

Tropaz Orkaz

Autor AGRAMAR
viernes, 07 de noviembre de 2008

KAUDILLOS

Un Kaudillo Orko es el más grande y más poderoso de todos los Orkos de su tribu. El kaudillo es un sanguinario y aguerrido guerrero equipado con las mejores armas que la tribu puede ofrecer y que puede sobresalir incluso por encima de los guerreros de su séquito personal. El kaudillo está a cargo de todos los aspectos de existencia de la tribu debido a su tamaño y su destreza en el arte salvaje de la guerra.

Aunque algunos kaudillos tienen la astucia suficiente para crear un plan de batalla antes de que las balas empiecen a silbar, es en primera línea donde los kaudillos demuestran verdaderamente su valía. Cuando la batalla es encarnizada, estos monstruosos y poderosos orkos dan rienda suelta a sus ansias de guerra, cargando a las filas del enemigo y aniquilando todo cuanto encuentran a su paso.

El kaudillo se convierte en una encarnación viva de los orkoides e inspira respeto y temor tanto a amigos y enemigos por igual.

Los kaudillos particularmente dominantes y exitosos pasan a convertirse en señores de la guerra. Los ejércitos de orkos suelen unirse bajo la bandera de un kaudillo o Gran Jefe hasta que llega a estar al frente de una horda de tamaño aterrador. Un noble orko alcanza estas cotas tan altas en su carrera militar por no mostrar misericordia en la batalla, así como por su violenta opresión de los inferiores. Por encima de todo, los líderes orkos alcanzan la posición de kaudillo mediante una combinación de astucia, violencia y una forma de gritar que ensordece.

Un gran intelecto no necesariamente es requisito previo para alcanzar un gran poder; de hecho, muchos kaudillos son tan duros de mollera como la piel de un toro. Los kaudillos llevan una vida cómoda buscando subordinados para atender a las mundanas tareas de organización del campo de batalla, como conocer el paradero del enemigo y recordar las municiones de reserva.

Un kaudillo siempre es intimidante con su panoplia de guerra, y es que una apariencia fiera es esencial para gobernar con puño de hierro. El kaudillo siempre reclama la mejor parte del botín de guerra, incluso si esto significa estrangular a unos cuantos orkos del Klan Kraneo de Muerte que han llegado allí primero. Los kaudillos suelen estar a la cabeza de sus ejércitos a bordo de karros de guerra enormes cubiertos con sus glifos y estandartes personales.

En las raras ocasiones en que un kaudillo no está imponiendo su condición a base de romper cabezas, preside su corte en una sala cavernosa y maloliente, sentado en un trono chillón y rodeado por sus nobles y compinches. Los estandartes de guerra capturados penden encima del trono, que está invariablemente adornado con trofeos de victorias pasadas. Es desde esta alta en donde se elaboran sus grandes planes de conquista y masacre.

NOBLEZ

Los Orkos llaman a su casta gobernante Nobleza. La nobleza orka no está determinada por nacimiento o herencia, sino por el tamaño y la beligerancia del reclamante orko. El único orko más grande y aterrador que un noble es un kaudillo, y los Nobles se deleitan recordando a los orkos de menor tamaño su supremacía natural utilizando sus puños llenos de cicatrices y sus botas de hierro.

Los Nobles ocasionalmente se reúnen en grupos de señores orkos ricos en dientes y aguerridos veteranos, formando la escolta de un kaudillo. Si el kaudillo muere, el más grande Noble lo sustituirá (después de algunas patadas en la cabeza para restablecer el orden, por supuesto). Algunos nobles prefieren llevar turbas de pequeños Orkos a los que pueden mangonear con impunidad. Lo más común es que lideren los orkos arremetiendo en el grueso de los combates y rompiendo cráneos por doquier. En este sentido, cada Noble actúa como un sargento, campeón, opresor y líder de los chicos a los que dirige.

Los Nobles aprovechan cualquier oportunidad para mostrar una violencia cruel o casual, y tienen los músculos necesarios para poder respaldarla. Son arrogantes en extremo, infligiendo castigo a cualquier orko menor, Gretchins o Snotling que habla fuera de lugar o simplemente les molesta. El castigo toma la forma de un fuerte porrazo en la cabeza con un instrumento contundente (generalmente el mismo Noble). En caso de que el delito sea grave, como olvidar el desayuno del noble o recargar su preciado akribillador, este golpe será administrado en el extremo de una rebanadora.

Junto a su gran masa corporal, un equipo decente es el signo de nobleza y situación entre los Orkos. A ningún guerrero

orko le está permitido llevar un equipo mejor o más prestigioso que el de noble de su tribu, y de tenerlos, estos artículos serán rápidamente "confiscados". Debido a esto los nobles suelen estar mejor armados y equipados con una desconcertante variedad de material para matar. Su equipo personalizado varía desde placas de armadura de metal a motos que escupen humo y armas de gran calibre.

A todos los Nobles les encanta hacer ostentación de sus potentes armas. Los más ricos pueden permitirse las temidas Kombiarmas y akribilladores mejorados capaces de reducir todo en sus inmediaciones a cadáveres agujereados o amasijos de sangre y vísceras. Sus gustos por las armas de combate cuerpo a cuerpo son igual de extravagantes, como las rebanadoras con hoja de sierra y las garras de combate accionadas mediante pistones.

CHAPUZAZ

Los chapuzaz, también conocido como Mekmaniacos o manitaz, son orkos con un don natural para la ingeniería. Además son responsables de la invención, construcción y mantenimiento de la maquinaria y el armamento utilizados por los orkos. Están obsesionados con la creación de cada vez mayores y más devastadoras máquinas de guerra con las que atacar al enemigo.

Los chapuzaz son artesanos jovialmente imprecisos, a los que les encanta soldar, remachar y martillar trozos de escombros de metal hasta que se transforman en un chasis, un cañón o una pierna biónica. Como resultado de este individualista y no planificado enfoque, la tecnología orka ha evolucionado de forma destartada y exploratoria. Esta es la idiosincrasia de los chapuzaz y la más inspirada de sus creaciones son tan mortales como las más estéticamente agradables armas creadas por Eldars o Taus.

Los chapuzaz son una parte esencial de cada orda orka. Sin chapuzaz para mantener los vehículos y naves espaciales en funcionamiento, los Orkos nunca podrían montar un buen Waaagh!!!. Las unidades de achicharradurez y zaqueadurez son a menudo dirigidas por chapuzaz, y los kaudillos y nobles que quieren un nuevo vehículo o arma se dirigen directamente a un chapuzaz y le encargan que lo construya. El resultado nunca es el que el cliente quería, pero suele ser mortífero.

Algunos Chapuzaz alcanzan tanto poder que con el tiempo reúnen un grupo de acólitos, aficionados y compañeros chapuzaz. A estos chapuzaz visionarios se les conoce como Mekanicos, y su dominio de la tecnología orka no tiene rival. Los mekanikos incluso utilizan tecnología de pantalla de energía, y protegen sus creaciones con generadores zumbones.

