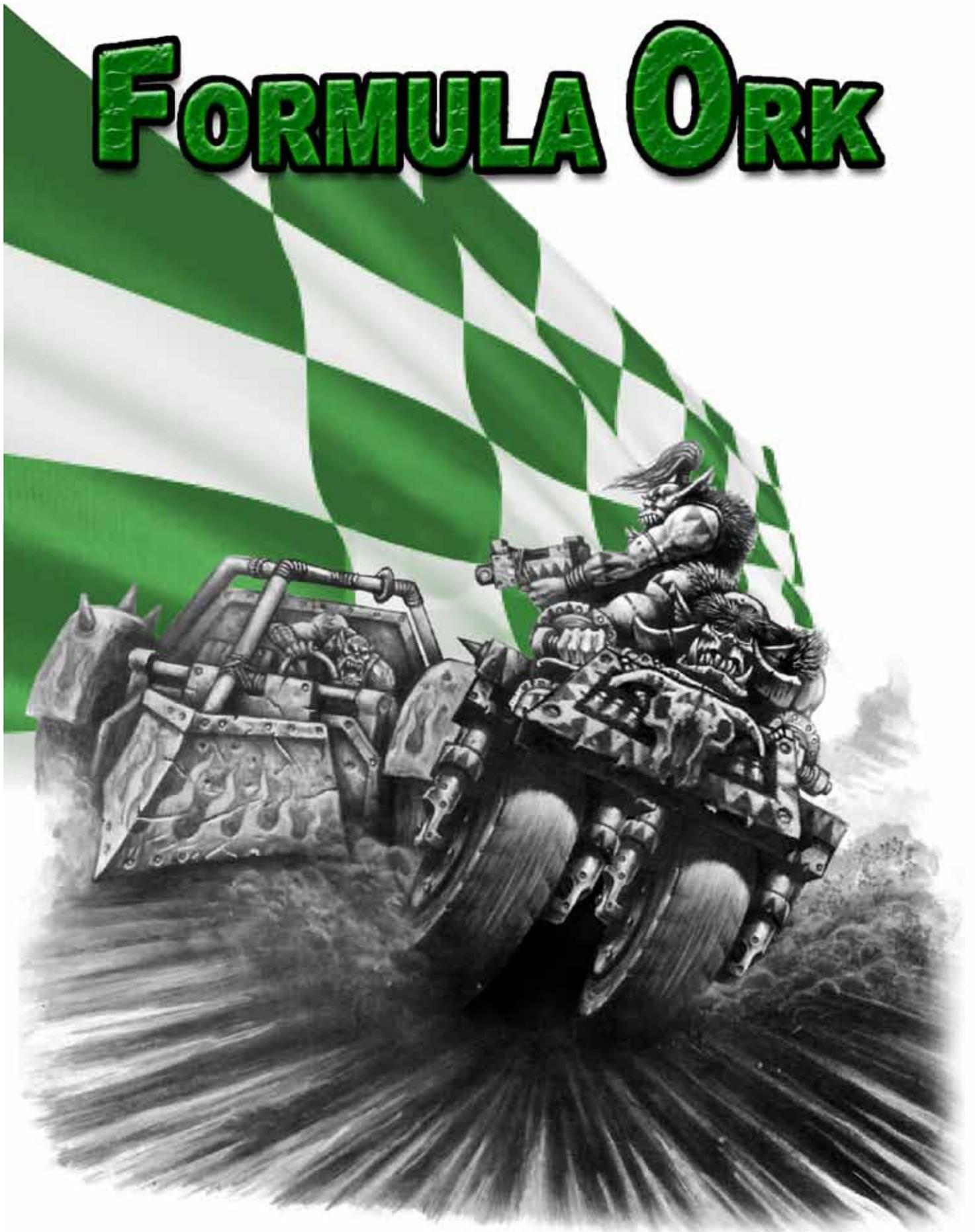


# FORMULA ORK







indice



## TIRADA DE META

Cada vez que el corredor que va en cabeza pase por la línea de meta, se deberá realizar una tirada de 2D6 para determinar los sucesos que se producen durante el evento. En la siguiente tabla se muestran los resultados.

### TABLA DE META

**2 Prueba de alcoholemia:** El juez de pista se da cuenta que algunos de los participantes hacen más eses de lo normal, y detiene la carrera para realizar a los participantes una prueba de alcoholemia.

Determina con una tirada de dados cual de los pilotos es sancionado, asignando un resultado a cada jugador. El copiloto deberá tomar el puesto del piloto en el próximo paso por meta, y permanecer al mando del vehículo durante una vuelta al circuito. (Tiempo suficiente para que se le pase la cogorza al piloto) El piloto podrá luchar y moverse normalmente, pero no podrá realizar ninguna acción de pilotaje durante esa vuelta ni recuperar los mandos del vehículo.

**3 Te pillé:** El piloto ha sido pillado sin el cinturón de seguridad, por lo que el juez de pista le penaliza durante un turno sin mover.

**4 Anticipación:** Uno de los pilotos se adelantó en la salida y el juez de pista aún no se ha dado cuenta, Todos los jugadores deben tirar 1D6 y el que obtenga mayor resultado podrá realizar un movimiento adicional de 15 cm en su próximo turno de movimiento.

**5 Granada:** un aficionado descontento ha lanzado una granada desde las gradas, ocasionando un gran agujero en la pista. Decide aleatoriamente que jugador colocará el cráter frente a las gradas en un punto donde no haya ningún vehículo, solo se podrá atravesar el cráter utilizando los motores de gas. En cualquier otro caso el vehículo perderá el control como si hubiera fallado un chequeo de propulsión.

**6 A por el juez de pista:** los aficionados de una de las escuderías saltan a por el juez de pista para darle su merecido. Al ver como lo han dejado, el juez suplente no expulsará a ningún miembro de esa escudería por el resto de la carrera. El jugador que obtenga el resultado más alto en 1D6 será el afortunado.

**7 Ezpontaneo:** Un ezpontaneo salta desde las gradas al circuito, completamente desnudo y con un tatuaje en el trasero que dice “mi culo ez verde” corriendo a cortar el paso de los vehículos. Determina aleatoriamente que jugador será interceptado por el “ezpontaneo” antes de su próximo paso por meta.

Resuelve el atropello normalmente, pero si el ezpontaneo es atropellado, el vehículo no podrá continuar moviendo este turno (“hay que zacar el bicho de debajo...”)

**8 Baches:** El firme del circuito es penoso y se llena de baches durante la carrera, por lo que se hace difícil disparar. Cada jugador tira 1D6 y el que obtenga el resultado más alto coloca los baches en un tramo a su elección de 30 cm. No se podrá disparar o atacar en la zona de baches.

**9 Pinchazo:** determina aleatoriamente que vehículo ha pinchado. Ese vehículo perderá 1 turno arreglando el pinchazo.

**10 Lluvia:** El cielo comienza a nublarse, y estalla una tormenta impresionante. Todos los chequeos de liderazgo para pilotar tendrán un -1 a la tirada.

**11 Disturbios en las gradas:** Los aficionados comienzan a pelearse y a lanzarse objetos de merchandising (cuchillos, hachas etc.) Uno de ellos va a parar a uno de los Kopilotos. Determinar aleatoriamente que copiloto recibirá un impacto de fuerza 3 en su próximo paso por meta.

**12 Dezpiztado:** Un piloto elegido aleatoriamente está dezpiztado y cree ir en sentido contrario, por lo que hace un trompo. Tira el dado de dispersión para saber en que dirección queda encarado el vehículo.





## ELEMENTOS NECESÁRIOS

### DADOS

En Formula Ork se utilizan dos tipos distintos de dados, Ahora no es importante saber qué tipo de dado debe utilizarse en cada situación, esto se describirá detalladamente más adelante los tipos de dados son:

Dados Normales (1D6)

Dado de Dispersión

Los dados normales están marcados del 1 al 6 de la forma habitual. Estos dados son los utilizados con más frecuencia en el juego. Para ahorrar espacio en las tablas denominaremos a estos dados "D6" (donde la "D" indica que se trata de dado y 6 que se trata de un dado de seis caras). Así, cuando las reglas indiquen que debe tirarse 1D6, esto significa que deberá tirarse un dado de seis caras; 1D6 + 1 significa que deberá tirarse un único dado de seis caras y sumar 1 al resultado; 2D6 significa que deben tirarse dos dados y sumar los resultados para obtener un resultado de 2 a 12. En algunas ocasiones un jugador podrá repetir una tirada de dado. Esto significa exactamente lo dicho, el jugador puede coger el dado y volver a tirarlo. Sin embargo, deberá aplicarse el segundo resultado, ¡aunque sea peor que el primero! No puede repetirse una tirada más de una vez.

El dado de Dispersión está marcado con cuatro flechas y dos símbolos de Punto de Mira. Este dado se emplea para determinar una dirección aleatoria desde cualquier punto determinado, para lo cual el símbolo de Punto de Mira tiene también una pequeña flecha.

### QUÉ MÁS SE NECESITA

Además de las miniaturas para una escudería, se necesitan dos o más jugadores y una superficie firme y nivelada como la superficie de una mesa o el propio suelo. Algunos jugadores hacen sus propias mesas de juego con una plancha de madera o un material similar. Esta mesa de juego debe ser un poco más grande que la mesa o que los caballetes que la soporten, y puede dividirse en dos o más secciones para que sea más fácil de guardar cuando no se use. Muchos jugadores también creen que cualquier trozo de tela gruesa que cubra la mesa o sobre el suelo constituye la superficie ideal para jugar.

También deberán utilizarse lápices, bolígrafos y mucho papel para anotar las heridas sufridas por los combatientes, los daños sufridos por tus vehículos, y otros detalles. Todos estos datos pueden anotarse más fácilmente utilizando una hoja de control, de las que hemos incluido varios ejemplares al final de reglamento. Es recomendable hacer copias o fotocopias de la hoja de control para poder efectuar anotaciones durante la batalla.

## ATRIBUTOS

Los brutales competidores de Formula Ork luchan constantemente entre ellos en medio de los circuitos de carreras. Las reglas aplicables a los guerreros Orkos son bastante diferentes de las aplicables a los vehículos en los que montan, por lo que para empezar nos concentraremos en los guerreros. Más tarde nos ocuparemos de los vehículos, una vez hayamos establecido cómo se mueven y cómo luchan los guerreros Orkos cuando no están

montados en un vehículo. Empezaremos describiendo cómo son los diferentes Orkos, definiendo sus atributos de Movimiento, Fuerza, Habilidad de Armas, etc.

