

Vehiculos del 40k(Orkoz)

Autor AGRAMAR
jueves, 11 de octubre de 2007

Articulo sobre vehiculos orkoz.

Vehículos Orkos

Karro de Kombate

Tripulación: 4 (Conductor, 3 Artilleros), Transporta a 20

Peso: 42 toneladas

Armamento: 3 pares de Akribilladarez Pezadoz gemelos

Armadura: Efectiva de 265mm en el frontal

Velocidad Máxima: 76 kph en carretera, 54 kph campo a través

Alcance Operacional: 320 km en carretera, 170 km campo a través

Variantes: Akribilladores reemplazados por Lanzakohetez, Achicharradarez, o un solo Cañón Zzap o Lanzador. También se le añaden Deztripadarez o Rebanadoras en el frontal.

El Karro de Kombate es el equivalente más cercano a un tanque que se puede ver en un ejército Orko, aunque su diseño, como cualquier otro invento orko, tiende a variar enormemente. Típicamente, el Karro de Kombate está fuertemente armado y tiene la capacidad para transportar hasta a 20 orcos en su estructura abierta. Su armamento lo hace un enemigo formidable para cualquier escuadra de infantería, aunque más de un Comandante Imperial ha quedado sorprendido al descubrir su potencial anticarro, por lo que deben extremarse las precauciones. El Karro de Kombate tiene una armadura frontal muy gruesa, pero su vulnerabilidad a los ataques laterales y traseros no le permiten mantener un duelo de tanques o soportar fuego pesado.

Dreadnought

Tripulación: 1 (Conductor)

Peso: 9 toneladas

Armamento: 2 Akribilladarez Pezadoz, 2 Garras

Armadura: Efectiva de 225mm en el frontal

Velocidad Máxima: 22 kph en carretera, 21 kph campo a través

Alcance Operacional: 235 km en carretera, 190 km campo a través

Variantes: Garras reemplazadas por Lanzakohetez, Arrasadores o Achicharradarez

El Dreadnought Orko es muy respetado entre las fuerzas Imperiales, ya que puede ser muy efectivo sobre todo cuando forma parte de una fuerza de ataque bien equipada. Su batería de armas mantiene una barrera de fuego constante, aunque bastante imprecisa, mientras avanza hacia su enemigo. Cuando lo consigue, la mayoría de las tropas no tienen otra opción más que huir de sus poderosas Garras. En enfrentamientos anti-vehículos el Dreadnought se equipa normalmente con Lanzakohetez, pero éstos sólo tienen un efecto (y bastante reducido) sobre los blindados más ligeros. Una vez que el Dreadnought consigue llegar y trabarse en cuerpo a cuerpo, sus Garras son capaces de atravesar con un poco de suerte incluso el blindaje de un Land Rider. El Dreadnought que se reproduce aquí tiene los dos Akribilladarez Pezadoz que vienen de fábrica, pero ha reemplazado una de sus Garras por un Lanzakohetez. Puede parecer que el Mekánico responsable de esta creación estaba más loco de lo normal, pero esta mezcla de armamento es muy útil contra ejércitos de Marines, donde tanto las cualidades de perforación de los cohetes como la cadencia de fuego de los Akribilladarez pueden superar cualquier resistencia.

Gobsmasha

Tripulación: 2 (Conductor, Artillero)

Peso: 19 toneladas

Armamento: Cañón Automático sobre montura fija

Armadura: Efectiva de 64mm en el frontal

Velocidad Máxima: 145 kph en carretera, 92 kph campo a través

Alcance Operacional: 875 km en carretera, 475 km campo a través

Variantes: Tanque de combustible extra, pintura en rojo, motores mejorados (muy común), armamento montado sobre torreta giratoria

El Gobmasha es una derivación especializada del Karro de Kombate Orko, y una de las transformaciones de vehículo más vistas de todas. La armadura se retira del chasis del vehículo en el proceso (aunque la mayoría de ellos se construyen desde cero), el puesto del conductor se cubre y los motores sufren una seria remodelación. Hay un rumor que circula entre los rangos más bajos de la infantería sobre el hecho de que los Gobsmasha son tripulados por los Orkos

más jóvenes e inexpertos, aunque los Mandos Imperiales no se creen mucho esta teoría - ¿Por qué un Mekánico no entraría en batalla él mismo montado en uno de estos, o se lo vendería a un Noble, antes que dejar que lo maneje un joven inexperto? En batalla los comandantes enemigos encontrarán que el Gobsmasha es increíblemente rápido, aunque muy pobremente blindado e incluso escaso de potencia de fuego con su único arma.