A los chapuzaz les gusta dirigirse al campo de batalla armados con su invención favorita. Esto es a menudo un arma pesada e imparable e improbablemente complicada. El arma más infame de todos los mekanikos es el cañón de ataque shokk, un extraño dispositivo capaz de abrir agujeros en el mismísimo tejido del universo material. Este impresionante poder no se utiliza para hacer avanzar la ciencia o revolucionar los viajes, sino para disparar Snotlings enloquecidos contra el enemigo.

EZTRAMBOTIKOZ

Los eztrambotikos son los más psíquicamente poderosos de todos los orkos. Actúan como punto focal de la energía psíquica subconscientemente generada por sus camaradas pieles verdes, la energía que los mantiene unidos con un propósito común. Los eztrambotikos resuenan con el poder de la orkidad pura, y cuantos más orkos haya cerca, mayor será la carga de energía que contengan sus cuerpos.

Lamentablemente los eztrambotikos no pueden controlar realmente esa acumulación de energía psíquica. Incluso simple concurso de devorar Garrapatos entre dos alborotados Orkos hará que ondas de energía sean canalizadas hacia ellos. Las luces parpadean en torno a su cabeza, vuelan chispas de sus ojos, y una gran descarga de energía psíquica comienza a escaparse por su boca, nariz y orejas. A menos que el eztrambotiko encuentre alguna manera de liberar esta energía rápidamente, su cabeza explotará, al igual que la de los orkos cercanos a él. Esto puede significar un gran inconveniente.

Cualquier estrambótico lo bastante afortunado de llegar a la madurez aprenderá a canalizar esta energía en forma de rayos de energía controlada o de una explosión controlada de energía destructiva. Esto hace sentirse mejor al estrambótico pero causa la muerte de todo el que esté en sus inmediaciones. Por esta razón, los estrambóticos viven apartados del resto de los orkos en chozas especiales y no se les permite vagar a menos que lleven unas campanillas de advertencia y una escolta. Los orkos que suelen acompañar al estrambótico inevitablemente incluyen los más extraños y perturbados de todos los pieles verdes de la tribu. A los estrambóticos que alcanzan el éxito se les conoce como kabezadizformes y suelen formar el epicentro de un grupo de orkos que vaga por la galaxia, ofreciendo su peculiar poder psíquico a cambio de puñados de dientes.

Cuando una partida de guerra orka avanza hacia el enemigo, pueden oírse innumerables cánticos, insultos, patadas y ensordecedores gritos de guerra. El aumento de la energía psíquica generada por todos los combates y cánticos resuena a través de un eztrambotiko hasta que es prácticamente imbuido con esta energía. La visión de un estrambótico en

trance de batalla es una visión aterradora. Sus ojos se sales de las orbitas y sacuden sus brazos mientras arremeten hacia el enemigo. Toda la energía del Waaagh!! Crepita en su baculo de cobre mientras los canticos aumentan en intensidad y volumen. Cuando la oleada alcanza su punto algido, el eztrambotiko dirigira la descarga resultante en una exhibición de pirotecnia que hace que sus enemigos exploten en pedazos o que vigoriza a sus compañeros con una energía verde chispeante. De cualquier manera, a los orkos que siguen a un estrambótico a la guerra se les garantiza un buen espectáculo.

MATAZANOS

A los matazanos también se les conoce como Doktores, y sus principales pasiones son la cirugía y la odontología extrema. Esta última práctica es a menudo llevada a cabo mientras el paciente está en la mesa de operaciones, ya que los dientes extraídos sirven para pagar sus exorbitantes honorarios. Además como el paciente suele estar maniatado, atrapado con la boca abierta, no está realmente en condiciones de discutir.

Los matazanos tienen mucho en común con los chapuzas, por lo que ambas clases de orkos se llevan muy bien. En muchos sentidos los matazanos son los chapuzas del estado físico de los orkos, ya que reparan, mantienen y mejoran el cuerpo de estos.

Pero la desgracia también suele abatirse sobre los orkos que buscan tratamiento de un matazano con tiempo de sobra en sus manos ensangrentadas. Si el orko ha perdido un brazo o una pierna, puede decidir arriesgarse a que un matazano le implante uno nuevo, o incluso un sustituto mecánico. A menudo, el implante suele realizarse en el taller del chapuzas local. Esto puede ser penoso para el cliente que por ejemplo, se descubre a sí mismo como el nuevo propietario de una pierna explosiva MK2, especialmente si es el brazo el que necesitaba atención médica.

Los matazanos aprenden su oficio a través de una mezcla de instinto, ensayo y error, y el principio de honor "Los orkos saben komo”. Para un matazano, la mayor alegría en la vida es divertirse experimentando y confían en los implantes bionkos que construyen los chapuzas. Ocasionalmente ambos trabajan juntos para crear orkos cibernéticos. Estas fusiones son creadas mediante la unión de un piel verde y una máquina, y los que se les han sustituido sus miembros dañados por armas ruidosas. Hay unidades enteras formadas por guerreros orkos cibernéticos que son más máquinas que orkos propiamente dichos.

Los matazanos realmente demuestran su importancia cuando su tribu lanza un Waaagh!!. Cuando la batalla está haciendo estragos y los heridos se amontonan en el suelo, un matazano seguirá a los más ricos orkos a la batalla, con la esperanza de que sea gravemente herido y requiera sus servicios. Este es un momento verdaderamente feliz para un matazano. Nunca tendrá una mejor oportunidad de demostrar sus habilidades parcheando orkos bajo su atención. Huelga decir que los tiempos de guerra son sumamente lucrativos para los matazanos.

Nunca suelen estar muy a la cabeza. No usan anestésicos, ya que prefieren saber que su paciente está todavía vivo y coleando. La sádica alegría con la que los matazanos hurgan en sus pacientes con su extremadamente grande instrumental médico resulta desagradable, particularmente para el paciente. Sin embargo, tal es la utilidad de un matazano en la sociedad orka que tales excentricidades son a menudo pasadas por alto, sobre todo si el kaudillo es el orgulloso propietario de una nueva y brillante extremidad bionica.

MEGANOBLEZ

Los orkos veteranos que valoran la emoción del combate por encima de todo a menudo se convierten en Meganoblez. Sólo los nobles más ricos pueden darse el lujo de entrar en las filas de este grupo de élite. Se caracterizan por los voluminosos exoesqueletos que llevan a la batalla, que ellos llaman mega-armadura, y por una fe ciega en su propia invulnerabilidad.