Los Orkos poseen distintas habilidades de combate y atributos físicos. Unos son más rápidos que otros, algunos son más fuertes, algunos son más decididos, algunos tienen mejor puntería, etc. Para representar esta variedad, existen los atributos y las habilidades especiales. De momento no nos ocuparemos de las habilidades especiales, que se adquirirán posteriormente con la práctica y la experiencia en combate. De momento sólo consideraremos los atributos de los Orkos.

Cada miniatura puede definirse mediante 9 atributos:

Movimiento, Habilidad de armas, Habilidad de proyectiles, Resistencia, Heridas, Iniciativa, Ataques y Liderazgo.

Cada atributo tiene asignado un valor comprendido entre 1 y 10. Cuanto más elevado sea el valor de un Atributo, mejor. Por ejemplo, una miniatura con un atributo de Fuerza de 6 será más fuerte que una con un atributo de Fuerza 2. A continuación se describen los diferentes Atributos.

### PERFIL DE ATRIBUTOS

Los valores de los Atributos de una miniatura se indican en forma de una tabla denominada perfil de atributos o simplemente perfil.

**MOVIMIENTO (M):** El Movimiento indica el número de centímetros que una miniatura puede mover en un turno en circunstancias normales. La mayoría de los guerreros tienen un atributo de Movimiento de 10, por lo que pueden moverse hasta 10 centímetros por turno aunque, como se describe más adelante, pueden mover más rápidamente si corren o cargan.

**HABILIDAD DE ARMAS (HA):** La Habilidad de Armas indica la capacidad del guerrero en el combate cuerpo a cuerpo; lo experto que es luchando en combate cuerpo a cuerpo. Un veterano guerrero Orko tendrá un valor más elevado que un inexperto Niñato. El valor normal es 3.

**HABILIDAD DE PROYECTILES (HP):** La Habilidad de Proyectiles indica cuán experto es el guerrero con las armas de proyectiles. Al disparar un arma, las posibilidades de impactar al objetivo dependen de la Habilidad de Proyectiles de la miniatura. Un valor promedio es 3, y un tirador de elite tendrá un valor del atributo Habilidad de Proyectiles de 4, 5 ó incluso mayor.

**FUERZA:** La Fuerza indica simplemente la fuerza física del guerrero. La fuerza es especialmente importante en el combate cuerpo a cuerpo, ya que cuanto más fuerte sea la miniatura, más fuerte golpeará. El valor promedio del atributo de fuerza es 3.

**RESISTENCIA (R):** La Resistencia indica la capacidad de un guerrero para evitar sufrir la herida de un arma o el golpe de una porra o un puñetazo, o el impacto de un vehículo que pasa. Cuanto mayor sea la Resistencia, más difícil será herir o matar a la miniatura. El valor promedio de los Orkos (que son muy resistentes) es 4.

**HERIDAS (H):** El atributo Heridas de una miniatura indica cuántas heridas puede sufrir un guerrero antes de caer muerto o incapacitado. El atributo Heridas de la mayoría de combatientes



es tan sólo de 1, pero los Guerreros Orkos más veteranos pueden tener un valor en el atributo de 2 ó más.

**INICIATIVA (I).** El valor del atributo de iniciativa indica 10 alerta y lo rápido que puede reaccionar el guerrero. Determina las posibilidades del guerrero de esquivar ataques repentinos o saltar a bordo de un vehículo en movimiento. El valor promedio del atributo Iniciativa de un Orko es sólo 2.

**ATAQUES (A):** El valor del atributo Ataques indica el número de dados de ataque que debe tirar la miniatura en un combate cuerpo a cuerpo. La mayor parte de combatientes sólo tiran un dado y por tanto su atributo Ataques es 1, pero los guerreros más veteranos pueden tener un valor superior y por tanto tirarán más dados. Cuantos más dados tire una miniatura, ¡más posibilidades tendrá de derrotar al enemigo!

**LIDERAZGO (L):** El Liderazgo representa el valor y el autocontrol del guerrero. Cuanto más elevado sea el Liderazgo de una miniatura, más probable es que permanezca firme a lo largo del combate mientras otras miniaturas huyen o mueren a su alrededor. El valor promedio del atributo de Liderazgo es 7.

A lo largo de la carrera, el jugador tiene el mando de una escudería de Orkos, junto con sus destartalados y peligrosos vehículos; y su contrincante controla una escudería rival. En primer lugar, una escudería lleva a cabo todas sus acciones; a continuación el siguiente, el primer bando juega un nuevo turno y así sucesivamente, de forma similar a las damas o al ajedrez. Durante su turno, un jugador puede mover todas SUS miniaturas, disparar con cualquiera de sus guerreros que pueda hacerlo, y luchar en combate cuerpo a cuerpo. Una vez finalizado el turno, será el adversario quien podrá mover, disparar y luchar en combate con los miembros de su escudería.

## LA SECUENCIA DE TURNO

Para poder controlar quién está haciendo qué y cuándo, cada turno está dividido en las tres fases indicadas a continuación. Cada fase debe completarse antes de empezar la siguiente. Así, primero deben moverse todas las miniaturas, a continuación pueden combatir disparando primero, después deben resolverse los combates con armas cuerpo a cuerpo, y finalmente debe intentarse recuperar cualquier miniatura que haya quedado neutralizada a causa de las heridas.

## Movimiento - Combate - Recuperación

### MOVIMIENTO

Al principio de cada turno los jugadores tiran 1D6, el jugador que con el resultado más alto empezará en primer lugar, y el resto de los jugadores en orden descendente según el su resultado.

Durante su fase de movimiento, el jugador puede mover sus miniaturas hasta su capacidad de movimiento (M) en centímetros y en cualquier dirección. La capacidad de movimiento básica de todas las miniaturas es de 10 cm, pero puede decidir correr en cuyo

caso su capacidad de movimiento se duplica (20 cm) para poder correr, la miniatura tiene que sacrificar su fase de combate.

En circunstancias normales no es obligatorio mover la totalidad de la capacidad de movimiento, de hecho si se prefiere, es posible no mover en absoluto. Posteriormente se describirán las excepciones que implican un movimiento obligatorio.

Durante la fase de movimiento el jugador cuyo turno esté en curso podrá mover su vehículo. A menudo deberán determinarse los efectos de las colisiones y embestidas, antes de terminar el movimiento de un vehículo, por lo que la fase de movimiento puede ser bastante larga.

### MOTORES DE GAS

Todos los vehículos disponen de motores de gas, al mover un vehículo durante la fase de movimiento en primer lugar debe moverse el motor de gas.

Seguidamente el jugador puede utilizar los “kohetez propulzorez” para proporcionarle al vehículo una capacidad adicional de movimiento. Mas adelante volveremos a referirnos a los “kohetez propulzorez”. De momento consideraremos tan solo el movimiento mediante motores de gas.

### GIROS

En realidad un vehículo que gira describe un arco, que nosotros hemos representamos con una serie de pivotajes de hasta 45° a izquierda o derecha, girando el vehículo desde su centro.

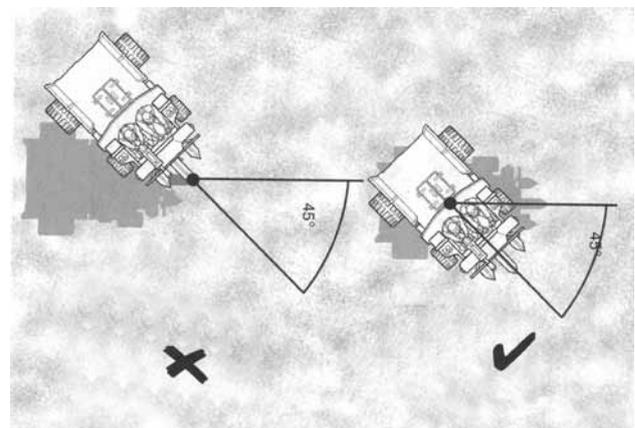
Un vehículo puede pivotar hasta dos veces mientras use los motores de gas. El vehículo debe mover al menos 3 cm antes de cada pivotaje. (Un vehículo no puede pivotar si no se mueve)

### MANIOBRAS A BAJA VELOCIDAD

(Tres pivotajes)

A veces, un vehículo se encuentra en una situación que le obliga a moverse de forma cuidadosa y lenta para salir de entre restos de vehículos accidentados o girar en un lugar muy estrecho. Para facilitar esto los vehículos pueden realizar lo que se denominan maniobras a baja velocidad. Está es la única situación en la que se permite a un vehículo dar marcha atrás y retroceder.

Si se desea realizar maniobras a baja velocidad, el jugador debe declararlo al mover el vehículo.





En maniobras a baja velocidad, el vehículo se podrá realizar 3 pivotajes:

(1° pivotaje)

mover 3 cm hacia delante o hacia atrás y pivotar 45°

(2° pivotaje)

mover 3 cm hacia delante o hacia atrás y pivotar 45°

(3° pivotaje)

mover 3 cm hacia delante o hacia atrás y pivotar 45°

Mientras un vehículo este moviéndose a baja velocidad no podrá intentar embestir a nadie. Si se produce una colisión accidental durante su movimiento, el vehículo deberá detenerse en cuanto entre en contacto con el otro. sin causar daño alguno.

Después de realizar una maniobra a baja velocidad el movimiento del vehículo habrá finalizado por ese turno. No se pueden utilizar los Kohetez propulzores después de una maniobra de baja velocidad.

### KOHETEZ PROPULZOREZ

Una vez que el vehículo ha avanzado gracias al impulso de los motores de gas. El jugador puede utilizar los Kohetez propulzores. Estos proporcionan cortos acelerones que propulsan el vehículo hacia delante con rapidez. Cada acelerón propulsa al vehículo entre 3 cm y 20 cm. (tantos como quiera el jugador, las distancias cortas representan impulsos más breves.)

Antes de utilizar los kohetez propulzores el jugador debe declararlo. A continuación deberá efectuar un chequeo de propulsión tirando 1D6. Un resultado de 1 indica que los kohetez propulzores no han funcionado correctamente por alguna causa. La segunda vez que se utilicen los kohetez propulsores en un mismo turno, fallaran con un resultado de 1 o 2 en 1D6.

Si no se supera el chequeo de propulsión el movimiento del vehículo finalizará por este turno y habrá que realizar una tirada en la tabla de percances para determinar lo sucedido.

Si se supera el chequeo de propulsión, los kohetez propulzores se habrán encendido correctamente y el vehículo recorrerá la distancia deseada. Sólo pueden utilizarse los kohetez propulsores 2 veces por turno una vez utilizadas las reservas hay que esperar al siguiente turno.



