

Warhammer 40,000 Codex: ORKOS

Actualización oficial 1.1 (julio 2011)

A pesar de que nos esforzamos para que todos nuestros libros sean perfectos, a veces ocurren errores. Además, ocasionalmente sacamos nuevas versiones de las reglas, lo que provoca una revisión de las versiones antiguas de nuestros libros de ejército. Cuando esto sucede tenemos la necesidad de ocuparnos de ello tan pronto como podemos, por lo que publicamos actualizaciones regularmente para todos nuestros libros de ejército.

Cada una de estas actualizaciones se divide en tres secciones: Erratas, Correcciones y F.A.Q.s. (Preguntas frecuentes en inglés). Las erratas corrigen los errores del libro, y las correcciones actualizan las reglas acordes con la última versión del reglamento. La sección de F.A.Q.s aclara las dudas más comunes con las reglas. A pesar de que puedes anotar estas revisiones directamente sobre tu libro, puedes limitarte a imprimir este documento y llevarlo contigo cuando juegues.

Cuando hagamos cambios en este documento, se actualizará el número de versión y los cambios se destacarán de color rojo. Ejemplo: 1.1. Si este número va seguido de una letra (1.1.a) esto significará que la versión se ha actualizado con alguna corrección o errata local.

ERRATAS

Página 34. Canijo graziento. Sustituye la tercera frase por “Un Canijo graziento permite que un Chqpuzap repita una tirada no superada de Herramientas de mekániko.”

Página 35. Cómo disparar el cañón de ataque shokk. Todas las referencias a Chapuzaz que se hacen en la tabla de resultados deben sustituirse por mekánikos. Los mekánikos son los únicos que pueden equiparse con esta arma.

Página 37. Poderes psíquicos de los Eztrambótikoz. Zzap. Incluye esta frase después de la segunda: “Elije a una unidad enemiga dentro de la línea de visión.”

Página 42. Kazakarros. Sustituye la última frase por “Si no tienen un vehículo objetivo visible, [...]”

Página 46. Moto. Sustituye la primera frase por: “Cualquier miniatura montada en una moto suma +1 a su Resistencia (aunque no se tendrá en cuenta para determinar la Muerte instantánea).”

Páginas 50 y 100. Reglas especiales de los Kaporales. La reglas especiales “iWaaagh!” y “iLa peña triunfará!” deben borrarse.

Página 51. Cañón Zzap. Sustituye la última frase por: “Si obtiene un resultado de impacto superficial o interno al atacar a

vehículos, [...]”

Página 54. No tokez ezo. Sustituye la cuarta frase por: “Si obtiene un resultado de 1, ese vehículo debe moverse hacia el frente lo más lejos posible llevándose también a la tripulación orka que vaya en su interior.”

Página 56. Akribilladarez molonez. Sustituye la última frase por “[...] pero solo después de haber fijado la unidad objetivo.”

Página 61. Maldición de Zogwort. Sustituye el texto a partir de la sexta frase: Si el jugador orko obtiene un resultado mayor, la miniatura enemiga se sustituirá por una garrapato furioso (que tendrás que proporcionar tu), bajo el control del oponente. Tendrá el siguiente perfil y ningún elemento de equipo ni reglas especiales, pero será un Personaje Independiente que contará como Infantería.”

Página 63. Temperamento violento. Sustituye la última frase por: “En caso de que solo quede el propio Zagstruk, [...]”

Página 92. Eztandarte del jefe. Sustituye la tercera frase por: “Cada vez que una unidad con un Eztandarte del jefe no supere un chequeo de Moral puedes elegir entre infligir una herida [...]”

Página 93. Ezpolón reforzado. Sustituye la segunda frase por “[...] y considera su blindaje frontal como dos puntos superior al habitual [...]”

Página 93. Plancha pa'pazar. Sustituye la última frase por: “[...] a condición de que ninguno de estos vehículos haya movido más de 30 cm.”