Una mega-armadura se compone de placas metálicas extremadamente gruesas soldadas y movidas mediante pistones. Incorpora varios motores y sub-motores que dan al usuario gran fuerza. Cada traje de mega-armadura tiene que ser adaptado individualmente por el chapuzas de la tribu, que hace un gran alboroto de tomar las mediciones del cliente justo antes de juntar las piezas entre sí con lo que tiene a mano. El resultado final es, sin embargo, una espectacular creación, engalanada con los trofeos favoritos del propietario y las marcas de los guerreros que ha matado. Va equipado con un akribillador en un brazo y un mortífera instrumento para seccionar miembros en el otro. En la sociedad orka la mega-armadura es un símbolo de estatus personal, y los meganoblez se ven a sí mismos como la élite de choque de la tribu orka. Si bien otros Nobles orko se burla de ellos por ir más protegidos a la batalla, no suelen decirlo cerca de ellos, porque la visión de un meganoblez supone un oponente imparables incluso para el noble más fuerte.

En el campo de batalla, los meganoblez se reúnen en bandas fuertemente armadas. A menudo contrarrestan su falta de movilidad subiéndose a bordo de un kamion o karro de guerra. Cada meganoblez pesa por lo menos una tonelada, porque a diferencia de las marmerías del Imperio, los chapuzas orko prefieren la cantidad a la calidad. Aunque esto

frena su avance en primera línea de batalla, un efecto secundario de agradecer es que, cuando una turba de meganoblez coge suficiente impulso, se convierte en prácticamente imparable. La gran masa de la carga meganoblez es suficiente para aplastar a la mayoría de las tropas convirtiéndolas en una pasta sangrienta, y en caso de haber supervivientes, usan su garras para rematarlos.

Los meganoblez llevan tantas placas de metal que su única debilidad es su inmensa envergadura. No es raro ver a los compañeros de un meganoblez esforzándose en ponerlo de nuevo en pie después de un impacto directo del enemigo. Tal es la resistencia de la ingeniería y la fisiología orka que el orko en cuestión volverá rápidamente de regreso a la refriega, dispuesto a cobrarse una sangrienta venganza.

GERREROZ ORKOS

Los guerreroz orkos son las tropas básicas del ejército orko, así como sus fuerzas clave. El núcleo de toda la fuerza orka suele estar formado por peñaz de guerreros generalmente dirigidos por un Noblez que representa las mejores habilidades de la peña.

Los guerreroz orkos son una infantería determinada que recaen sobre el enemigo en una gran marea de violencia aullante. Sus maltratadas y mugrientas armaduras generalmente constan de no más de unos pocos trozos de chaleco antibalas adornada con un hombro o la espalda en la que lucen su insignia. Los guerreroz orkos sienten un gran orgullo por sus armas, aunque nunca le hacen ascos a un buen combate usando sus puños, garras y dientes en el cara a cara con el enemigo. Van generalmente armados con sólidos y pesadas pistolas y unas armas afiladas brutales conocidas como rebanadores. Aunque su aspecto es bastante crudo, los rebanadoraz son muy apropiadas para cercenar miembros y hundir craneos. Cuando una gran multitud de orkos equipados con pistolas y rebanadoraz se lanza a la carga, organizan un caos cuya visión es bastante aterradora para el enemigo.

Los orkos tienen preferencia por armas ruidosas y toscas y les resulta difícil creer que un arma puede infligir daño a menos que haga un fuerte y aterrador ruido, los orkos que se han convertido en adictos al ensordecedor estruendo de fuego de armas automáticas se llaman a sí mismos los chicos de los akribilladores. Estas tropas forman peñas errantes que están continuamente en busca de algo que matar, disparando alegremente a diestro y siniestro rafagas de fuego a todo lo que se mueve ante ellos.

De vez en cuando un orko logra aferrarse a una pesada arma que sirve como arma antiinfantería o antitanque. De todas formas, las armas favoritas de los guerreroz orkos son el akribillador pesado (apreciado entre los pieles verdes por su gran cadencia de fuego) y el lanzacohetes por su seguridad. Cuanto más grande sea una peña, más probable es que cuenten con estas armas pesadas de "especialistas".

Los chicos duroz son orkos con suficiente blindaje para tomarse las cosas con más calma si les dispara el enemigo, riendo con desdén mientras sus compañeros pero armados caen a su alrededor. Los chicos duroz se cubren con gruesas placas de metal de chatarra que recogen y acoplan como piezas de armadura. Aunque esto puede hacer que los chicos duroz parezcan imanes andantes, por lo general se considera prudente no hacerselo saber.

PETATANKEZ

Los orkos tienden a especializarse en lo que más disfrutan, reuniéndose con otros pieles verdes con los que comparten la misma afición para formar una peña de especialistas. Los petatankez son un ejemplo clásico de una de estas subculturas. Estos guerreros orkos han experimentado la emoción de alcanzar con un impacto directo a un tanque enemigo y ver como el vehículo explota envuelto en llamas.

Si los orkos meditaran sobre tales cosas, podrían equiparar la emoción sentida por un petatankez con el júbilo que siente un orko bárbaro que ha conseguido matar a un garrapato o un megadon que le atacaba. Un orko encuentra algo glorioso en jactarse de matar algo veinte veces mayor de su tamaño. El victorioso guerrero se convierte en foco de admiración y envidia de sus compañeros, una sensación a la que un joven orko puede fácilmente convertirse en adicto. Así como un orko bárbaro arranca las garras, cuernos o cráneo de un gran bestia que ha matado, un petatankez invariablemente se lleva un trofeo de un vehículo que ha destruido para lucirlo después. Es común ver a los petatankez ataviados con placas de armadura a partir de piezas de un tanque que ha destruido, engranajes a modo de joyas, o clavarse remaches o tornillos en la piel a modo de marcas de guerra.

El lanzacohetes no es la única arma utilizada por estos especialistas antitanque. Muchos petatankez se casan de fallar el tiro sobre sus objetivos y utilizan métodos personalizados para disparar cohetes al enemigo. Estos métodos utilizan garrapatos entrenados que llevan cargas explosivas. Para combates a corto alcance, están equipados con pesados discos magnéticos que llaman granadaz petatankez. Estos se adhieren al vehículo enemigo con un gran estruendo que anuncia la detonación de la carga explosiva interior. Si una unidad al completo coloca sus cargas en el mismo vehículo es casi seguro que acabará destruido de forma espectacular. Esta acción generalmente conlleva que varios orkos salgan volando por los aires con los trozos de metralla, pero como dicen los petatankez “zabian loz

riesgo cuando aceptaron el trabajo;

No todos los autoproclamados "grandes cazadores" se han cobrado ya su primer tanque. Los aspirantes tienden a merodear alrededor de petatanques más experimentados, a la espera de su momento de gloria. Cuando un petatanque vuela su primer vehículo enemigo, disfruta de "repostar"; después de la batalla, un ritual que implica devorar a la tripulación del tanque enemigo y beber aceite de motor de los restos humeantes del vehículo.

