyen
- Tíz Orkonnként egy modell lecserélheti a stukkerét vagy a csoppját:
  - nagy mordályra.....+5 pont/modell
  - raketta vetőre.....+10 pont/modell
- Seregenként egy csapatot fel lehet fejleszteni:
  - Nehéz Skacokká .....+4 pont/modell

## Karakter:

- Egy Skacból lehet Nob ..... +10 pont
- Lecserélheti a csoppját egy:
  - nagy csoppára..... +5 pont
  - energia karomra ..... +25 pont
- Választhatja magának a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél (ha nem nehéz Nob) ..... +5 pont
  - górérudd ..... +5 pont

Gretchinek										3 Pont/Modell	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Gretchinek	2	3	2	2	1	2	1	5	-	Gyalogság (Infantry)	10-30 Gretchin és
Hajcsár	4	2	3	4	1	2	3	7	6+		1-3 Hajcsár

## Felszerelés:

- Gretchin:
- Durrantó
- Hajcsár:
- Ragados bot
- Stukker
- Desznó kutya

## Különleges Szabályok:

- Gretchin:
- Egy Gretchin Élete
- Hajcsár:
- Ádáz Roham

## Karakter:

- Minden tíz Gretchin után hoznod kell egy:
  - Hajcsárt.....+10 pont/modell
- A Hajcsár lecserélheti a ragados botját egy:
  - Döfőre .....+5 pont/modell

## Dedikált Szállítójárművek

Tragacs (Trukk)							35 Pont	
	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés	
Tragacs	2	10	10	10	3	Jármű (Szállító, Gyors, Nyitott)	1 Tragacs	

## Felszerelés:

- Nagy mordály

## Különleges Szabályok:

- Rozzant

## Szállító Kapacitás:

- 12 modell. A mega páncélos modellek 2 helyet foglalnak.

## Opciók:

- Lecserélheti a nagy mordályát egy raketta vetőre ..... +5 pont
- Választhatja a következők bármelyikét:
  - vörös festés ..... +5 pont
  - Gretchin szerelők ..... +5 pont
  - csőbomba vetők ..... +5 pont
  - páncéllemezek ..... +10 pont
  - palánk ..... +5 pont
  - zúzógolyó ..... +10 pont
  - megerősített lökhárító ..... +5 pont

## Rohamegységek (Fast Attack)

Villámσκacok (Stormboyz)										12 Pont/Modell	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Villámσκacok	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	Ugró Gyalogság (Jump Infantry)	5-20 Villámσκac
Nob	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		
Zagstruk Góré	5	2	4	4	2	3	4	9	4+		

### Felszerelés:

- Stukker
- Csoppa
- Csóbombák
- Háti raketta

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat

### Karakter:

- Egy Villámσκacból lehet Nob..... +10 pont
- Lecserélheti a csoppját egy:
  - nagy csoppára..... +5 pont
  - energia karomra ..... +25 pont
- Választhatja magának a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél..... +5 pont
  - góréúrd ..... +5 pont

### Zagstruk Góré:

- Egy Nob helyett egy osztagot vezethet:
  - Zagstruk Góré ..... +85 pont

Homokfutók (Warbuggies)							30 Pont/modell	
	BS	F	S	R	HP	Egység típus	Egység Felépítés	
Homokfutó	2	10	10	10	2	Jármű (Gyors, Nyitott)	1-3 Homokfutó (Jármű osztag)	

### Felszerelés:

- Ikercsatolt nagy mordály

### Opciók:

- Bármely Homokfutó lecserélheti az ikercsatolt nagy mordályát a következők egyikére:
  - ikercsatolt raketta vető .....+5 pont/modell
  - felfejlesztés Pörkölővé.....+10 pont/modell
- Bármely Homokfutó választhatja a következők bármelyikét:
  - vörös festés .....+5 pont/modell
  - Gretchin szerelők.....+5 pont/modell
  - páncéllemezek.....+10 pont/modell
  - felfejlesztés Terepjáróvá .....+5 pont/modell