Página 96. Wazdakka, Reglas especiales. La regla “iWaaagh!” debe borrarse.

Página 96. Wazdakka, Equipo. Añadir: Cañón ametrallador.

Página 97. Kaudillo. Opciones. Debe cambiarle la primera frase del cuarto punto por: “El Kaudillo puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 97. Mekániko. Opciones. Debe cambiarle la primera frase del cuarto punto por: “El Makániko puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 98. Noble. Opciones.

Debe cambiarle la primera frase del quinto punto por:
“Cualquier noble puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 100. Guerreroz Orkos. Personaje.

Debe cambiarle la primera frase del tercer punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 100. Vehículos de transporte asignado. Sustituye la segunda frase por: “Estos vehículos no ocupan casillas de la tabla de organización de ejército, [...]”

Página 100. Vehículos de transporte asignado. Opciones. Debe cambiarle la primera frase del segundo punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 101. Zoldados de Azalto. Personaje.

Debe cambiarle la primera frase del tercer punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 101. Buggies de guerra. Opciones.

Sustituye la primera frase por: “Cualquier buggie de guerra puede [...]”

Página 101. Motoriztas.

El equipo debe cambiarse por:

- Rebanadora
- Piztola
- Moto
- Ametralladora acoplada

Página 101. Motoriztas. Personaje.

Debe cambiarle la primera frase del tercer punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 101. Motoriztas.

El perfil del noble debe cambiarse por:

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	2	4	4(5)	2	3	3	7	4+

Página 101. Kópteros. Opciones.

Debe cambiarle la primera frase de ambos puntos por:
“Cualquier Kóptero puede [...]”

Página 102. Karro de guerra. Opciones.

Debe cambiarle la primera frase del primer punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 102. Dreadnought Orko. Opciones.

Debe cambiarle la primera frase del segundo punto por:
“Puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 102. Lata Azezina. Opciones.

Sustituye la primera frase del segundo punto por: “Cualquier lata azezina puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 103. Tipejoz Vazilonez. Opciones.

Sustituye la primera frase por: “La unidad puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 103. Grandez Kañonez.

El perfil del Kaporal debe cambiarse a:

HA	HP	F	R	H	I	A	L	S
4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Página 103. Grandez Kañonez. Opciones.

Sustituye la primera frase del segundo punto por:
“La batería puede incluir cualquiera de las opciones siguientes:”

Página 103. Vehículo Zaqueado.

La referencia a la página 59 debe cambiarse a la página 54.

Página 103. Vehículo Zaqueado. Opciones.

Sustituye la primera frase del segundo punto por:
“Puede incluir cualquiera de las siguientes opciones:”

Página 104. Ametralladora.

El perfil de la ametralladora debe cambiarse a:

Alcance	Fuerza	FP	Tipo	Pág
45cm	5	5	Asalto 3	46

ACTUALIZACIONES

Página 31.- ¡Waaagh! Primer párrafo.

Cambia la segunda y la tercera frases por: “Una vez por partida, el jugador Orko puede declarar un ¡Waaagh! al principio de su fase de disparo. Por regla general no podrá declararse uno en el primer turno de juego, ya que para considerarse un ¡Waaagh! en condiciones el ejército tendrá que tomar un poco de carrerilla.”

Página 31.- ¡Waaagh! Primer párrafo.

Cambia la quinta frase por: “Si una unidad saca un 1 en su tirada de correr en el turno en el que se ha declarado el ¡Waaagh!, los Orkos se ponen a discutir entre ellos.”

Página 58.- Profeta del ¡Waaagh! Primer párrafo.

Cambia la segunda frase por: “El ¡Waaagh! de Ghazghkull puede ser invocado en cualquier momento de la batalla, pero solo una vez por juego y nunca en el primer turno de juego.”

Página 58.- Profeta del ¡Waaagh! Tercer párrafo.