ZAKEADOREZ

Los zakeadores son los más fuertemente armados de todos los guerreros orkos, ya que roban las mejores armas de todos los ejércitos. Son villanos ladronzuelos que robarán cualquier cosa que no esté clavada. Nadie está a salvo alrededor de una turba de zakeadores. Incluso una breve refriega con un zakeador por una posesión robada puede dar lugar a su antiguo dueño a que, de paso, compruebe que su almuerzo, su pistola y sus dientes de oro también han desaparecido misteriosamente. Muchos zakeadores se han unido al Klan Kraneo de Muerte, pues al ser una peligrosa banda de ladrones mugrientos, dan la bienvenida a sus hermanos con los brazos abiertos. Un típico zakeador tiene una mentalidad abierta sobre sus posesiones. Si un orko es lo bastante hábil para robar a un zakeador, este no reclamara que le devuelvan sus propiedades, por lo menos no mientras el ladrón este mirando, ya que le han robado honrada y abiertamente. Un zakeador reacciona diciendo que es un ladrón con aire de inocencia ofendida. Los zakeadores más astutos mantienen que "compartir los bienes" es una honorable y tradicional parte de la cultura orka. El resto de orkos mantiene que los zakeadores son un montón de gusanos sin escrúpulos que tienen un concepto de honor de un garrapato asado.

Como resultado de su constante búsqueda de robar todo lo que se pone en sus manos, los zakeadores tienden a vivir bastante bien según los estándares orkos. Comercian con los mejores objetos para acumular progresivamente más potentes armas de fuego, formando el epicentro de un floreciente comercio de armas. Suelen trabar amistad a menudo con los chapuzas, que consideran a los zakeadores clientes preferentes y trabajadores incansables.

Los zakeadores generalmente persuaden a sus compañeros chapuzas para que les construyan una de sus impresionantes armas montadas sobre el hombre, conocidas como matamuchoz. Cada matamuchoz es un buen ejemplo de la artesanía de un chapuzas, ya que lo ha improvisado con armas pesadas encontradas por el zakeador en el campo de batalla. El chapuzas hará una serie de "ajustes" al arma durante su construcción, que van desde la adición de visores y compensadores de retroceso a la reconstrucción del arma a partir de cero. Los chapuzas a menudo acompañan a sus zakeadores en la batalla para ver sus creaciones en acción. La naturaleza exacta y el funcionamiento de un matamuchoz es como la lotería, pero dos cosas son seguras: ensordecera al propietario y matara violentamente a todo el que este en sus inmediaciones.

BUGGIES DE GUERRA

Los buggies de guerra son vehículos de ataque de dos tripulantes que combinan la velocidad de una moto con un formidable poder explosivo. Los lokos de la velocidad que poseen buggies de guerra se agrupan en bandas destartaladas que se precipitan por el campo de batalla, disparándole a todo lo que pueden. Existen varias modalidades de buggies de guerra, aunque todos ellos tienen un fanático de la velocidad como conductor en la parte delantera y un artillero de armas pesadas en la parte posterior.

Un buggy de guerra convencional tiene un chasis con cuatro ruedas y un motor sobrealimentado que le permite cruzar la batalla a toda velocidad. Ideal para los desiertos de cenizas y las llanuras erosionadas de los mundos industriales, los buggies de guerra son una gran inversión para un chapuzas aprendiz al que no le gusta la idea de que su elegante vehículo acabe destrozado en combate. Por este motivo, es el artillero el que causa estragos en el enemigo, con su plataforma de armas rotatoria girando salvajemente mientras el artillero trata de apuntar a todo lo que pasa a su alrededor. Las armas utilizadas por los buggies de guerra están acopladas a fin de que su inexactitud pueda ser compensada por una alta cadencia de fuego. Un escuadrón de buggies de guerra es más que suficiente para acribillar un pelotón enemigo o destrozarse un tanque mientras los orkos pasan a su alrededor chillando y haciendo gestos obscenos.

GRANDEZ CAÑONEZ

Las piezas de artillería de campo conocidas por los orkos como Grandez cañonez, sin duda fueron copiadas las baterías de armas de apoyo de la Guardia Imperial. Cada cañón se coloca sobre ruedas o se arrastra hasta una posición en la retaguardia de las líneas de batalla orkas, dispuestas en batería y tripuladas por una dotación de dos pieles verdes por arma de fuego. Aquí se terminan las semejanzas al igual que cualquier apariencia de eficiencia. En una batería de Grandez cañonez, las armas son seleccionadas principalmente bajo la fuerte convicción de que cuanto mayor ruido hagan, mejor. A veces esto provoca que los cañones se deshagan en pedazos bajo la mirada horrorizada de su tripulación de

gretchings.

Algunos kaporales usan la amenaza de una batería de grandez cañonez para inculcar disciplina en sus peñas de kanijoz. Si las dotaciones de canijos sobreviven algun tiempo a los cañonazos se quedaran sordos y tendran que recurrir a un sistema rudimentario de lenguaje de signos. Esto rara vez ocurre ya que son demasiados signos para que un kanijo pueda retenerlos.

Hay tres tipos principales de grandez cañonez, cada uno con sus propios y entretenidos riesgos. Los cañones son poco más que armas pesadas que disparan un gran proyectil de fragmentacion que destroza la infantería enemiga o un proyectil perforante capaz de atravesar el blindaje de un tanque. Normalmente la desgracia se cierne sobre un kanijo que está llamado a recuperar un Cañon estropeado, porque la tentación de disparar el arma, mientras el kanijo destinado todavía tiene su brazo dentro es irresistible para sus compañeros. El lanzador dispara una carga explosiva que envía un proyectil por el aire y que va a estrellarse en medio del enemigo.

Los lanzadores son la pieza de artillería favorita de los kanijoz porque no es necesario exponerse al enemigo para usarlos (el caporal que acompaña normalmente encuentra una manera de exponerse a sí mismo, pero eso es otra historia). El arma más extravagante de todos los grandez cañonez es el cañon Zzap que consiste en un cañon largo que se usa para dirigir un gran arco de electricidad chisporroteante hacia el enemigo. La energia del cañon Zzap es directamente proporcional al temple del kanijo operador, porque cuanto mas tiempo aguanta el kanijo con la palanca bajada, mayor es la potencia de electrocución del disparo.

ACHICHARRADOREZ

Los orkos sienten un innegable aprecio por el fuego. La fascinación por esto junto con el innoble arte de prender fuego a las cosas a veces es tan profundo que un orko se unirá a las filas de los achicharradorez.

Los achicharradorez se dedican sobre todo a los incendiarios. Nada les gusta mas que la quema de propiedades de otras gentes con sus propietarios en el interior. El doble espectáculo de las llamas saltando frenéticamente y la víctima quemandose viva es algo de gran belleza para un achicharrador, que buscara la menor excusa para llevarlo a cabo. Los achicharradorez se caracterizan por sus máscaras de soldadura y el largo y ligero achicharrador a partir de la cual toman su nombre. Estas armas son capaces de pulverizar un gran spray de llama, y están vinculadas a un tanque de promethiun altamente combustible a la espalda del achicharrador. A los achicharradorez se les da una amplia libertad en el campo de batalla, no sólo por su olor acre, también es debido a la posibilidad de que una bala perdida se encuentre de repente con el tanque de combustible, abrasando al achicharrador y sus compañeros mas cercanos en la deflagración.