Motorosok (Warbikers)										25 Pont/Modell	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Motoros	4	2	3	5	1	2	2	7	4+	Motor (Bike)	3-12 Motoros
Nob	4	2	4	5	2	3	3	7	4+		

### Felszerelés:

- Stukker
- Csoppa
- Motor
- Ikercsatolt dakkaskuló

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Kipufogógáz

### Karakter:

- Egy Motorosból lehet Nob..... +10 pont
- Lecserélheti a csoppját egy:
  - nagy csoppára..... +5 pont
  - energia karomra ..... +25 pont
- Választhatja magának a következők bármelyikét:
  - nehéz páncél..... +5 pont
  - góréúrd ..... +5 pont

Gyilokkopták (Deffkoptas)										35 Pont/Modell	
	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egység típus	Egység Felépítés
Gyilokkopta	4	2	3	5	2	2	2	7	4+	Sugármotor (Jetbike)	1-5 Gyilokkopta

### Felszerelés:

- Csoppa
- Ikercsatolt nagy mordály

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Felderítő
- Üss és Fuss

### Opciók:

- Bármely Gyilokkopta lecserélheti az ikercsatolt nagy mordályát egy:
  - ikercsatolt raketta vetőre .....+10 pont/modell
  - megadurrintóra .....+5 pont/modell
- Bármely Gyilokkopta felszerelhető:
  - nagy bombával .....+15 pont/modell
  - körfűrészrel .....+25 pont/modell



## Tüzérség (Heavy Support)

<b>Behemót (Battlewagon)</b>	<b>90 Pont</b>
Behemót	1 Behemót

**Szállító Kapacitás:**

- 20 modell. A mega páncélos modellek 2 helyet foglalnak.
- Egy gyilokmányú Behemót csak 12 modellt tud szállítani.

**Opciók:**

- Választhatja a következők bármelyikét:
  - gyilokmányú..... +60 pont
  - keményfedelű..... +15 pont
  - gyilokkerék\* ..... +20 pont
  - vörös festés ..... +5 pont
  - Gretchin szerelők..... +5 pont
  - csőbomba vetők ..... +5 pont
  - páncéllemezek..... +10 pont
  - palánk ..... +5 pont
  - zúzógolyó..... +10 pont
  - kapós horog..... +5 pont
  - megerősített lökhárító\*..... +5 pont
- Választhat egy darab nagy fegyvert (kezelők nincsenek hozzá):
  - ágyú ..... +10 pont
  - pottyantó..... +15 pont
  - bzzt ágyú..... +15 pont
- Választhat legfeljebb négyet a következők bármelyikéből:
  - nagy mordály ..... +5 pont/fegyver
  - raketta vető ..... +10 pont/fegyver

\*Nem lehet rajta egyszerre gyilokkerék és megerősített lökhárító.

<b>Terminándor (Deff Dread)</b>	<b>75 Pont</b>
Terminándor	1 Terminándor

**Felszerelés:**

- Két félelmetlen közelharc fegyver (minden további félelmetlen közelharc fegyver +1 Támadást ad a Terminándornak).

**Opciók:**

- **Köteles** kettőt választani a következők közül:
  - nagy mordály..... +5 pont
  - raketta vető ..... +10 pont
  - megadurrintó ..... +15 pont
  - pörkölő ..... +5 pont
  - félelmetlen közelharc fegyver ..... +15 pont
- Választhatja a következők bármelyikét:
  - Gretchin szerelők..... +5 pont
  - páncéllemezek..... +10 pont

<b>Gyilokkockák (Killa Kans)</b>	<b>35 Pont/modell</b>
Terminándor	1-3 Gyilokkocka

**Felszerelés:**

- Félelmetlen közelharc fegyver.