Cambia la primera frase por: “Además, durante el tiempo que dure el ¡Waaagh!, todas las unidades Orkas de infantería contarán automáticamente como si hubieran sacado un 6 en su tirada de distancia para Correr.”

F.A.Q.s

P. ¿Se permiten salvaciones contra las heridas causadas al obtener un 1 en la tirada de veloces del “¡Waaagh!”, o con las repeticiones de tirada del Estandarte del jefe? (p31)

R. Se permiten tiradas de salvación de armadura e invulnerables. Son heridas del mismo tipo que las causadas por armas cuerpo a cuerpo convencionales (sólo que en este caso se trata de puños verdes).

P. ¿Se puede incrementar el Liderazgo de un Eztrambótico por encima de 10 gracias a ¡La peña triunfará!? (p31)

R. No, puede incrementarse, pero sólo hasta un límite de 10.

*P. ¿Que salvación por cobertura otorga la **Pantalla de energía ezpezial** a un vehículo que se encuentre a 15cm o menos de ella? (p34)*

R. 4+. Ten en cuenta que en el caso de los escuadrones

de vehículos, solo se beneficiarán de la Pantalla de energía aquellos que estén dentro de estos 15cm.

P. Si el **Kañón de ataque Shokk** obtiene un resultado de ¡Upa!, ¿el enemigo coloca el marcador de área o tan sólo decide la unidad objetivo? (p35)

R. El jugador contrario sitúa el marcador de área sobre la unidad de su elección.

P. Si el **Kañón de ataque Shokk** obtiene un resultado de Gah,, ¿la unidad más próxima sigue siendo la afectada incluso si se encuentra fuera del alcance o de la línea de visión, o si se encuentra trabada en cuerpo a cuerpo, etc.? (p35)

R. Si, se aplica sobre la unidad más cercana a pesar de todo.

P. Si un **mekánico** entra en combate a causa de un resultado de “zoink”, ¿se considera que el enemigo queda trabado inmediatamente (es decir, ninguna otra unidad orka podrá disparar sobre él)? (p35)

R. Si, tanto la unidad como el mekánico están trabados inmediatamente.

P. ¿Las miniaturas inmunes a Muerte instantánea (como aquellos con Guerrero eterno) también se retiran de la mesa cuando sufren un resultado de “Raaagh” en la tabla de resultados del **Kañón de ataque Shokk**? (p35)

R. Si, a no ser que se trate de criaturas gargantuescas o vehículos super-pesados (ver el libro de Apocalipsis).

P. ¿Cuál de los poderes psíquicos del **Eztrambótico** se considera un proyectil psíquico? (p37)

R. Rayo verde y Zzap, a pesar de que incluyen algunas excepciones a las reglas normales de disparo, como se especifica en su descripción.

P. ¿Un **Eztrambótico** embarcado en un vehículo sigue teniendo que tirar sus poderes? Si es así, ¿puedes aclarar qué ocurre en cada caso? (p37)

R. Sigue teniendo que tirar sus poderes con los siguientes efectos:

- Explotakabezas. Causa un impacto de Fuerza 6 en el blindaje posterior del vehículo.
- Rayo verde. Se dispara desde el vehículo siguiendo las reglas normales de disparo desde ese vehículo.
- Zzap. Se dispara desde el vehículo siguiendo las reglas normales de disparo desde ese vehículo.
- ¡Atakad!. Se aplica de forma normal en la unidad embarcada.
- ¡Allá vamos!. Se aplica de forma normal en la unidad embarcada. No tiene efectos sobre el vehículo.
- ¡Waaagh!. Se aplica normalmente.

P. Si un kamión sufre un resultado de **¡Derrape!**, ¿qué ocurre si el resultado de la tabla aleatoria le lleva sobre miniaturas amigas o fuera de la mesa? (p41)

R. El vehículo se detiene tan pronto como entre en contacto con las miniaturas amigas o el borde de la mesa.

P. Una unidad de **Petatankez** que empiece su turno en línea de visión y/o alcance de carga de un vehículo, ¿puede salir de la línea de visión y/o alcance de carga en la fase de movimiento para evitar disparar o cargar sobre el vehículo? (p42)

R. Los Petatankez pueden moverse con libertad durante su fase de movimiento. Sólo se ven afectados por la regla de Kzakarrros al disparar y durante la fase de asalto.