Los achicharradorez han tenido que aprender a adaptar su comportamiento para adaptarse a la sociedad orka, ya que nada le cuesta tantos dientes a un kaudillo como los constantes "accidentes" que acompañan a una multitud de Achicharradorez sin beneficio significativo.

Los achicharradorez puede modificar sus armas con boquillas especiales y válvulas que fuerzan el escape de una feroz lengua azul en lugar de la típica nube de color naranja. Esta lengua es lo suficientemente potente para cortar cualquier cosa, incluso laminas blindadas de metal. Como resultado de ello los equipos de Achicharradorez son inestimables durante las operaciones de rescate y la creación de las grandes máquinas de guerra orkas. Los achicharradorez trabajará bajo la supervisión de un chapuzaz para obtener un montón de metal unicamente por el placer de cortar y cerveza para beber. Cuando marchan a la guerra, están acompañados por el mismo chapuzaz, que garantiza que los achicharradorez no se dejen llevar y prendan fuego a sus compañeros orkos simplemente para que "hagan la danza". De esta manera, el Achicharradorez forma una parte útil de la sociedad Orko.

Como con la mayoría de herramientas orkas, el achicharrador prueba a ser muy útil en el campo de batalla. Cuando se usa como un lanzallamas es ideal para la limpieza de terreno de enemigos escondidos en edificios en ruinas y bosques, sobre todo cuando varios Achicharradorez combinan su fuego en un inmenso infierno. Cuando se enfrentan a enemigos fuertemente blindados, como los Marines Espaciales, el Achicharradorez simplemente cambia su escape a su llama cortante y utiliza su lanzallamas para rebanar en rodajas al enemigo. Por esta razón los achicharradorez son a veces conocidas como " abrelataz", y son inestimables en la primera línea.

TROPAZ DE CHOQUE

Las tropas de choque de gran éxito entre las partidas de guerra , son demasiado eficientes y disciplinados para los estandares pieles verde. Su postura contraria a los anticuados valores de la anarquía y el desorden se manifiesta en un deseo de ser organizados y obedientes. Sin embargo, son todavía Orkos, y comparten el deseo comun de entrar en batalla tan pronto como sea posible. Para ellos, ir a la guerra significa amarrarse a un cohete a sus espaldas que, cuando está activado, los impulsa rapidamente sobre grandes lenguas de fuego negro aceitoso.

Los orkos crecer más rápido que los seres humanos, pero a veces a los jóvenes orkos les cuesta un año o más

encontrar su lugar en la sociedad orko. Esto puede conducir a sentimientos de ira y rebeldía en un orko joven, que puede correr a unirse a un campamento de tropaz de choque, especialmente si se trata de miembros del Klan Guff o Hacha Sangrienta. Orkos jóvenes pueden convertirse en adictos a la marcial vida de las tropaz de choque, y dedican sus vidas a la honorable disciplina marcial de marchar a través del aire.

La previsión y planificación es evitada por la mayoría de Orkos, que prefieren hacer como que van a lo suyo. Creen que no hay necesidad de llevar la disciplina al extremo. Las tropaz de choque son la excepción de esta regla, y sienten un respeto real a la autoridad. El uniforme de batalla de los orkos mas comun tiende a ser individualista, mientras que las tropaz de choque revelan colores uniformes y equipo regular. También estan obsesionados con los detalles triviales de la guerra, tales como la fuerza y la ubicación de los enemigos. Los orkos mayores ven el desfilar, pulir de botas y la obediencia voluntaria como algo entre la diversión y el desprecio, pero los jóvenes tropaz de choque se lo toman muy en serio.

A pesar de sus extrañas maneras, las tropaz de choque son una fuerza a tener en cuenta en los campos de batalla. Siempre deseosos de mostrar sus habilidades a amigos y enemigos por igual poniendo su tactica de batalla en práctica, utilizan sus mochilas cohete para asegurarse de que son los primeros en enfrentarse al enemigo.

Volar a la batalla es visto como algo indigno por los mas viejos guerreros orkos, que prefieren cargar hacia la cabeza del enemigo agitando los brazos y gritando. Aún así, incluso estos se dan cuenta de que las tropas aereas son inestimables cuando atacan baluartes Imperiales y líneas de defensa.

Después de todo, ir montado en un gran cohete puede ser un arma muy eficaz en sí mismo.

Lamentablemente para las tropaz de choque, la inestabilidad de sus cohetes hace que pocos chapuzaz esten dispuestos a trabajar para ellos, un chapuza considera que la vision de un fallo del sistema propulsor puede ser divertido ya que ver un orko en la distancia que aterriza arando la tierra es una diversión para sus compañeros. A pesar de sus proclamaciones de genio militar, la doctrina de las tropaz de choque en el campo de batalla se reduce a tirar de la palanca, gritar "alla vamo!" y esperar lo mejor ...

KOMMANDOS ORKOS

Los comandos orkos simbolizan la virtud orka de la astucia. No hay nada que divierta mas a un Kommando que arrastrarse sigilosamente hacia un incauto enemigo, mientras sus compañeros se deslizan a través de la maleza a su lado. Cuando llegue el momento adecuado, el Kommandos apareceran de improviso desde donde permanecian ocultos, acuchillando y apuñalando a sus aturcidas presas antes de que tengan la oportunidad de atacar.

Los Kommandos son vistos con recelo por la mayoría de orkos, en las raras ocasiones en que los ven. Estas pequeñas unidades de especialistas no socializan con los demás orkos, y, a veces, ellos mismos se exilian de sus propias tribus durante meses, incluso en casos muy extremos, cortan los vinculos con su partida de guerra permanentemente. Los kommandos valoran la inteligencia y la iniciativa, y algunos de ellos incluso son capaces de leer. No aprecian la emoción de una carga masiva o una carrera turbopropulsada a la primera línea en un maltrecho kamion.

Los comandos disfrutan apareciendo de improviso, degollando a sus victimas y haciendo cundir el pánico detrás de las líneas enemigas antes de lanzar una emboscada perfectamente planeada. La horrorizada mirada en los rostros de sus presas, que asumió que serían capaces de ver el ataque orko a una milla de distancia, es tremendamente gratificante para los miembros de una peña de Kommandos. Es experto en estas tacticas de panico Snikrot de los Comandos Kraneos Rojos, cuyo nombre es sinónimo de terror en Armagedón.