## TABLA DE PERCANCES

### 1 Trompo

El vehículo permanece estacionario pero hace un trompo y queda encarado en una dirección determinada aleatoriamente. Utilizad el dado de dispersión para determinar la dirección en la que queda encarado el vehículo.

### 2 Avanza 3D6 cm y efectúa un trompo

El vehículo avanza 3D6 cm en línea recta y efectúa un trompo tal como describe el caso anterior.

### 3 Derrapa a la izquierda/derecha y avanza 3D6 cm hacia delante

El vehículo pivota 45° a izquierda/derecha (Tirad 1D6: 1 a 3 izquierda / 4 a 6 derecha) y avanza 3D6 hacia delante.

### 4+ Avanza 2D6 cm hacia delante

El vehículo avanza 3D6 cm hacia delante en línea recta antes de que se le apaguen los kohetez.

## GIROS CON LOS KOHETEZ PROPULZOREZ

Los Kohetez propulzores impulsan el vehículo a gran velocidad, aplastando al conductor contra el asiento, con los brazos rígidos, los pies plantados firmemente sobre los pedales y una mueca en la cara. Necesita todas sus fuerzas simplemente para mantener el vehículo en línea recta, por lo que es una locura intentar girar el vehículo. Aún así algunos lo intentan.

Cuando un vehículo avance utilizando los kohetez propulzores, el jugador puede intentar realizar un giro al final de cada acelerón. Para mantener el control, el piloto a debe superar un chequeo de liderazgo. Una vez finalizado el movimiento, se tiran 2D6 y se suma el resultado, si la suma es igual o inferior al atributo de liderazgo (L) del conductor, el chequeo se habrá superado y el vehículo podrá pivotar 45°.

En caso de no superar el chequeo el vehículo avanzará 2D6 cm en línea recta y terminará su movimiento.

El jugador podrá utilizar otra vez los kohetez propulzores después del giro si aún le quedan reservas ese turno.

## MAZ REGLAZ

### RUEDAS Y COMBUSTIBLE

Debido a los bruscos giros, los acelerones y al excesivo uso de los cohetes propulsores. Las ruedas y el combustible se gastan rápidamente, por lo que hay que parar a repostar y cambiar las ruedas. Se deberá llevar la cuenta de las vueltas en el contador de boxes del jugador, así como en que vueltas se han realizado las paradas en boxes.

Cada dos vueltas realizadas al circuito, el vehículo deberá parar en boxes. Algunos pilotos, pueden decidir aprovechar hasta la última gota de combustible e intentar dar una vuelta más, asumiendo el riesgo de quedarse sin combustible ó sufrir un reventón.

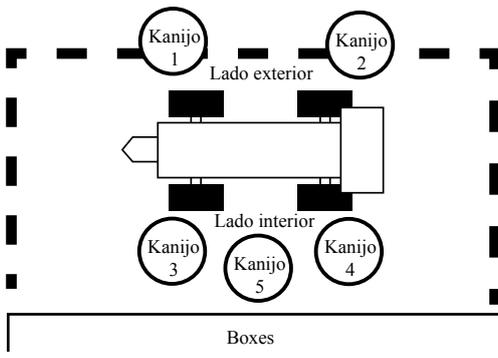
El jugador deberá realizar una tirada de 1D6, con un resultado de 5+ falla y pierde 4 turnos. **No se podrá dar más de una vuelta adicional sin repostar y cambiar las ruedas.**

## PASAR POR BOXES

Cualquier vehículo dentro o parcialmente dentro de su zona de boxes se considera dentro de boxes. Cada vez que un vehículo entra en boxes deberá realizar una tirada de 1D6 para determinar el tiempo que tardan los miembros de la escudería en cambiar las ruedas y repostar el combustible. Normalmente el tiempo mínimo es de un turno de espera, pero puede ser de más turnos, si la escudería no dispone de los suficientes kanijos para realizar el trabajo a tiempo.

En el turno de repostaje o cambio de ruedas, Los kanijos deben colocarse alrededor del vehículo uno en cada rueda, empezando siempre por el lado exterior. (Más posibilidades de ser atropellado) Realizad la tirada de 1D6 y consultar el resultado necesario en la siguiente tabla.

| NUMERO DE KANIJOS |                |
|-------------------|----------------|
| 1D6               | 1 2 3 4 5      |
|                   | 6+ 5+ 4+ 3+ 2+ |



### LOS KANIJOS EN BOXES

Cada Kanijo corresponde a 1 punto en una tirada de 1D6, por lo que una escudería con sus 5 kanijos, deberá sacar un 2 o más en 1D6, una con 4 kanijos deberá sacar un 3 o más, y la tirada va aumentando según se reduzca el número de kanijos de la escudería.

Si no se supera la tirada habrá que esperar este turno y volver a tirar en el turno siguiente. Hay que tener en cuenta que si no se supera la tirada en los dos primeros turnos el vehículo podrá incorporarse a la carrera en su tercer turno. ( Los latigazos animan a loz chicoz )

### LOS MANITAZ EN BOXES

Por cada turno que un vehículo esté en boxes el manitaz puede intentar reparar algún daño o sustituir un eztra que haya sido dañado durante la carrera. (No se pueden reparar los daños permanentes, esa tarea la debe realizar el mekaniko) Esta operación le llevará al manitaz un turno completo, (que se puede realizar a la vez que el repostaje o el cambio de ruedas. Deberá elegirse que va a reparar el manitaz y tirar 1D6, si se obtiene un resultado de 6 el daño o eztra habrá sido reparado.

## COMBATE EN BOXES

En Formula Ork a pesar de la brutalidad Orka, está prohibido atacar a los ocupantes de un vehículo o a su mekaniko mientras está repostando o haciendo un cambio de ruedas, pero nadie ha hablado de no poder pasar por encima de los kanijos...

Cualquier vehículo puede intentar atropellar a los kanijos de una escudería enemiga, que se encuentren en el lado exterior del box, mientras el vehículo está repostando.

Si el vehículo de una escudería sale de boxes los kanijos y el manitaz deben ser colocados dentro de boxes antes del final del turno del jugador. De no ser así permanecerán fuera del Box hasta el principio del siguiente turno del jugador pudiendo ser atropellados por los vehículos de otras escuderías.

Resolver los atropellos como hemos descrito anteriormente.

## VEHÍCULOS SIN CONDUCTOR

Si un vehículo se queda sin conductor por cualquier motivo (por que ha quedado neutralizado. Ha sido arrojado fuera del vehículo, o lo que sea), el vehículo se moverá inmediatamente en una dirección aleatoria y en cada fase de Movimiento posterior hasta que el conductor sea reemplazado. El vehículo se desviará 45° a la izquierda o a la derecha (Tirad 1D6: 1 a 3 izquierda; 4 a 6 = derecha), y avanzará 3D6 centímetros en línea recta. Este es el único movimiento que un vehículo sin conductor podrá efectuar durante todo el turno.

## ¡EMBÍZTELO!

En esta sección se describen las embestidas, las colisiones y todas las reglas referentes al contacto entre un vehículo y otros vehículos, guerreros a pie, u otros objetos sólidos como rocas, restos y obstáculos. Embestir es tan sólo una de las diferentes formas en que dos vehículos pueden entrar en contacto mientras están moviéndose, también pueden chocar accidentalmente, o colisionar lateralmente.

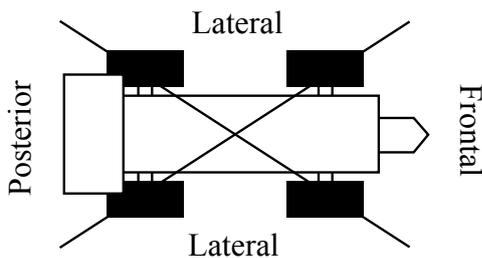
En primer lugar describiremos las reglas aplicables a los contactos entre vehículos, empezando por los choques frontales y colisiones laterales, y terminaremos con las colisiones accidentales. Después describiremos las reglas para atropellar a los guerreros a pie, y por último consideraremos la situación en que los vehículos chocan contra objetos sólidos como piedras o vallas de protección.





## CUATRO CUADRANTES

Para describir las reglas de embestidas y colisiones laterales, es útil dividir el área circundante del vehículo en cuatro zonas o cuadrantes. Cada zona se extiende desde las esquinas del vehículo. Como puedes comprobar, el área circundante está dividida en un cuadrante frontal, dos cuadrantes laterales y un cuadrante posterior. Esta división es un poco simple y problemática del propio diseño de los vehículos que favorecerá las confusiones, por lo que a veces será necesario utilizar el sentido común. Si los jugadores no pueden ponerse de acuerdo sobre la zona implicada, deberá efectuarse una tirada de dado; el jugador que obtenga el resultado mayor decidirá.



## EMBESTIDA

Como su propio nombre indica, una embestida describe la situación en la que un vehículo (“embestidor”) se lanza contra otro vehículo (“objetivo”). El objetivo debe estar situado en su mayor parte en el cuadrante frontal del embestidor. Si el objetivo está situado en su mayor parte en los cuadrantes laterales o posterior del embestidor, se producirá una colisión lateral (en el mismo sentido o en sentidos opuestos), tal y como se describe más adelante.

Los efectos de una embestida deben resolverse en cuanto el vehículo embestidor choca contra el otro vehículo, antes de completar el movimiento del vehículo. Y antes de realizar cualquier otro movimiento.

## EMBESTIDA FRONTAL

(JUGAR AL MÁS COBARDE)

Los choques frontales entre vehículos en movimiento deben resolverse de forma ligeramente diferente puesto que el vehículo objetivo debe decidir hacia qué lado se desvía, y puede equivocarse! Sitúa el vehículo embestidor frente al vehículo enemigo, de forma que queden en contacto, a continuación cada jugador coge 1D6 y lo coloca oculto sobre la mesa detrás de su mano, y elige un número entre 1 y 6. Un 1 ó un 2 indican que va a desviarse hacia la izquierda, un 3 ó un 4 indican que sigue avanzando recto y un 5 ó un 6 indican que va a desviarse hacia la derecha. En este caso no es necesario que ninguno de los conductores efectúe un chequeo de Liderazgo.