P. ¿Una unidad de **Petatankez** puede elegir Correr en la fase de Disparo si hay un vehículo dentro de su línea de visión pero más allá del alcance de sus armas? (p42)

R. No.

P. Si los **Petatankez** se encuentran claramente en alcance de carga de una unidad enemiga que no sea un vehículo (por ejemplo, a unos tres centímetros), pero hay un vehículo claramente fuera de su alcance (a más de 50 cm), ¿podrían asaltar a la unidad no vehículo? (p42)

R. No, deben intentar la carga sobre el vehículo de todos modos, por lo que no se moverán en esa fase de asalto.

P. ¿Puede una unidad de **Petatankez** soltar sus Garrapatos bomba primero y después disparar en la fase de disparo?, ¿han de disparar sobre el mismo vehículo que ha sido atacado por los garrapatos bomba?, ¿tienen que asaltar sobre el mismo vehículo? (p42)

R. Los garrapatos bomba se liberan a la vez que la unidad dispara de forma normal. El objetivo de los garrapatos bomba no tiene porqué ser el mismo que el de los disparos y el asalto de la unidad.

P. ¿Se pueden liberar los **Garrapatos bomba** si la unidad está cuerpo a tierra o trabada en combate? ¿Y si está embarcada en un vehículo? (p42)

R. No se pueden soltar los garrapatos si la unidad no tienen posibilidad de disparar ese turno. Si la unidad está embarcada en un vehículo, podrán liberarse siempre que la miniatura que lo haga tuviese la posibilidad de disparar un arma normal. Sigue las normas habituales de pasajeros disparando desde vehículos.

P. ¿Los **Garrapatos bomba** necesitan línea de visión? ¿Pueden cruzar terreno impasable?, ¿Desde donde se mide su alcance? (p42)

R. No requieren línea de visión y pueden moverse libremente independientemente de los impedimentos. El alcance se mide desde la miniatura de la unidad que se declare que libera el garrapato. En el caso de liberarlos desde un vehículo, desde el mismo vehículo si es descubierto, o desde un punto de disparo si no lo es.

P. ¿El ataque del **Grankabuum** se resuelve al final del movimiento de los Kópteroz?

R. Sí.

P. ¿La Habilidad de Proyectiles del Orko reduce la distancia de dispersión del **Grankabuum**? (p48)

R. No.

P. ¿Un **Grankabuum** cuenta como un arma de barrera de artillería a efectos de determinar las miniaturas con salvación de cobertura? (p48)

R. Sí.

P. ¿Los **Kañonez Zzap** hacen la tirada de fuerza por separado o se hace una sola vez por toda la unidad? Si se obtiene un resultado mayor de 10, ¿se elimina un único gretchin o uno por cada arma? (p51)

R. Se hace una misma tirada para toda la unidad. Si el resultado es superior a 10 sólo se retira un gretchin por toda la unidad.

P. ¿La tirada de Fuerza del **Kañón Zzap** se hace antes o después de elegir la unidad objetivo? (p51)

R. La tirada se hace después de elegir la unidad objetivo, pero antes de tirar los dados para impactar.

P. Si el **Kañón Zzap** está montado en un vehículo, ¿se considera un arma normal o un arma ligera? ¿qué ocurre si se obtiene un resultado superior a 10 en la Fuerza? (p51)

R. Los cañones Zzap nunca se consideran armas ligeras, independientemente del resultado de fuerza que saquen ese turno. Si la tirada de fuerza es superior a 10 no tiene efectos negativos.

P. ¿Un **Kañón Zzap** impacta automáticamente? (p51)

R. No, la referencia que hay en el reglamento que indica que impacta automáticamente hace referencia a una versión anterior del codex, y puede ser ignorada.