En el campo de batalla, los Kommandos asesinaran a los centinelas enemigos y destruiran emplazamientos de armas para dar al resto de compañeros una mejor oportunidad de llegar a las líneas enemigas ilesos. Es común que cada Kommando desempeñe un papel de especialista en la peña, y que tenga un apodo adecuado a su función, tales como "Chiko del fuego" o "Rajakuello". Esta organizada y militarista perspectiva sirve tambien para que los jóvenes zoldadoz de azalto a menudo suelen acabar como Kommandos en lugar de continuar como guerreroz orkos en el corazón de cada partida de guerra.

Las herramientas de comercio de los Kommando son sutiles para los estandares orkos. Confian en las armas afiladas y en las pinturas de guerra de camuflaje, pintando su piel con rayas de sangre, suciedad y estiércol para camuflarse mejor con su entorno. Esta práctica es vergonzosa para un orko normal, que considera que la idea de cubrir su verdor es antinatural. Algunos Kommandos son aún más inventivos con su camuflaje, adjuntando follaje a sus uniformes o empleando disfraces astutos (astutos para los estandares orkos). En ocasiones los Kommandos emplean armas pesadas, puestas de manifiesto sólo cuando están en condiciones de paralizar un tanque o masacrar una unidad enemiga sin cobertura.

MOTOZ

Una moto orko es mucho más que un vehículo para su propietario. Un motorista orko trata su moto con verdadero

cuidado, porque no es sólo una cosa de gran prestigio, sino también un conducto directo a la adrenalina y la emoción de la velocidad. Nada excepto bombardear enemigos desde un cazabombarderos puede compararse a la cruda emoción de lanzarse hacia el enemigo con todas las armas de fuego llameantes. Esta es la razón por la que tantos lokos de la velocidad y orkos del Klan Zol Malvado son motoristas. El mayor sueño de muchos orkos es que un día puedan permitirse una moto propia.

La moto es una moto monoplace de ataque con ametralladoras acopladas, un armamento excepcionalmente fuerte para un vehículo tan pequeño. Por supuesto, una combinación tan letal de armas en una pequeña y relativamente ligera moto plantea algunos problemas, como la tendencia a vibrar y girar salvajemente fuera de control cuando las armas se disparan. Los Orkos encuentran estas menudencias algo aun más emocionante. Además los motoristas son tan irresponsables que incluso dejan de lado el manillar cuando cargan sobre el mejor enemigo para poder dispararles con sus pistolas, rebanadoras y otras armas improvisadas.

Los motoristas suelen tener un conjunto específico de rasgos característicos, sobre todo después de una muy buena batalla. Sus labios se dibujan en una sonrisa de éxtasis, sus ojos están inyectados de sangre con la mirada perdida y exageradamente abiertos. A menudo siguen temblando durante una hora o dos después de dejar la moto, ya que la suspensión es desconocida en los vehículos orkos. Incluso en tiempos de relativa paz los motoristas tienen una tendencia a dejar escapar un grito o risa ocasional al revivir sus gloriosas cargas a las filas enemigas.

Los motoristas funcionan como escoltas o tropas de choque. La capa de gases de escape y humo aceitoso arrojados por los vehículos les ayuda a ocultar su avance, dándoles una medida de protección contra armas de fuego enemigo. Algunas tribus de motoristas usan derrapes controlados para comunicar mensajes al grueso de sus tropas. El Klan de los Cráneos Llameantes va un paso más allá, y al parecer son capaces de sincronizar los derrapes de sus motos a fin de que precisamente cuando los aviones del enemigo pasan por encima suyo son saludados con un mensaje de humo aceitoso y polvo que detallan "PERDEOZ";.

KOPTEROS

Los Kopteros son las invenciones lunáticas de los chapuzas obsesionados con volar. Cada Koptero es una nave de ataque individual que se impulsa mediante un juego de rotores runruneados montados por encima de la cabeza del piloto y un Jet de refuerzo en la parte trasera. Los rotores mantienen al Koptero en alto y el motor le ayuda a sobrevolar el campo de batalla en dirección al enemigo, con sus armas escupiendo muerte.

En innumerables casos los chapuzas orkos han tratado de mejorar el vuelo, pero sólo una pequeña fracción de ellos han logrado algo más que un espectacular desastre. Sin embargo, los orkos tienen una actitud positiva y nunca hay escasez de pilotos de prueba dispuestos entre las filas de los lokos de la velocidad. El Koptero fue el resultado de décadas de experimentación. A decir verdad, sigue siendo tema de experimentación hasta el día de hoy.

Se puede decir que una función típica del Koptero, es como vehículo de reconocimiento. Los Kopteros se adelantan a los klanes principales, localizando víctimas para el ejército Orko principal. Una vez que han encontrado una fuerza enemiga, en un esfuerzo supremo, darán media vuelta hacia atrás para recoger refuerzos. Es bastante común ver Kopteros al frente de un klan a la velocidad, con el grueso del ejército tras su escape en dirección a la línea del frente.

El problema con los chapuzas es que nunca construyen la misma máquina dos veces. Desde el primer Koptero, la fraternidad de chapuzas ha elaborado más y más astucias para convertir los medios de transporte en extrañas armas letales. Los primeros Kopteros estaban equipados con dos grandes akribilladores pesados, pero a medida que los chapuzas experimentaban con el diseño es común verlos con lanzacohetes personalizados o con baterías de cohetes en la parte delantera.

Algunos chapuzas disfrutaban construyendo diseños más extravagantes, sujetando explosivos a sus kopteros para que puedan soltarlos directamente sobre sus enemigos, o fijando hojas que les permiten decapitar a sus enemigos con una pasada.

La principal ventaja de los Kopteros es que pueden atravesar cualquier terreno. Aunque las motos pueden alcanzar grandes velocidades sobre el terreno móvil, el único límite a la velocidad teórica del Koptero es el coraje del orko en el asiento del conductor. Dado que el piloto tiene que tener unos cuantos tornillos sueltos para considerar la posibilidad de pilotar un Koptero en primer lugar, significa que los escuadrones de Kopteros a menudo sobrevuelan a sus compañeros en una especie de imagen difuminada, con sus pilotos aullando de alegría, abriéndose camino a través del cielo antes de golpear en las filas del enemigo.

GRETCHINGS

Las peñas de Gretchins compensan su falta de calidad con cantidad. La natural cobardía y debilidad e incompetencia de la raza Gretchin no les predispone a las artes de la guerra, y un klan típico preferiría tener la cabeza enterrada en un agujero que participar en una batalla. Existen Gretchins con un poco más de fuerza y cuando se envalentonan por la posesión de un arma estos pueden ser convencidos de ir al campo de batalla con promesas de saqueo y, si

esto falla, con amenazas de una paliza.