Cuando ambos jugadores hayan elegido la dirección que tomarán utilizando los dados, estos deben mostrarse. Ambos vehículos pivotan en la dirección indicada

Si ambos vehículos siguen en línea recta o se desvían el uno contra el otro. Entonces habrán chocado de frente. El movimiento del embestidor termina (muy bruscamente por cierto!) Por este turno. En cualquier otro caso el objetivo habrá evitado la embestida, y el vehículo embestidor deberá moverse en línea recta hasta

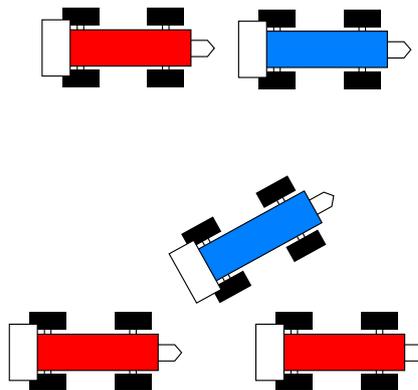
agotar su capacidad de movimiento. El vehículo objetivo deberá apartarse para dejar espacio al vehículo embestidor cuando éste pase a toda velocidad.

## EMBESTIDAS CONTRA CUADRANTE LATERAL/ POSTERIOR

Si un vehículo intenta embestir a un vehículo en movimiento por los cuadrantes lateral o posterior, el conductor enemigo puede intentar desviarse para evitar el choque en el último momento. Tirad 2D6 y comparad el resultado con el valor del atributo de Liderazgo (L) del conductor del vehículo objetivo. Si el resultado es igual o inferior al valor del Liderazgo del conductor, éste habrá logrado desviarse y evitar así la embestida. De lo contrario, no habrá conseguido apartarse y su vehículo será embestido. Hay que tener en cuenta que un vehículo inmovilizado o que no haya movido en el turno anterior y por lo tanto se considera estacionario, no puede intentar evitar una embestida.

## DESVIARSE

Cuando un vehículo consigue desviarse, el vehículo objetivo simplemente se mueve a la izquierda o a la derecha, fuera de la trayectoria del embestidor. No está permitido dar marcha atrás para evitar una embestida, pero puede moverse en cualquier otra dirección hacia adelante, a la izquierda o a la derecha. Un vehículo que evite una embestida no podrá moverse de forma que embista o colisione lateralmente con otro objeto o vehículo. Una vez el vehículo se ha desviado hacia un lado, debe pivotar 45° en la dirección en que se haya desviado. Así por ejemplo, si el vehículo se ha desviado a la izquierda, pivotará 45° hacia la izquierda; si derrapó a la derecha, pivotará 45° hacia la derecha. El vehículo objetivo ha logrado evitar la colisión y ha derrapado 45° hacia la izquierda.



En la mayoría de los casos será obvio hacia dónde pivota el vehículo que ha logrado desviarse. Pero cuando no sea evidente debe pivotarse aleatoriamente a la derecha o a la izquierda (Tirad 1D6 de 1 a 3. Izquierda; 4 a 6, derecha) Es importante pivotar el vehículo en una dirección u otra, ya que esto representa el repentino golpe de volante efectuado por el conductor al desviarse en el último segundo.

Si el vehículo objetivo logra evitar la embestida, el vehículo embestidor deberá proseguir su movimiento en línea recta



hasta agotar la capacidad de movimiento que le quedaba. Esto puede dar como resultado que el embestidor impacte contra otro vehículo o incluso choque contra un objeto sólido. En cuyo caso estas acciones deben resolverse inmediatamente.

### ¡TORTAZO!

Después de lograr embestir, deben determinarse los daños sufridos por ambos vehículos, tal y como se describe en la sección de daños por embestidas.

Después de calcular los daños, y suponiendo que el embestidor no quede inmovilizado por el impacto, el vehículo embestido será apartado a un lado por el vehículo embestidor. Normalmente será obvio en qué dirección será empujado. Si no está claro, situad el vehículo aleatoriamente a la izquierda o a la derecha de la trayectoria del vehículo que embiste (Tirad 1D6: 1 a 3, izquierda; 4 a 6 derecha) El objetivo pivotará 45° en la dirección que haya sido empujado. La dirección en la que pivota el vehículo también debería ser obvia, pero si no es así, deberá efectuarse una tirada de dado. Después de que el vehículo objetivo haya sido empujado, el embestidor deberá seguir moviéndose en línea recta hasta agotar su capacidad de movimiento.

En el caso de choques frontales, ambos vehículos se detendrán inmediatamente. El objetivo no será empujado y el movimiento del embestidor finalizará.

### DAÑOS POR EMBESTIDAS

Consultad las tablas de daños para el tipo de vehículo objetivo (y en algunos casos, ¡también para el embestidor!). Cuando los vehículos embisten, no se tiene en cuenta su blindaje. Normalmente, el vehículo sufrirá uno o más puntos de daño. Por cada impacto debe determinarse aleatoriamente la zona impactada, tirando 1D6 en la Tabla de Localización de Impactos del vehículo. A continuación deben resolverse los efectos de cada impacto en la tabla de daños.

- **CHOQUE FRONTAL** (Frontal contra Frontal) ¡Los choques frontales son los más peligrosos para ambos vehículos! Tanto el embestidor como el objetivo sufren 1D3 Puntos de daño. Además, debe efectuarse una tirada de 1D6 por cada vehículo.

- **EMPUJÓN** (Frontal contra Posterior) Este tipo de embestida es la menos peligrosa para el embestidor. El vehículo embestido sufre un punto de daño.

- **EMBESTIDA LATERAL** (Frontal contra Lateral) Una embestida contra el lateral de un vehículo enemigo causa 1D2 puntos de daño al objetivo y 1 punto de daño al embestidor.

### COLISIONES LATERALES

Las colisiones laterales tienen lugar cuando los vehículos pasan uno junto al otro. Pueden ocurrir tanto cuando los vehículos se mueven en el mismo sentido como cuando se mueven en sentidos opuestos.

Ambos tipos de colisiones laterales se resuelven siguiendo el

mismo procedimiento. Si durante el movimiento un vehículo pasa junto a otro, podrá intentar chocar en el momento de pasar junto a él. Esto puede intentarse si el vehículo pasa a 3 centímetros o menos del vehículo enemigo. Para chocar debe declararse la intención de hacerlo y detener el vehículo momentáneamente mientras se determinan los efectos de la colisión. Para ello los vehículos deben estar tocándose por sus cuadrantes laterales.

El vehículo objetivo del choque puede intentar evitar una colisión lateral desviándose, tal y como se ha descrito en el caso de las embestidas. Si el conductor lo logra, el vehículo se desviará hacia un lado para indicar que ha girado, pero no es necesario pivotar ni mover el objetivo de su posición. El vehículo que intentaba la colisión deberá completar su movimiento.

Si el enemigo no logra esquivar la colisión lateral, determinad los efectos tal y como se indica a continuación, y posteriormente el vehículo atacante deberá finalizar su movimiento.

### DAÑOS CAUSADOS POR COLISIONES LATERALES

Esta es la colisión menos peligrosa para los vehículos implicados. Tirad 1D6 por cada vehículo. Si se obtiene un resultado de 5 ó más el vehículo sufrirá un punto de daño.

### COLISIONES ACCIDENTALES

A menudo, los vehículos deben desviarse, efectuar trompos o avanzar fuera de control a toda velocidad. Si un vehículo se ve obligado a chocar contra otro vehículo, una roca, valla o cae desde un puente, se producirá una colisión accidental. Si un vehículo debe recorrer cierta distancia antes de pivotar o desviarse, deberá colocarse en contacto con el otro vehículo y a continuación desviarse o pivotar inmediatamente. Esto significa que el vehículo puede girar sobre su lateral o impactar con su parte posterior contra algo, por lo que las colisiones accidentales implican invariablemente numerosas posibilidades, cómo puede comprobarse en la tabla de impactos!

Cualquier vehículo puede intentar evitar la colisión superando un chequeo de Liderazgo para desviarse. Si supera el chequeo el vehículo se apartará de la trayectoria del otro vehículo, tal y como se ha descrito en una embestida. Obviamente, un vehículo inmovilizado o estacionario no podrá desviarse.

Al producirse cualquier colisión accidental finalizará el movimiento del vehículo. Los vehículos no Seguirán moviéndose una vez hayan colisionado, a diferencia de las embestidas, donde los vehículos que embisten por regla general apartan a un lado al objetivo y siguen avanzando.

Los vehículos a menudo sólo rozarán los obstáculos mientras intenten pasar por su lado. Considerad estos casos de la misma forma que las colisiones accidentales y tirad 1D6. Si se obtiene un resultado de 1 a 3, el choque será de poca importancia y tan sólo se habrá rascado la pintura: si se obtiene un resultado de 4 a 6, el choque es más grave y debe resolverse tal y como se ha descrito anteriormente.

### CHOQUES

Si un vehículo choca de frente contra un obstáculo, su movimiento finalizará inmediatamente. Si el vehículo choca contra el obstáculo por su cuadrante lateral o posterior (por cualquier causa), rebotará, y el vehículo se desviará en dirección contraria al obstáculo después de determinar los daños causados



en el choque. Un vehículo podrá seguir moviéndose después de un choque por su cuadrante lateral o posterior si no queda inmovilizado a causa del choque. Los daños causados por el choque se indican en la siguiente tabla.

Hay que tener en cuenta que un vehículo no puede desviarse para evitar un choque como sucede en el caso de embestidas y colisiones accidentales.

**CHOQUE POR EL CUADRANTE FRONTAL**

El vehículo sufre 1D3 puntas de daño.

**CHOQUE POR EL CUADRANTE LATERAL O POSTERIOR**

El vehículo sufre 1 punto de daño si obtiene un resultado de 6 en una tirada de 1D6.

**ATROPELLAR MINIATURAS A PIE**

Si un vehículo embiste a una miniatura a pie, esta deberá superar un chequeo de Iniciativa para esquivar al vehículo, o será arrollado. Para efectuar el chequeo de iniciativa, tirad 1D6. Si el resultado es igual o inferior al valor del atributo de Iniciativa de la miniatura, ésta habrá logrado apartarse y esquivar al vehículo. Desplazad la miniatura hacia la izquierda o la derecha del vehículo hasta que quede fuera de su trayectoria. Si el resultado es superior al valor de la Iniciativa de la miniatura. Ésta no habrá conseguido apartarse a tiempo y será atropellada por el vehículo. La miniatura sufrirá un impacto de F3 antes de salir despedida 1D6+2 centímetros a la izquierda o a la derecha del vehículo (determinarlo aleatoriamente) Los peatones también pueden ser víctimas de colisiones laterales o colisiones accidentales. Si un vehículo se mueve a 3 centímetros o menos de una miniatura a pie podrá intentar colisionar lateralmente con él. Un vehículo también puede colisionar accidentalmente con un peatón, aplastándolo accidentalmente al hacer un trompo o desviarse fuera de control. En ambos casos la miniatura a pie puede efectuar un chequeo de Iniciativa para apartarse.