P. Si un **Vehículo zaqueado** saca un "1" por No tokez ezo. ¿qué ocurre si el movimiento obligatorio le lleva sobre miniaturas amigas, terreno impasable o fuera de la mesa? (p54)

R. El vehículo se detiene tan pronto como entre en contacto con miniaturas amigas, terreno impasable o el margen de la mesa.

P. Si un **Vehículo zaqueado** saca un "1" por No tokez ezo, pero es incapaz de completar su movimiento (o moverse en absoluto), ya que se encuentra bloqueado por algo no puede atravesar (miniaturas amigas, etc), ¿se sigue considerando que se ha movido a efectos del disparo? (p54)

R. Si, independientemente de hasta donde avance, se considera que el vehículo zaqueado se ha movido a velocidad de crucero.

P. ¿Cómo se montan el **Kañón buum** y las demás armas en un **Vehículo zaqueado**? (p54)

R. Los jugadores son libres de montar las armas en sus vehículos conversionados o construidos desde cero como consideren apropiado (en una torreta, en barquillas o como sea), siempre que quede meridianamente claro al mirar a la miniatura.

P. ¿Una unidad que detenga con éxito un **Karro de guerra** equipado con una **Apizonadora de muerte** sufre algún impacto? (p55)

R. ¡Sí, de hecho recibe 2D6 impactos de F10!

P. ¿La **Apizonadora de muerte** puede afectara más de una unidad enemiga con un mismo movimiento de brutalidad acorazada? (p55)

R. Si, todas las unidades que sufran la brutalidad acorazada se ven afectadas por la Apizonadora de muerte (tira por separado los resultados para cada unidad).

P. ¿Puedo utilizar la **Apizonadora de muerte** para Embestir a vehículos, o sólo funciona al aplicar su **Brutalidad Acorazada** contra unidades que no son vehículos? (p55)

R. La Apizonadora de muerte infligirá 1D6 impactos de F10 contra vehículos, dado que la Embestida es un tipo de Brutalidad acorazada.

P. ¿La **Apizonadora de muerte** es un arma que pueda ser destruida por un resultado de Armamento destruido de la **Tabla de daños en vehículos**? (p55)

R. No.

P. ¿**Grotsnik** puede embarcar un vehículo si al hacerlo se acercaría más a su enemigo que si lo hiciera a pie? (p59)

R. Siguiendo el espíritu de la regla, si al embarcar en el vehículo

se acercaría al enemigo más cercano sin que esto evitase que pudiese cargar este turno, podría hacerlo. Una vez a bordo, el vehículo debe moverse de tal modo que le permita a Grotsnik acercarse cuanto antes al enemigo más cercano, desembarcar y cargar sobre él cuanto antes.

P. ¿Cuántas unidades de un ejército con el **Matazanoz Ioko Grotsnik** pueden mejorarse con **kuerpos zibernéticos**, ¿existe alguna restricción (aparte de los no-vehículos) o pueden aplicarse incluso en **Gretchins** o personajes independientes? (p59)

R. Se pueden mejorar todas las unidades que quieras. Esto incluye a los Gretchins (¡Super-Gretchins! Conversiones molonas, pero un poco caras a 8 puntos por miniatura) y que los personajes independientes (excepto los personajes únicos) puedan beneficiarse de un descuento de 5 puntos por esta mejora.