Una multitud de Gretchins sobre el campo de batalla es generalmente varias veces mas fuerte y puede contemplarse a los canijos peleando y chillando mientras correatan hacia el enemigo. Los caporales se encargan de animarlos a que lleguen hasta las líneas del frente enemigo. Cuanto mayor es la multitud de Gretchins más numerosos son los caporales que los controlan. También conocidos como ezclaviztaz, estos individuos robustos son responsables del control y el bienestar de la tribu de kanijoz. Lejos de ver esto como una tarea, los caporales saborean su trabajo, ya que se trata de una profesion orka antigua y muy respetada, con el aliciente añadido de que nunca les falta un aperitivo a la hora de comer.

Los caporales basan su control natural sobre los pieles verdes inferiores en un enorme garra con pinchos sujeta a un palo. Los caporales denominan cariñosamente a esta arma un atrapakuellos que sirve a su dueño para atrapar a un kainjo que huye y arrojarlo sobre una mina cercana con un movimiento rapido.

Los caporales mas experimentados saben que un kanijo solo luchara si tienen una probabilidad de matar algo. Asi que los caporales permiten que los gretchins usuen armsa pequeñas de proyectil e incluso trabucos para animarlos a que entren en combate. La triste realidad es que las peñas de gretchins raras veces ven algo de accion real y aque el resto de eirectio orko los utiliza como una combinación de forraje de cañon , escudo antibalas , dispositivo para la deteccion de minas y alfombra viviente.

DREADNOUGHT

Aunque con frecuencia varian en forma y tamaño, los Dreadnought orkos siempre tipifican los tres grandes ideales de la guerra Orko: grande, que dispare y que pisotee. Los Dreadnought retumban hacia el enemigo, agitando las extremidades y disparando con las armas pesadas mientras aniquila las filas del enemigo.

Un Orko con sueños de encontrar un atajo al poder a veces comete el terrible error de presentarse voluntario para ser piloto de un Dreadnought. El orko piensa que, una vez que tenga el control de una enorme máquina de metal desbordante de las más mortíferas armas nada podra interponerse en el camino de sus ambiciones. Sin embargo, pronto averiguará que la desventaja de estar permanentemente encerrado en una lata de metal es estar permanente encerrado en una lata metal. Este hecho tiende a enloquecer al piloto, y de ahí que los Dreadnought necesiten correr por ahí, a menudo a expensas de los edificios cercanos.

Los matazanos tienen un papel importante que desempeñar en cualquier partida de guerra que incluye Dreadnoughts. Los pilotos tienen que ser interconectados con la tosca circuitería del Dreadnought. Los chapuzas carecen de la habilidad quirúrgica para realizar tal hazaña, y sólo los matazanos saben como conectar los cables a las areas adecuadas del cerebro del piloto.

No basta con meter al piloto dentro del Dreadnought y esperar acontecimientos (aunque eso no significa que los orkos no lo hayan intentado). A largo plazo, tanto el Dreadnought como el piloto necesitan atención médica regular ya que los cables tienden a salirse bajo el estrés de la batalla.

A pesar de esto, los Dreadnought son un activo muy poderoso para un ejército Orko. Sus brazos y piernas funcionan mediante un mecanismo de pistones capas de partir en dos a un humano, atravesar un muro reforzado o ambos al mismo tiempo.

Un Dreadnought puede arremeter contra un escuadrón enemigo con impunidad, golpear a sus víctimas mientras sus disparos le rebotan gracias a su grueso blindaje, mientras cercena las filas con su poderosas pinzas y sierras. Los pilotos destacan en demoler y matar cosas, concentrando la rabia de su encarcelamiento en todo lo que se encuentre demasiado cerca, mientras en su interior retumba el grito del Waaagh!! a través de la rejilla del piloto. Esta ira vuelve a un nivel normal de cuando el nuevo ocupante logra aclimatarse. Sin embargo, un piloto de Dreadnought aprovechara cualquier oportunidad de mostrar el poder destructivo de su nuevo cuerpo de metal, aunque sólo sea para sentirse mejor con el hecho de que tiene que comer sus comidas a través de una pajita.

LATAZ AZEZINAZ

Una Lata azezina es aparentemente similar a su primo mayor, el Dreadnought. Son esencialmente botes de metal gigantes con piernas que se mueven mediante pistones y estan equipados con una amplia gama de accesorios para el combate cuerpo a cuerpo. Uno de sus brazos por lo general termina en una sierra de gran potencia muy afilada llena de sangre incrustada, mientras que el otro tiene soldado un arma de gran calibre. Sin embargo, es en el interior de la Lata azezina donde la diferencia se hace más pronunciada, ya que estan pilotadas por canijos en lugar de Orkos.

Las latas azezinas son más pequeñas que Dreadnoughts y tienden a operar en grupos sueltos de dos o tres. Esto se debe a que sus pilotos siguen manteniendo un buen grado de la cobardía innata de los gretchings, les resulta difícil superar sus instintos naturales, incluso cuando estan integrados en una maquina de matar de tres metros de altura. Como consecuencia de ello, siguen creyendo en la seguridad del número y no abrigan delirios de invencibilidad comunes en los dreadnoughts. No es raro que las Latas azezinas permanezcan paralizadas a la primera señal de

peligro o incluso que huyan balanceándose por el pánico cuando las cosas se ponen duras, a pesar de sus caparazones de metal que les hace invulnerable a pequeñas armas de fuego.

Los Gretchin prácticamente hacen cola por la oportunidad de convertirse en un piloto de Lata azezina. Tras toda una vida de tareas ocasionales salpicada por la violencia, la idea de caminar en el interior de un cuerpo metálico enorme y dar ordenes a los orkos opresores es irresistible para un Gretching. Nada excepto la contemplación del terrible proceso de implantación puede disuadir a un oprimidos Gretchin de perseguir su destino como piloto de lata. Tal es la competencia que las tribus de Gretchings suelen celebrar sorteos de lotería regularmente para determinar quién va a ser el que se conecte a la nueva máquina de matar cuando un chapuzaz ha terminado la construcción de una Lata azezina.

Una vez que el piloto gretching se adapta a su nuevo entorno, lo primero que hace es vengarse de aquellos que le acosaron en el pasado, destrozando sus hogares en la noche con un terrible grito o pisoteándolos sangrientamente delante de sus compañeros. Los chaopuzaz y matazanos responsables de la mejora del Gretching contemplan estos espectáculos con una especie de orgullo paterno antes de que la picaresca lata rebelde vuelva a su corral. Allí permaneciera dormido entre sus compañeros de metal hasta que sea tiempo de marchar a la batalla.

ZAKEADOREZ

Los zakeadorez orkos son expertos en el robo y adaptación de vehículos enemigos para su propio uso. Una vez que una batalla termina, equipos de orkos se dedican a remolcar y reparar los restos de los vehículos enemigos. La mayoría de vehículos recuperados acuden al campo de batalla una vez más, esta vez con varias “personalizaciones” orkas que tienen muchas posibilidades de dañar aun mas el tanque aunque sean mejoras.