Motocicleta de Guerra

Tripulación: 1 (Piloto)

Peso: 1.5 toneladas

Armamento: Dos Akribilladorez Pezadoz gemelos

Armadura: Efectiva de 40mm en el frontal

Velocidad Máxima: 176 kph en carretera, 99 kph campo a través

Alcance Operacional: 450 km en carretera, 325 km campo a través

Variantes: Suspensión dura, alimentación rápida de los Akribilladorez mediante largas cananas de munición, eliminación de los Akribilladorez para ganar velocidad y entrar en cuerpo a cuerpo con cadenas y llaves inglesas

La Motocicleta de Guerra es una visión muy común en los ejércitos Orkos, desenvolviéndose admirablemente bien en situaciones de asalto. Los cañones gemelos montados a los lados de la moto son el armamento más pesado que se puede ver en un vehículo de este tipo, y la inteligencia imperial considera que es de locos equipar una moto con unas armas que la pueden frenar con el simple retroceso. Cuando se disparan, la motocicleta entera vibra y salta en el aire, reduciendo mucho el alcance efectivo de los disparos. Sin embargo, la simple cantidad de plomo que escupen asegura que algo o alguien acabará cayendo abatido. Normalmente los orcos esperan hasta estar a distancia de carga para comenzar a disparar estas terribles armas, mientras se lanzan al combate entre terroríficos aullidos, para preparar el terreno ante un ataque más pesado posterior.

Buggy de Guerra

Tripulación: 2 (Conductor, Artillero)

Peso: 2 toneladas

Armamento: Akribilladorez Pezadoz gemelos montados sobre un bípode

Armadura: Efectiva de 42mm en el frontal

Velocidad Máxima: 150 kph en carretera, 87 kph campo a través

Alcance Operacional: 950 km en carretera, 525 km campo a través

Variantes: Tanque de combustible extra, Akribilladorez reemplazados por un Lanzakohetez, Achicharradorez o Arrasador, pintura en rojo

El Buggy de Guerra es típico entre los vehículos de ataque ligeros orcos. Tiene una armadura bastante pobre, pero monta una variedad de armas bastante devastadoras y es, por supuesto, muy, muy rápido. Normalmente se le ve operando en cooperación con las Orugas. Los Buggies son utilizados en los flancos de los ejércitos, listos para aniquilar las tropas enemigas de tipo similar antes de introducirse en la retaguardia enemiga llevando el caos y la destrucción.

Oruga de Guerra

Tripulación: 2 (Conductor, Artillero)

Peso: 2 toneladas

Armamento: Akribilladorez Pezadoz gemelos montados sobre un bípode

Armadura: Efectiva de 37mm en el frontal

Velocidad Máxima: 145 kph en carretera, 91 kph campo a través

Alcance Operacional: 875 km en carretera, 575 km campo a través

Variantes: Tanque de combustible extra, Akribilladorez reemplazados por un Lanzakohetez, Achicharradorez o Arrasador, pintura en rojo

La Oruga de Guerra es casi idéntica al Buggy en todos los aspectos - sólo cambia el método de transporte, ya que la Oruga utiliza un sistema de ruedas delanteras y cadenas traseras, lo que normalmente se conoce como "Semi-oruga". De todas formas hay una gran variedad en los diseños ya que cada uno se construye dependiendo de los planos de cada Mekánico en concreto. En el campo de batalla tanto Orugas como Buggies operan conjuntamente y no hay una diferencia táctica apreciable entre ellos.

Kamión de Guerra

Tripulación: 2 (Conductor, Artillero), Transporta a 10

Peso: 2.5 toneladas

Armamento: Akribillador Pezado montado sobre un bípode

Armadura: Efectivo de 47mm en el frontal

Velocidad Máxima: 132 kph en carretera, 79 kph campo a través

Alcance Operacional: 925 km en carretera, 500 km campo a través

Variantes: Tanque de combustible extra, pintura en rojo, armaduras suplementarias remachadas, Akribillador Pezado adicional

El Kami3n de Guerra es el principal medio de transporte de las tropas orcas, y cuando no se desplazan por el campo de batalla a pie, lo har3n montadas en uno de estos. De hecho, es el medio de transporte preferido por la mayor3a de los grandes Se1ores de la Guerra orcos. El espacio trasero se ve muy reducido por la anchura de los neum3ticos, por lo que las tropas api1adas en esa zona se ven muy expuestas al fuego enemigo. Su velocidad, sin embargo, debe ser vista para ser cre3da, y un ataque de unos cuantos pelotones orcos montados en Kamiones puede echar por tierra cualquier plan.