**ATROPELLAR MINIATURAS NEUTRALIZADAS**

Las miniaturas neutralizadas están a merced de los vehículos, {porque no pueden apartarse! Si una miniatura neutralizada es embestida, sufre una colisión lateral o una colisión accidental, no podrá efectuar un chequeo de Iniciativa para intentar evitarlo. Y sufrirá un impacto de F3 antes de salir despedido 1D6+2 centímetros en dirección contraria al vehículo. Consultad la sección de Disparo para los detalles sobre lo que les sucede a las miniaturas neutralizadas cuando son heridas nuevamente.

**SECUENCIA COMBATE**

Desde que la formula ork existe, no se ha sabido de ningún evento que se halla resuelto sin incidentes, ya que los orkos son muy propensos a quitarse de en medio a cualquiera que se interponga en su camino. Esto ha llegado a tal punto, que los atropellos, las embestidas y los combates. Se han convertido en una parte inherente del espectáculo. Incluso llegando al limite de que muchos forofos de las carreras sólo acuden para poder disfrutar con las mutilaciones y golpes que se propinan los participantes.

La utilización de armas de fuego está totalmente prohibida en las carreras de Formula Ork, y suele ser penada con la expulsión de la carrera del individuo portador, o incluso a veces del equipo completo. Durante la fase de combate, el jugador puede decidir si sus miniaturas atacan a otros corredores y a sus vehículos. Hay dos formas de combatir: disparo, y combate cuerpo a cuerpo.

En el disparo, el jugador utiliza la habilidad de proyectiles del la miniatura tirando 1D6. El resultado para impactar es el siguiente:

| HP del atacante     | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8  | 9  | 10 |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Resultado necesario | 6 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | 0 | -1 | -2 | -3 |

Para atacar al enemigo, el vehículo del jugador debe estar a 5 cm o menos del vehículo contrincante. (De 30 cm o menos en el caso de pistolas)

Generalmente sólo el copiloto puede luchar en la fase de combate, ya que el piloto suele estar muy ocupado intentando mantener el control del vehículo, evitando ser expulsado fuera del circuito o aplastado por algún ariete.

Durante el combate los contrincantes luchan desde sus vehículos, intentando neutralizar al copiloto o al piloto para así asegurarse un puesto más alto en el ranking final.

Únicamente se puede atacar al piloto, si no hay copiloto en el vehículo, o si el copiloto ha quedado neutralizado o fuera de combate.

El ángulo de disparo del konductor es de 90° hacia delante, medido desde el centro del vehículo. (Únicamente aplicable en el caso de que se posea la habilidad de pistolero nato)

La otra forma de combatir es en combate cuerpo a cuerpo. Para resolver el combate cada uno de los jugadores tira un numero de dados de seis igual al numero de ataques de su miniatura.

Cada jugador elige el resultado más alto obtenido en sus dados de ataque y le suma el HA de su miniatura.

El jugador que obtenga la puntuación de combate más elevada gana el combate. En caso de empate la miniatura con mayor iniciativa gana, y si aún quedan empate se considera que ninguna habrá impactado a la otra.

La diferencia entre las puntuaciones de combate indica el numero de impactos que hace el vencedor. Tira 1D6 por cada impacto obtenida, y consulta el resultado del dado en la tabla de heridas utilizando la fuerza del arma contra la resistencia del objetivo.

Las miniaturas heridas equipadas con armaduras pueden hacer su tirada. Por ultimo se determina la gravedad de las heridas en la tabla de heridas.

**RESISTENCIA DEL OBJETIVO**

|   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|
|   |   | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| F | 1 | 4 | 5 | 5 | 6 | - |
| U | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 6 |
| E | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| R | 4 | 2 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| Z | 5 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 |
| A | 6 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 |



## GRAVEDAD DE LAS HERIDAS

Si una miniatura es herida, efectúa una tirada de 1D6 en la siguiente tabla:

1-2 Rasguño: -1 HA y -1 HP.  
3-5 Neutralizado: la miniatura no podrá hacer nada, volver a tirar en esta tabla al final del turno.  
6 Fuera de combate: Retira la miniatura del juego.

## FACTOR DE EXPULSIÓN

Cada vez que un jugador utilice un arma que posea factor de expulsión, se deberá realizar una tirada de dados para saber si el juez de pista ha visto la infracción.

El jugador tira 2D6. Si el resultado es igual o inferior al factor de expulsión FXP del arma, el juez de pista no habrá visto (o no habrá querido ver) la infracción.

Si el resultado es superior al factor de expulsión del arma, el juez expulsará al propietario del arma, el cual no podrá participar por el resto de la carrera.

Si se obtiene un doble 6 en la tirada de expulsión, el juez decidirá que el equipo sea expulsado de la competición.

## IMPACTOS EN VEHÍCULOS

Los impactos en los vehículos deben resolverse de otra forma puesto que son objetivos más grandes, con varias localizaciones: ruedas, tripulantes, depósitos de combustible, etc. Además, los vehículos están protegidos por planchas de blindaje dispuestas de forma irregular, un disparo o impacto es posible que rebote en el armazón, una caja, el tapacubos, o algún elemento similar. Incluso si se logra un impacto certero, es posible que tan solo logre hacerse un agujero en la plancha de metal sin causar efectos.

Por tanto, los vehículos utilizan una Tabla de Localización de Impactos para determinar dónde ha impactado el proyectil, lo difícil que es dañar el vehículo, y que sucede cuando resulta dañado. Los impactos en vehículos se resuelven en tres etapas. En primer lugar debe efectuarse una tirada en la Tabla de Localización, para determinar dónde ha sido impactado el vehículo. A continuación debe efectuarse una tirada de penetración de Blindaje, para determinar si el impacto causa daños apreciables, y por último, si la anterior tirada ha sido superada, deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Danos para determinar los efectos del impacto.

### 1. LOCALIZACIÓN DEL IMPACTO

Para determinar la localización del impacto, tirad 1D6 y consultad la Tabla de Localización de Impactos correspondiente. Por ejemplo, un resultado de 4 en un Vehículo significa que este ha recibido un impacto en una rueda.

Algunas de las localizaciones indicadas en la tabla, como "Extras", pueden no existir en el vehículo objetivo. En estos casos, la Tabla de Localización de impactos indica que zona es impactada en su lugar. Por ejemplo, un impacto en los "Extras" debe considerarse un impacto en el "Motor" si el vehículo no dispone de "Extras".

Si la zona impactada esta fuera de la línea de visión del atacante. Deberá efectuarse una nueva tirada para determinar la localización impactada, hasta obtener un resultado posible.

### 2. PENETRACIÓN DEL BLINDAJE

Cada localización posee un valor de blindaje indicado junto a la localización. Tirad 1D6 y sumad la Fuerza del arma o del atacante al resultado obtenido. Si el resultado final es inferior al valor del blindaje, el impacto habrá rebotado sin causar ningún daño. Si el total es igual o superior, el impacto habrá penetrado el blindaje del vehículo y deberá efectuarse una tirada de Daños.

### 3. DAÑOS AL VEHÍCULO

Si se supera el chequeo de Penetración del Blindaje, tirad 1D6 y consultad el resultado en la Tabla de Daños correspondiente a la zona impactada. A menudo, el daño resultante provocará que el vehículo efectúe un trompo o se desvíe, o que algunos miembros de la tripulación salgan despedidos por la fuerza del impacto. Resuelve cualquier movimiento de este tipo inmediatamente. Por ejemplo, si tras superar el chequeo de Penetración del Blindaje de la rueda, se vehículo obtiene un resultado de 6 en la Tabla de Daños correspondiente a esta localización, el vehículo efectuará un trompo (en una dirección determinada aleatoriamente con el dado de Dispersión) y quedaría inmovilizado hasta que un manitaz pueda repararlo.

En algunos casos es posible que un vehículo sufra más de un punto de daño por la misma causa. En este caso, deberá efectuarse una tirada en la Tabla de Localización de Impactos por cada punto de daño, determinando independientemente los efectos de cada uno. Los resultados deben aplicarse de uno en uno, empezando por el menos grave y siguiendo por orden de importancia hasta el que afecte de forma más perjudicial al vehículo. Por ejemplo. Un vehículo es embestido y sufre dos puntos de daño. Se tiran dos dados para determinar las localizaciones impactadas, obteniéndose un 5 y un 6 lo que significa que han sido impactados el conductor y el motor. Las tiradas para determinar los efectos de los daños son un 2 y un 1 respectivamente:

Propulsor Atascado (resultado de 1 en la Tabla de Daños del Motor), seguido de un posible desvío (resultado de 2 en la Tabla de Daños del Conductor)

**Nota Importante: Las armas tan sólo infligirán un punto de daño en los vehículos. Independientemente del número de heridas que pueden infligir en un guerrero.**

### PIFIAS Y POTRA

Las pifias representan la mala suerte a veces se puede tener, por lo que cualquier resultado de 1 en los dados para impactar, significará que el participante ha sufrido un pequeño descuido. Por lo que perderá un punto en la puntuación de combate.

La potra es la suerte que tienes, por lo que cualquier resultado de 6 dará un punto adicional.

En otros casos se especificará el resultado de estas acciones como por ejemplo en los vehículos.

### CONDUCTORES Y KOPILOTOS

Si un conductor sale despedido del vehículo, entonces el copiloto puede intentar ocupar su puesto al final de la fase de combate, si aún queda copiloto que pueda intentarlo. Si se obtiene un resultado de 4 ó mas, la miniatura habrá conseguido llegar hasta el asiento del conductor. Si el copiloto o el conductor no han quedado neutralizados pero han caído del vehículo podrán efectuar un intento por turno de llegar hasta el



asiento del conductor. Si no se consigue, el vehículo se desviará automáticamente a la izquierda o a la derecha avanzará 2D6 centímetros inmediatamente, en el turno posterior.