Un vehículo zakeador es un termino generico para designar a todos los gigantes de metal resucitados por la inventiva de un chapuzaz o los construidos en factorias Imperiales tomadas por los orkos. Pueden ser sólidos vehículos de transporte sobre la base de un Rhino de los Marines Espaciales o un Chimera de la Guardia Imperial, artillería propulsada que han sido desmontada y cubierta de placas de glifo, o incluso vehículos antigravitatorios con los que los orkos no se han estrellado todavía. El hecho es que, tras el inevitable proceso de modificación, rescate y retoques que un chapuzaz emplea cuando para reparar los restos de un vehículo, todos comparten más o menos las mismas características: temperamentales como un demonio y mucho menos eficientes que su anterior encarnación.

los vehículos zakeadorez son muy populares dentro del Klan de los Kraneoz de Muerte, que habitualmente libera vehículos del enemigo.

Es una fuente de gran prestigio para un kráneo de la muerte saquear un vehículo, repararlo sobre el terreno y usarlo contra el enemigo durante la misma batalla en la que fue destruido. Los kraneos de muerte susurran el nombre de un legendario zakeador llamado "cogelotodo" Gutzbag, que era tan bueno en esta habilidad que podía incluso saquear un Titan Imperial y posteriormente lanzarlos sobre sus antiguas tropas. Al parecer, el colmo de la diversión entre los orkos del klan Kraneos de Muerte es utilizar un vehículo zakeador para infiltrarse en una posición enemiga y causar el caos total antes de que su estratagema sea descubierta.

Los orkos del Klan Hacha Sangrienta también son muy aficionados al saqueo de vehículos. Existe incluso casos de saqueo de rhinos de los Marines Espaciales para usarlos posteriormente al asalto de posiciones de la Guardia Imperial, en gran parte para diversión del resto de la tribu. Kernal Dragnatz de las tropas de elite consiguio varias decenas de vehículos Imperiales en una columna blindada camuflada, pero su presencia fue inevitablemente traicionada por el humo que expulsaban sus motores.

KARROS DE GUERRA

Se trata de masivas bestias metalicas que merodean a través de las filas de los Orkos como ingentes vehículos rodantes. Algunos son fortalezas móviles atestadas de guerreros orkos. Otros se caracterizan por sus armas pesadas. Los karros de guerra son el puño de hierro de la partida de guerra orka y cumplen muchos roles en el campo de batalla, pero en primer lugar entre ellos es triturar al enemigo sobre el terreno.

Los karros de guerra son siempre grandes, pesados y prestigiosos. Estos monstruos de acero pertenecen a las más importantes y ricas peñas de Orkos. Es un hecho poco frecuente que un kaudillo no posea un karro de guerra para esas ocasiones en que se espera encontrar resistencia grave o simplemente porque le divierte conducir alrededor de su campamento para sentirse importante y dar ordenes a sus subalternos.

Los karros de guerra estan fuertemente blindados en su parte delantera, porque esa es la parte que los Orkos usan para chocar contra el enemigo. Estos vehículos son a menudo utilizadoss para perseguir grandes bestias que los Orkos cazan en la naturaleza, y con frecuencia tienen un tótem en su frente con el simbolo del klan al que pertenecen. Los Orkos están convencidos de que esto hará que el vehículo sea más feroz y más eficaz en el campo de batalla.

Aunque los karros de guerra varían en estilo, la mayoría están contruidos para una determinada funcion en el campo de batalla.

Los karroz armadoz, el machakagoblins y el ezplotapulmonez merodean en el grueso de la gran horda disparando proyectiles a la filas del enemigo. Disponen de un cañon que los chapuzaz llaman el kañon matamaz. Al dispararlo emite un ensordecedor ruido, provocando un coro de aclamaciones en la tripulación.

Los karroz de azalto coom el korrekorre y laz ruedaz de Gorko son muy populares en le klan Zol Malvado. Están orientados al transporte de un gran número de Orkos a primera línea en el menor tiempo posible. Muchos Orkos ven estos karros como enormes garrapatos, añadiendoles afilados colmillos al frente y garantizando que gruñe cuando el motor acelere.

Otro tipo de karro de guerra es el Machakador, una categoría que incluye las variantes de aplaztahuezoz y rompehuezoz. Estos gigantes pesados pueden aplastar al enemigo en una pasta sangrienta con sus enormes púas y rodillos impulsados por pistones. El conductor de un aplaztakraneoz se pasa gran parte de la batalla pisoteando a la infantería enemiga y riendo todo el tiempo como un maniaco.

TIPEJOZ VAZILONEZ

Los más ricos y odiosos de todos los Orkos son Indiscutiblemente los Tipejoz vazilonez. Estos individuos desagradables persiguen una vida de conquista y pillaje, recorriendo las estrellas a bordo de kruzeroz matamuchoz y navez de atake decoradas grotescamente. Los Tipejoz vazilonez aprovechan todas las oportunidades que pueden para luchar junto al resto de los chikoz, aunque sólo sea para lucir su potente armamento delante de sus hermanos menos afortunados.

Arrogantes y tercos, los Tipejoz vazilonez creen que están en la parte superior de la jerarquía de la sociedad Orko. Esto significa que muchos son proscritos, expulsados de sus tribus por ser muy insolente con el kaudillo o simplemente por pasarse el dia fanfarroneando. Otros voluntariamente prefieren seguir la vida de los korzarioz a fin de tener en sus manos el botín sin tener que compartir un solo diente con su tribu.

A los tipejoz vazilonez les encanta acumular tesoros y están constantemente en busca de oportunidades de asaltar y saquear. Están tan obsesionados con la mejora de su armamento que hacen casi cualquier cosa para conseguir más riqueza, incluidos actos de traición, asesinato, contratación de sus servicios a las razas extraterrestres, e incluso algun apuñalamiento por la espalda de forma ocasional.

A estas tropas se les reconoce al instante por su ostentoso vestuario y sus aires de superioridad. Ademas se adornan con piercings, medallas, trofeos, pieles de animales y glifos dorados que proclaman la grandeza de su propietario, generalmente coronado por un sombrero extravagante. Muchos Tipejoz vazilonez son del Klan Luna Malvada, y a las dos facciones siempre les gusta alardear delante de varios barriles del mejor ron de hongos que los dientes pueden comprar.

La llegada de Tipejoz vazilonez a una turba generalmente es anunciada por el tintineo y el sonido metalico de muchas de sus posesiones. Les encanta desfilan con su riqueza por delante de los demás Orkos, y que todo el mundo quiera saber sobre ellos cuando lo hacen. Incluso los canijos ayudantes están muy bien vestidos, y se enorgullecen de alardear de las proezas de su amo.

Si hay una cosa que a los Tipejoz vazilonez les guste mas que pavonearse, es utilizar sus akirbilladerez para vaporizar a sus enemigos. El llamado akribillador molon varían enormemente en el diseño de un akribillador convencional, ya que un buen puñado de dientes tienden a fomentar el diseño de un chapuzaz.

Compliado del Codex de la 4ª edicion Por Havok