**Opciók:**

- Mindegyik Gyilokkocka **köteles** egyet választani a következők közül:
  - nagy mordály..... +5 pont
  - raketta vető ..... +10 pont
  - megadurrintó ..... +20 pont
  - pörkölő ..... +5 pont
  - kartácsvető ..... +10 pont
- Bármely Gyilokkocka választhatja a következők bármelyikét:
  - Gretchin szerelők..... +5 pont
  - páncéllemezek..... +10 pont

## Fuxosok (Flash Gitz)

25 Pont/Modell

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Fuxos	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	Gyalogság (Infantry)	5-10 Fuxos
Badrukk Kapitány	5	2	4	4	2	3	4	9	3+		
Doki	4	2	4	4	2	3	3	7	6+		

### Felszerelés:

- Nehéz páncél
- Tuti flinta
- Cucckereső
- A Dokik lecserélik a nehéz páncélt, a tuti flintát és a cucceresőt műszerekre és piszkos fecskendőre

### Különleges Szabályok:

- Ádáz Roham
- Népakarat
- Waaagh!

### Opciók:

- Az osztag választhatja a következők bármelyikét:
  - Több dakka .....+5 pont/modell
  - Lövésebb .....+5 pont/modell
  - Bummolók .....+5 pont/modell
- Az osztaghoz tartozhat legfeljebb három:
  - lőszercipelő.....+5 pont/modell

### Badrukk Kapitány:

- Egy osztagot vezethet:
  - Badrukk Kapitány.....+135 pont

### Dokik:

- Egy Nobból lehet Doki .....+30 pont
  - akit kísérhet egy Gretchin segéd .....+5 pont
- A Doki osztagában bármely modell kaphat
  - kibork testet .....+5 pont/modell

## Nagyágyú (Big Gunz)

20 Pont/Ágyú

	WS	BS	S	T	W	I	A	Ld	Sv	Egységtípus	Egység Felépítés
Gretchinek	2	3	2	2	1	2	1	5	-	Tüzérség (Artillery)	1-3 Nagyágyú
Hajcsár	4	2	3	4	1	2	3	7	6+		(ágyúnként 2 Gretchin kezelővel)

### Felszerelés:

- Gretchin:
- Semmi
- Hajcsár:
- Ragados bot
  - Stukker
  - Desznó kutya

### Különleges Szabályok:

- Gretchin:
- Semmi
- Hajcsár:
- Ádáz Roham

### Opciók:

- Minden ágyúnak ugyanolyannak kell lennie a következő listából:
  - ágyú .....ingyen
  - pottyantók .....+5 pont/fejtver
  - bztt ágyú.....+10 pont/fejtver
- A csapathoz tartozhat a következők bármelyike:
  - legfeljebb három lőszercipelő .....+3 pont/modell
  - legfeljebb hat további Gretchin kezelő.....+3 pont/modell

### Karakter:

- Az osztaghoz tartozhat egy Hajcsár .....+10 pont
- Lecserélheti a ragados botját egy:
  - döfőre.....+5 pont

## Elcsórt Tank (Looted Wagon)

35 Pont

	BS	F	S	R	HP	Egységtípus	Egység Felépítés
Elcsórt Tank	2	11	11	10	3	Jármű (Szállító, Tank, Nyitott)	1 Elcsórt Tank

### Különleges Szabályok:

- Azt Nem Nyomd Meg!

### Szállító Kapacitás:

- 12 modell. A mega páncélos modellek 2 helyet foglalnak.
- Egy bummuskás elcsórt tank nem tud modelleket szállítani.

### Opciók:

- Választhatja a következők egyikét:
  - bummuska .....+70 pont
  - pörkölő.....+15 pont
- Választhat legfeljebb kettőt a következők bármelyikéből:
  - nagy mordály .....+5 pont/fejtver
  - raketta vető .....+10 pont/fejtver
- Választhatja a következők bármelyikét:
  - keményfedelű .....+10 pont
  - vörös festés.....+5 pont
  - Gretchin szerelők.....+5 pont
  - csőbomba vetők.....+5 pont
  - páncéllemezek .....+10 pont
  - palánk .....+5 pont
  - zúzógolyó .....+10 pont
  - megerősített lökhárító.....+5 pont
  - kapós horog .....+5 pont