El vehículo no podrá moverse de ninguna otra forma hasta que alguien ocupe la posición del conductor. Si los tripulantes no pueden continuar la carrera, y el vehículo puede seguir en la pista, se pueden colocar nuevos tripulantes, después de 3) turnos en boxes. (El vehículo ha tenido que ser remolcado y los nuevos tripulantes tenían que prepararse)

#### LISTA DE EQUIPO

##### ARMAMENTO

Las armas de corta distancia como pistolas, cuchillos, hachas y puños de hierro son una parte esencial en las carreras de formula ork. Los aficionados disfrutan con los golpes y desgarros casi tanto como el propio orko al provocarlos.

| ARMA             | COSTE EN PIÑOZ |
|------------------|----------------|
| Piztola          | 2              |
| Maza             | 1              |
| Kuchilloz        | Sin coste      |
| Kadenas          | 1              |
| Garrapato zumbon | 3              |

##### ARMADURA

Aunque los Orkos son resistentes y difíciles de matar, no renuncian a una armadura adicional si pueden permitírselo.

| ARMADURA  | COSTE EN PIÑOZ |
|-----------|----------------|
| Primitiva | 2              |
| Antifrag  | 1              |
| Pesada    | Sin coste      |

##### VEHÍCULOS

| VEHÍCULO          | COSTE EN PIÑOZ |
|-------------------|----------------|
| Coche de carreras | 20             |

##### EXTRAZ VEHÍCULO

Cualquier escudería que se precie llevará su vehículo equipado con todos los eztras que se puedan permitir.

| EXTRA                    | COSTE EN PIÑOZ |
|--------------------------|----------------|
| Ariete reforzado         | 2              |
| Planchas de blindaje     | 1              |
| Pinchoz Sin coste        | Sin coste      |
| Kohetez sobrealimentados | 1              |
| Garrapato zumbon         | 3              |

## ARMERÍA DE COMPETICIÓN

Los Orkos aprecian y disfrutan de todo tipo de armas. Magníficos cuchillos afilados, enormes mazas con pinchos y pistolas de aspecto peligroso. A ningún Orko se le ocurriría salir al circuito completamente desarmado. No sólo sería algo extremadamente arriesgado sino que además estaría muy mal visto.

El tamaño, el coste y la calidad del armamento de un Orko indica cuán poderoso e importante es. Esta ostentación indica a los Orkos de menor importancia el respeto que deben mostrar a un superior. Cuanto mas grande y fuerte sea un Orko, mayor y mejor será

Su armamento, Los Orkos más importantes de la "Formula ork" sólo pueden demostrar adecuadamente su nivel social mediante un séquito de esclavos kanijos que le siguen a todas partes, transportando todo un arsenal para dejar bien claro lo grande e importante que es su jefe.

La mayoría de los Mekánikos pueden fabricar armas pero las mejores son las construidas por aquellos Mekanikos que dedican su vida a ello. Estos obsesivos Orkos intentan constantemente ser mejores que sus rivales, inventando armas mas grandes y mejores, que disparan mas rápido, mas lejos o más ruidosamente que las de los demás.

Aunque los Mekánikos son increíblemente innovadores, los Orkos son muy tradicionalistas en lo que respecta a las armas. Les gustan las armas cortantes, piztolaz y armas similares que disparan proyectiles o balas, y no pierden el tiempo con armas basadas en la tecnología láser o de otras fuentes de energía. Los Orkos de "Formula Ork" conocen esta tecnología, pero por alguna razón su conocimiento genéticamente codificado nunca la ha relacionado con esta función... ¡O quizás es que los Orkos saben lo que les gusta!

##### KÓMO FUNCIONAN

Cada arma tiene sus propias especificaciones. En "Formula ork" esta gran variedad está representada mediante el perfil del arma y las reglas especiales. Cada arma está definida por una serie de atributos, que son:

**Alcance:** Este alcance se da en centímetros. Si la miniatura se encuentra dentro del alcance del arma, esta podrá ser impactada.

**Fuerza:** La Fuerza de un arma representa la potencia con la que impacta en el objetivo, por lo que, ¡cuanto mas alto, mejor! La Fuerza del arma se utiliza cuando hay que calcular la tirada necesaria para herir en la Tabla de Heridas.

**Factor de expulsión:** Determina si un arma es reglamentaria o no. Hay que igualar o quedar por encima del valor de expulsión del arma tirando 2D6 o el personaje y su escudería pueden ser expulsados del campeonato.

**Modificador a la tirada de salvación:** Si el objetivo resulta herido y esta equipado con una armadura, podrá efectuar una tirada de salvación. El modificador a la tirada de salvación del arma afecta al resultado necesario para superar la tirada de salvación por armadura, Si después de aplicarse el modificador es necesario obtener un resultado de 7 ó más, entonces no hay tirada de salvación posible; el arma simplemente atraviesa la armadura.



**Heridas:** Indica cuantas heridas infligirá un impacto de esta arma en un objetivo impactado. Este valor normalmente será de 1, pero algunas armas particular mente mortíferas pueden más heridas Si un guerrero supera una tirada de salvación a causa de haber sido herido, no sufrirá ninguna herida, sin importar cuantas pudiera causar el arma.

**Chequeo de Munición:** Si se obtiene un resultado de 6 en la tirad a para impactar deberá realizarse un chequeo de munición. Si en una tirada de 1D6 se iguala o supera el valor indicado para el arma, esta habrá superado el chequeo.

## ARMAMENTO



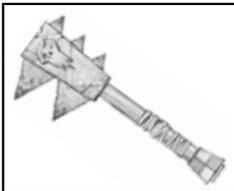
### KADENAS

Las Kadenas son muy populares entre los corredores, ya que no corren el riesgo de ser sancionados por el juez. Siempre pueden alegar que forman parte del vehículo. Pero un giro mal calculado puede enrollar la Kadena

alrededor del cuello del usuario.

- **Fallo Crítico:** Cualquier resultado de 1 al impactar suma +2 al resultado final del combate del enemigo.

| Alcance | FXP | F  | Mod. Salvación | H |
|---------|-----|----|----------------|---|
| CC      | -   | +1 | -              | 1 |



### MAZAS

Las Mazas dejan una mano libre para poder empuñar una Piztola. Normalmente se usan amortiguadores o llaves fijas como mazas perfectamente utilizables.

- **Regla Especial:** El usuario de la maza pierde en caso de empate.

| Alcance | FXP | F  | Mod. Salvación | H |
|---------|-----|----|----------------|---|
| CC      | 5+  | +1 | -1             | 1 |



### KUCHILLOS Y PUÑOZ DE HIERRO

Todo Orko que se precie siempre llevará consigo un Kuchillo enorme, o quizás unos Puños de Hierro rematados con afilados pinchos. De hecho, en las kantinas de pilotos ni siquiera te dejan entrar si no llevas un Kuchillo o un Puño de Hierro para demostrar que no serás un problema (cuando se inicie una pelea)

| Alcance | FXP | F  | Mod. Salvación | H |
|---------|-----|----|----------------|---|
| CC      | -   | +1 | -1             | 1 |



### PISTOLA

Las pistolas son muy parecidas a los zeiz tiroz en casi todo, excepto en la capacidad de disparar todos los proyectiles de una sola vez, y en que es más difícil que se encasquillen, ya que poseen un alimentador mekánico.

| Alcance | FXP | F | Mod. Salvación | H | Chequeo munición |
|---------|-----|---|----------------|---|------------------|
| 30 cm   | 9+  | 3 | -2             | 1 | 4+               |

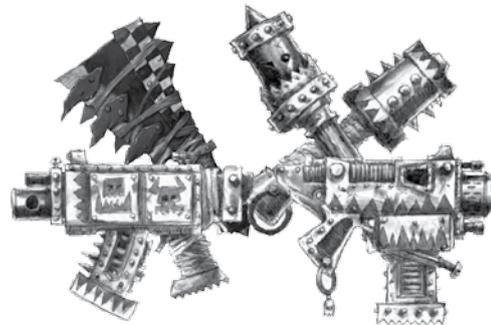


### GARRAPATO ZUMBÓN

Los garrapatos zumbones son los más desagradables de todos los garrapatos, y son utilizados para agredir a los contrincantes. Estos garrapatos son encarados en dirección al objetivo y al soltarlos, ellos mismos salen volando rápidamente y comienzan a morderle

allí donde su piel quede al descubierto. Después de atacar vuelve a las manos de su amo.

| Alcance | FXP | F | Mod Salvación | H |
|---------|-----|---|---------------|---|
| 20 cm   | 10+ | 4 | -             | 1 |





## ARMADURAS



### ARMADURA PRIMITIVA

La Armadura Primitiva está fabricada con el duro pellejo de Garrapato y claveteada con tuercas, remaches y planchas de metal colgando. Tiene un aspecto muy resistente (algo muy importante) y ofrece una ligera protección.

Una miniatura equipada con una Armadura Primitiva contará con una tirada de salvación de 6+.



### ARMADURA ANTIFRAG

La Armadura Antifrag es simplemente una versión endurecida de la Armadura Primitiva, con varias capas de piel de Garrapato para que sea más resistente a los fragmentos de proyectiles. Una miniatura equipada con una Armadura Antifrag podrá efectuar una tirada de salvación de 5+.



### ARMADURA PESADA

La Armadura Pesada está fabricada con planchas metálicas que proporcionan una buena protección pero es incómoda de llevar.

Una miniatura equipada con una Armadura Pesada podrá efectuar una tirada de salvación de 4 ó más en 1D6. Reduce a la mitad el valor de su atributo de Iniciativa (redondeando hacia arriba)

cuando intente evitar ser atropellada.



## EXTRAZ PARA VEHÍCULO

El termino técnico extraz se emplea para describir todos los complementos y añadidos que los orkos colocan en sus vehículos. Cuanto más grande e importante sea un orko, más extraz querrá incorporar a su vehículo. La mayor parte de los extraz pueden utilizarse de diferentes formas, y aunque algunos son simplemente estéticos, no dejan por ello de ser esenciales. Los extraz más utilizados son Planchas de blindaje adicional, pinchoz, Arietes, Tablones de Abordaje y Mucha Munición. Todos estos Extras pueden adquirirse por un precio módico y clavarse, soldarse o pegarse firmemente. No hace falta un Mekánico para realizar esta operación, cualquier Manitzaz puede instalar los extras. Posteriormente encontrarás una explicación más detallada sobre los Manitzaz y los Mekánicos.

### PLANCHAS DE BLINDAJE ADICIONAL

Las planchas de blindaje adicional actúan de la siguiente forma: Cuando el vehículo es dañado a causa de disparos, embestidas, choques o impactos, debe efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 6, el disparo rebotará sin mayores consecuencias en las planchas de blindaje.

### PINCHOZ

Un montón de Orkos sueldan o clavan pinchoz, garfios, hojas cortantes. Cuernos y gran cantidad de protuberancias afiladas a sus vehículos. Esto no sólo hace que el vehículo parezca más resistente, sino que hace pedazos a los pobres peatones cuando son atropellados! En el recuadro de extras hay que anotar si un vehículo está equipado con pinchoz.