P. ¿El **Viejo Zogwort** siempre herirá con un 2+ independientemente del arma que esté usando? (p61)

R. Sí, incluso si su poder de **Kabezadizforme** se manifiesta como un arma de energía.

P. ¿Se puede usar el poder psíquico **Maldición de Zogwort** si el **Viejo Zogwort** está trabado en combate, y puede tomar como objetivo a una miniatura que está trabada en combate? (p61)

R. Sí a ambas preguntas.

P. Si un personaje independiente en una moto se une a la unidad de **Snikrot** antes de que empiece el juego, ¿Seguirá pudiendo aparecer mediante su regla especial de **Emboscada**? (p62)

R. Sí.

P. ¿Las bajas que el **Jefe Zagstruk** cause con su regla especial **Turbopikado** cuentan en el resultado del combate? (p63)

R. Sí.

P. Si utilizo un **Kanijo munizionero** cuando disparo un **Lanzador**, ¿repite el dado de dispersión y el 1D6? (p92)

R. Sí.

P. Un **Kaudillo** con un **Garrapato de atake** obtiene el ataque adicional si va equipado con una **Garra de combate**? (p92)

R. Sí, dado que el garrapato de atake no es un arma.

P. ¿Un **Orko** que quiera atacar a un vehículo enemigo a través de una **Plancha pa'pazar**, podrá hacerlo si su unidad ha disparado a un objetivo distinto en la fase de Disparo? (p93)

R. Sí.

P. ¿Un bípode puede devolverse frente al ataque de un **Orko** que le ataque desde una **Plancha pa'pazar**?

R. No.

P. ¿El ataque de la **Bola de demolizion** es un ataque de combate cuerpo a cuerpo, y en consecuencia debe resolverse contra el blindaje posterior de los vehículos? (p93)

R. No, se resolverá contra el blindaje del arco desde el que se ataque.

P. ¿Las **bolas de demolizion** se consideran armas que puedan ser destruidas por un resultado de Armamento destruido de la **Tabla de daños en vehículos**? (p93)

R. No.

*P. ¿Un **Matazanoz** en una unidad de Nobles puede tomar las opciones de Armadura pezada, Estandarte del jefe, ¡Estandarte del Waaagh! o Kanijo munizionero? (p98)*

R. No.

*P. Varias unidades tienen la opción de incluir un **personaje con nombre como jefe**, ¿se añadiría a la unidad o, al igual que un noble, sustituiría a uno de los Chicoz que ya hay en ella? (p99-p103)*

R. Se añadiría a la unidad.

*P. Si una **peña de Chicoz** cambia sus pizlolas y rebanadoraz por akribilladorez, ¿el Noble podrá comprar una garra de combate o una gran rebanadora? (p100)*

R. Puedes mejorar al Noble con ese armamento antes de sustituir el armamento del resto de la peña, en cuyo caso el noble no se vería afectado por el cambio de armas de la unidad (ya que no tiene la rebanadora), no recibiría un akribillador y mantendría su piztola con la garra de combate/gran rebanadora. ¿es mucho más feliz de este modo!

*P. ¿Es necesario que haya un **Kaporal** por cada grupo completo de 10 Gretchins? ¿Esto significa que no pueden llevar Kaporales adicionales? (p100)*

R. Sí, de este modo una unidad de 10 Gretchins llevaría un único Kaporal, mientras que una unidad de 20 tendría 2 Kaporales.

*P. En la lista de ejército del **Karro de guerra** dice que puede incluir un solo Gran kañón (no incluye tripulación). ¿A que se refiere? (p102)*

R. Significa que no recibes miniaturas de gretchins adicionales con el kañón, y que en consecuencia este cuenta como una de las armas del vehículo (¡HP2!).

*P. ¿Cuántos ataques tiene un **Dreadnought Orko** equipado con tres o cuatro armas de combate cuerpo a cuerpo? (p102)*

R. Un dreadnought orko con tres armas de combate cuerpo a cuerpo tendrá 4 ataques, y uno con cuatro tendrá 5 ataques.

*P. Si una **peña de Tipejoz vacilonez** incluye un Matazanoz y/o al Capitán Badrukk, y selecciona alguna de las mejoras de armamento, ¿se tienen que pagar los 5 puntos adicionales por estos personajes, a pesar de que no se beneficien de esta mejora? (p103)*

R. No, ya que al no estar equipados con akribilladorez molonez la mejora no tiene ningún sentido en su caso.