Cualquier impacto causado al efectuar una embestida o atropellar peatones, deberán resolverse con Fuerza 4 en vez de Fuerza 3. Si se sufre un impacto en los extras, los Pinchoz quedarán dañados si se obtiene un resultado de 4 ó más en 1D6, como cualquier otro extra.

### ARIETE REFORZADO

Los arietes son importantes en un lugar donde todos se dedican a embestirse mutuamente. Numerosos pinchos, un único y poderoso espolón, o incluso una pala excavadora, todos estos tipos de arietes han sido ampliamente utilizados, según los gustos personales de cada Konductor. Fáciles de instalar, e incluso más simples de utilizar, los arietes reforzadas probablemente son el extra más habitual que puede encontrarse. Un vehículo equipado con ariete debe tirar dos dados y elegir el resultado mayor para determinar los daños causados al embestir o verse envuelto en un choque frontal. El ariete reforzado no afecta a las colisiones laterales. El ariete reforzado sólo afecta a un resultado de daños, incluso si el vehículo inflige más de un punto de daño en la misma embestida.

Si el vehículo sufre un impacto en los extras, el ariete resultará dañado si se obtiene un resultado de 4 ó más en 1D6, como cualquier otro extra.



### ARPÓN DE SUJECIÓN

El arpón de sujeción puede ser utilizado si el vehículo portador, se encuentra a menos de 10 cm de la parte trasera de otro vehículo participante.

El jugador realiza una tirada para impactar utilizando su atributo de habilidad de proyectiles (hp), si supera con éxito la tirada el arpón se habrá anclado en el vehículo.

Cada vez que el vehículo contrincante mueva, el vehículo anclado moverá con él.

En caso de que el vehículo delantero utilice los cohetes propulsores el vehículo perseguidor moverá también, debiendo superar también un chequeo de liderazgo cada vez que el contrario gire, si no se supera la tirada, el vehículo perderá el control, y saldrá despedido 3D6 cm en línea recta colisionando con cualquier objeto que se encuentre en su camino.

Cada vez que el contrario utilice los cohetes propulsores, se deberá realizar una tirada de un 1D6 para saber si el cable aguanta. Con un resultado de 5+ el cable se rompe y no podrá ser utilizado mientras no se cambie el en boxes.

### COHETES SOBREALIMENTADOS

Esta es una versión más grande de los cohetes propulsores.

Un vehículo equipado con koetez sobrealimentados, podrá mover 3D6 cm más cada vez que utilice los cohetes propulsores.

### ALERONES

Los alerones son grandes trozos de chapa metálica atornillados al vehículo, que le dan mayor estabilidad y lo hacen más fácil su manejo.

Un vehículo equipado con éste extra da a su conductor +2 al liderazgo cada vez que realice un giro con cohetes propulsores.

### DEPÓSITOS DE COMBUSTIBLE DE HONGOS

El deposito de combustible de hongos es un gran bidón adicional colocado en la parte trasera del vehículo.

El deposito de combustible de hongos permite al jugador dar una vuelta más al circuito antes de tener que realizar la tirada de desgaste.

## TABLAS DE LOCALIZACIÓN DE IMPACTOS

Efectuad una tirada en la Tabla de Localización de Impactos, para determinar la zona afectada por cada impacto. Si se trata de impactos causados por cualquier tipo de arma, debe efectuarse la tirada de penetración del blindaje siguiendo el procedimiento habitual. La tirada de penetración del blindaje de todas las armas es 1D6+ la Fuerza del arma. Si se trata de impactos causados por embestidas, colisiones laterales (en cualquier sentido), choques y colisiones accidentales de cualquier otro tipo, el blindaje será automáticamente penetrado.

### TÉRMINOS TEKNIKOS

Las tablas de daños contienen profundos conceptos Orkoides que exigen una comprensión previa. Algunos de ellos se describen a continuación.

#### Trompo

Cuando un vehículo da un trompo debe efectuarse una tirada del dado de Dispersión para determinar en qué dirección queda encarado el vehículo después del trompo. Hay que tener en cuenta que si el vehículo termina encarado en la misma dirección después de un trompo. ¡El vehículo habrá efectuado un espectacular trompo de 360° con el que el conductor conseguirá un gran respeto entre los otros miembros de la escudería!

#### Desviarse

Cuando un vehículo se desvía gira 45° a la izquierda o a la derecha. Debe efectuarse una tirada de 1D6: si se obtiene un resultado de 1 a 3 el vehículo gira a la izquierda: con un resultado de 4 a 6 lo hace a la derecha.

#### Kopiloto

Como kopiloto se considera a cualquier miembro de la escudería excepto el conductor.

#### Konductor

El Konductor pilota el vehículo. Si el Konductor queda aturdido, es neutralizado o queda fuera de combate, el vehículo se desviará 45° a derecha o a la izquierda, y avanzará 3D6 centímetros inmediatamente, y en cada fase de movimiento posterior.





## DAÑOS AL VEHÍCULO

Excepto si el vehículo queda inutilizado. Todos los daños causados en el vehículo y/o cualquier extra instalado en él podrán ser reparado por los Manitz de la escudería antes de la siguiente carrera sin que suponga ningún coste en piñoz. Si el vehículo quedó inutilizado deberá efectuarse una tirada en la tabla de Daños Permanentes después de la batalla.

### VEHÍCULOS (TIRAD 1D6 PARA LOCALIZACIÓN)

#### 1-2 KOPILOTO - Blindaje: 8 (tira 1D6 ver efecto)

Si el vehículo no transporta al copiloto, será el Konductor quién sufra el impacto.

*6.- El Kopiloto es impactado por el arma siguiendo el procedimiento habitual, o recibe un impacto de F3 en el caso de embestida, colisión, etc*

*5.- ¡Impactado por la metralla! - El Kopiloto sufre un impacto de F3.*

*4.- Empujón: El tripulante debe obtener un resultado inferior a su Fuerza en una tirada de 1D6 para mantenerse a bordo. Si no lo consigue, el guerrero caerá y aterrizará a 1D6+2 centímetros en una dirección aleatoria, sufriendo un impacto de F3 si obtiene un resultado de 4 ó más en 1D6.*

*1/3.- Bala perdida. La bala/impacto pasa rozando la oreja del copiloto salvándose de tener otro agujero para el pendiente. El copiloto resulta ileso.*

#### 3 EXTRAS - Blindaje: 8 (tira 1D6 para ver efecto)

Si el vehículo posee varios extras. Debe determinarse aleatoriamente cuál ha sido impactado. El extra se rompe y queda inutilizado durante el resto de la carrera si se obtiene un resultado de 4+ en 1D6. Si el vehículo no tiene ningún extra instalado, será el motor quien sufra el impacto.

#### 4 RUEDA/ORUGA - Blindaje: 8 (tira 1D6 para ver efecto)

*6.- Eje destruido: El vehículo da un trompo y queda inmovilizado.*

*5.- Frenos bloqueados: El vehículo da un trompo.*

*4.- Amortiguador doblado: El vehículo se desvía 45° a derecha o izquierda. (Tirar 1D6)*

*1/3.- Engranajes dañados: Reducid todos los movimientos en -3cm. Si la capacidad de movimiento se ve reducida a cero, vehículo queda inutilizado.*

#### 5 KONDUCTOR - Blindaje: 8 (tira 1D6 ver efecto)

El konductor del vehículo ha sido impactado. Debe efectuarse una tirada de 1D6 para determinar el efecto. Si el Konductor queda neutralizado, fuera de combate o aturdido, el vehículo inmediatamente se desviará y avanzará 3D6

centímetros. Un miembro de la tripulación podrá tomar el control al inicio del siguiente turno si obtiene un resultado de 4 ó más; si no lo consigue, el vehículo se desviará una vez más y volverá a avanzar 3D6 centímetros. Si no hay Konductor, será el motor quien sufra el impacto.

*4/6.- El Konductor es impactado por el arma siguiendo el procedimiento habitual, o recibe un impacto de F3 en el caso de embestida, colisión lateral, choques y colisiones accidentales.*

*3.- Impactado por la metralla! - El konductor sufre un impacto de F3.*

*2.- Konductor distraído por la explosión - El Konductor debe efectuar un chequeo de Liderazgo. Si no logra superarlo, el vehículo se desviará.*

*1.- Konductor OK - El disparo o impacto pasa silbando junto a su cabeza!*

#### 6 MOTOR - Blindaje: 10 (tira 1D6 para ver efecto)

*6.- Explosión del combustible - El vehículo queda inutilizado e inmovilizado. Konduktor y Kopiloto son arrojados 3D6 cm en direcciones determinadas aleatoriamente y cada uno sufre un impacto de F4.*

*5.- Manguito Agujereado - El vehículo da un trompo y queda inmovilizado. Efectuad una tirada de 1D6 al inicio de cada turno posterior; si se obtiene un resultado de 6 el combustible estalla como si se hubiera obtenido el resultado anterior. El vehículo queda inutilizado si el combustible estalla.*

*4.- ¡Gorko sabrá lo que pasa! - El vehículo queda inmovilizado.*

*3.- Propulsores dañados - El vehículo no podrá utilizar Kohetez propulzorez durante el resto de la batalla.*

*2.- Motores de Gas dañados - El vehículo no podrá utilizar el Motor de Gas durante el resto de la carrera.*

*1.- Propulsor atascado - El vehículo inmediatamente sale propulsado en línea recta hasta que falle un chequeo de propulsión o embista o colisione con algo! Si sobrevive, el vehículo podrá mover normalmente a partir del próximo turno.*



## HERIDAS GRAVES

Durante un evento, algunos participantes quedarán , fuera de combate y tendrán que ser retirados del juego. Durante el combate no es importante, si un guerrero que ha quedado fuera de combate está muerto o gravemente herido. Por lo que respecta a ese combate en particular. Esa miniatura ya no será capaz de seguir participando. En un campeonato es muy importante determinar qué ha sucedido a una miniatura que queda fuera de combate. Es posible que pueda restablecerse y pueda volver a participar en la siguiente carrera. O puede ser que sufra secuelas, o que necesite un tiempo para recuperar fuerzas. En el peor de los casos puede morir.

Para determinar lo que le ha sucedido a un guerrero que ha quedado fuera de combate durante la carrera, deben tirarse 2D6 y consultar la Tabla de Heridas Graves. El primer dado representará las “decenas”, y el segundo las “unidades”. Si los resultados obtenidos son, por ejemplo, un 1 y un 5, el resultado final será de 15 etc. Las miniaturas que sólo sufran rasguños siempre se recuperarán completamente para la próxima carrera

### **PARTICIPANTES NEUTRALIZADOS AL FINAL DEL ESCENARIO**

Además de los guerreros que han quedado fuera de combate durante la carrera, aquellos que al finalizar la carrera estén neutralizados también pueden quedar fuera de combate. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 por cada participante neutralizado al final de la carrera. Si el resultado obtenido es de 3 a 6 el guerrero se recuperará normalmente. Si el resultado obtenido es de 1 ó 2 habrá quedado fuera de combate.

## TABLA DE GRAVEDAD DE HERIDAS

### **11-14 MUERTO**

Debido a la gravedad de las heridas el participante ha resultado muerto y todas las armas y equipo serán enterrados con él. Por lo que deben borrarse de la hoja de control de la escudería.

### **16-21 HERIDA EN EL PECHO**

El participante ha sido gravemente herido en el pecho. Conseguirá recuperarse, pero la herida lo ha debilitado y el valor de su atributo de resistencia deberá reducirse en -1.

### **22-26 HERIDA EN LA CABEZA**

Una herida grave en la cabeza deja al individuo algo desequilibrado, por lo que a veces puede hacer cosas extrañas. Una miniatura con herida en la cabeza reduce a la mitad su atributo de liderazgo.

### **31-32 DEZDENTADO**

El participante sobrevive ¡pero le han partido los piñoz ¡ perdiendo 1D6 piñoz que son recogidos por uno de los equipos contrarios determinado aleatoriamente. Si el participante pierde 4 piñoz o más deberá reducir en -1 su atributo de liderazgo, ya que perderá el respeto de sus camaradas y se siente completamente humillado.

### **33-35 VIEJA HERIDA**

El participante consigue recuperarse, pero la herida afecta ocasionalmente a su salud (“Ez algo llorica”) Deberá efectuarse una tirada al principio de cada carrera con un resultado de 1, su vieja herida no le permitirá tomar parte en la carrera. Hay que tener en cuenta que un conductor o copiloto pueden ser sustituidos por otro miembro de la escudería si no pueden acudir a la carrera.

### **36-38 TUERTO**

El participante ha quedado tuerto de un ojo determina aleatoriamente cual: 1 a 3 = izquierdo. 4 a 6= derecho. Si es el Konduztor tendrá un -1 a los chequeos para girar. Si es el Kopiloto tendrá un -1 en la tirada para impactar.

### **39-63 COMPLETAMENTE RECUPERADO**

El participante ha quedado inconsciente o ha sufrido una herida poco importante de la que puede recuperarse completamente.

### **64-65 CICATRICES IMPRESIONANTES**

El guerrero se recupera pero como prueba de lo duro que es le quedan unas cicatrices impresionantes. Sumad +1 al valor de su atributo de Liderazgo. Si un guerrero vuelve a sufrir un resultado de cicatrices impresionantes sumará un punto más a su atributo de Liderazgo ya que su aspecto se acercará cada vez más al ideal de guerrero Orko cubierto de cicatrices. Sin embargo, hay que recordar que los Orkos poseen un Liderazgo máximo de 9, sea cual sea la causa de su aumento.

### **66 SOBREVIVE CONTRA TODO PRONÓSTICO**

El guerrero recupera la conciencia sólo, dentro de un ataúd hecho con todo tipo de chapas metálicas. Sus compañeros le han dado por muerto. A pesar de sus heridas, consigue regresar a casa, Se restablece por completo y, por haber conseguido sobrevivir, obtiene 1D6 puntos de Experiencia adicionales.





## VEHÍCULOS INUTILIZADOS

¡Los Manitz son expertos en hacer funcionar vehículos, acoplado piezas sueltas y reparando la mayor parte de los daños, pero no pueden reconstruir un montón de chatarra chamuscada! Si un vehículo explota, o queda inutilizado, puede haber quedado dañado de modo permanente.

Hay que efectuar una tirada de 1D6 por cada vehículo inmovilizado al final del combate: si se obtiene un insultado de 1 se considera inutilizado; si se obtiene un 2 ó más, la

escudería logra repararlo con éxito para la siguiente carrera. Debe efectuarse una tirada en la tabla por cada vehículo inutilizado para determinarlos daños. Hay que tener en cuenta que los extras pueden arreglarse mientras se repara el vehículo. Cualquier vehículo que sufra una explosión de motor quedará automáticamente inutilizado.

Los Daños Permanentes sufridos por un vehículo pueden ser reparados por un Mekánico. Debe seguirse el mismo procedimiento que al acudir a un Mekánico para personalizar el vehículo. Cada Daño Permanente es un trabajo independiente y cuesta 1D6 piñoz.

## TABLA DE DAÑOS PERMANENTES EN VEHÍCULOS

### 11-13 DESTRUIDO

El vehículo ha quedado completamente destrozado y no puede ser reparado. Los extras del vehículo pueden ser desguazados por los manitz de la escudería, y pueden ser vendidos como chatarra al peso por 2D6 piñoz.

### 14-16 ARRUGADO

El vehículo no ha quedado destruido pero ha sufrido gran cantidad de daños. Deberán efectuarse 1D6 tiradas adicionales en esta tabla, repitiendo la tirada si se obtiene un resultado de Destruído, Mejorado, Reparado, Una Larga Reparación y cualquier otro resultado de Arrugado.

### 21-22 BLINDAJE RESQUEBRAJADO

Las placas de blindaje del vehículo han quedado agrietadas y dobladas, o faltan completamente en algunas áreas. El blindaje del vehículo queda reducido en 1 punto en todas sus localizaciones.

### 23 CHASIS DEFORMADO

El chasis del vehículo ha quedado deformado. Cada vez que deba efectuarse un Chequeo de Propulsión deberá aplicarse un modificador de -1 en la tirada de 1D6.

### 24 UNA LARGA REPARACIÓN

El regreso del vehículo es esperado con ansiedad. Aunque todo puede ser reparado, todo ha de ser reparado. El vehículo y un Manitz de tu elección no podrán participar en la siguiente carrera.

### 25-26 PROBLEMAS DE DIRECCIÓN

La dirección del vehículo se atasca en los momentos más inoportunos. Cuando se efectúe un chequeo de Liderazgo para girar con los kohetes propulsores, tendrá que efectuarse una tirada de 1D6, y obtener un resultado menor o igual a la Fuerza del konductor. Si no se supera el chequeo, el vehículo no girará y avanzará 3D6 cm.

### 33-34 CHIRRIDO MOLESTO

El vehículo emite un chirrido inmensamente irritante que distrae al konductor. Éste deberá reducir el valor de su atributo de Liderazgo en -1 cuando efectúe una tirada para desviarse, y cuando intente girar utilizando los kohetes propulsores.

### 31-32 ROMPE HUESOS

Los vehículos Orkos no disponen de comodidades refinadas como suspensión, amortiguadores, asientos acolchados, etc. Sin embargo, este vehículo resulta demasiado duro incluso para un orko, por lo que todas las tiradas para impactar desde ese vehículo deben aplicar -1.

### 35-36 DUENDECILLOZ

El vehículo ha sufrido una avería recurrente que desafía los esfuerzos de los Manitz por repararla. Deberá efectuarse una tirada de 1D6 antes de cada carrera. Si se obtiene un resultado de 1 el vehículo no arranca y no podrá utilizarse en la carrera.

### 41-63 REPARADO

Parecía mucho peor de lo que realmente era y con unos pocos remaches adicionales y una capa de pintura el Manitz deja el vehículo como si fuera (más o menos) nuevo.

### 64-65 AZPECTO AMENAZADOR

Los rasguños y agujeros de bala se combinan para darle al vehículo un aspecto amenazador. Los ocupantes del vehículo podrán aumentar en +1 su Liderazgo a causa de su justificado orgullo.

### 66 ¡MEJORADO!

Una vez que los Manitz han terminado de devolver al vehículo su aspecto original ¡éste resulta ser mucho mejor de lo que era anteriormente ¡Todos los daños permanentes sufridos por el vehículo en su gloriosa historia serán borrados de su ficha.

## VALORACIÓN

La valoración de la escudería es la calidad de los miembros de la escudería. Y el material tecnológico del que disponen. En un campeonato, el equipo cuya valoración sea mayor, irá ganando el campeonato.

VALORACIÓN de la escudería = COSTE DE LA ESCUDERÍA Y VEHÍCULOS + EXPERIENCIA DIVIDIDA ENTRE 10 (redondeado hacia arriba)

### EXPERIENCIA

Después de cada carrera aquellos miembros de la escudería que hayan participado y sobrevivido serán un poco más veteranos, y podrán mejorar sus habilidades. En una campaña de Formula ork esto está representado por medio de los puntos de experiencia. Los miembros de la escudería obtendrán puntos de experiencia por participar en una carrera. Cuando un miembro de la escudería consiga acumular suficientes puntos de experiencia "mejorará", aumentando el valor de algún atributo o aprendiendo alguna habilidad especial. Los participantes que sobrevivan el tiempo suficiente pueden llegar a convertirse en héroes legendarios, con muchas habilidades especiales que habrán ido adquiriendo a lo largo de su vida.

Al contratar a los miembros de la escudería, estos ya tienen una cierta experiencia. La cual debe determinarse en cuanto son contratados. La siguiente tabla indica los puntos de experiencia iniciales de cada tipo de personaje. Efectuad la tirada de dado indicada y anotad los puntos de experiencia del nuevo personaje en la hoja de control de la escudería.

| TIPO     | Puntos de Experiencia Iniciales |
|----------|---------------------------------|
| Kopiloto | 20 + 1D6                        |
| Kanijo   | 20 + 1D6                        |
| Ayudante | 0                               |
| Manitaz  | 60 + 1D6                        |
| Piloto   | 60 + 1D6                        |

### ADQUIRIR EXPERIENCIA

Los puntos de experiencia conseguidos en una carrera siempre deben sumarse al total de puntos de Experiencia del participante al finalizar la carrera.

Un participante siempre obtendrá 1D6 puntos de experiencia por sobrevivir a una carrera, obteniéndolos incluso si ha resultado herido. ¡Si sobrevive para contarlos!

### EXPERIENCIA POR DESVENTAJA

Cuando un equipo se enfrenta a un equipo rival cuya valoración de equipo sea superior, sus miembros obtendrán puntos de experiencia adicionales. La valoración de desventaja se realizará entre las escuderías que han quedado en primer y segundo lugar. Cuanto mayor sea la diferencia entre la valoración de ambos equipos, más puntos de experiencia adicionales conseguirán los miembros de la escudería de valoración inferior. El número de puntos de Experiencia adicionales se indica en la tabla siguiente. En ella se indican los puntos obtenidos por cada miembro que sobreviva en caso de conseguir la victoria, y en caso de ser derrotados.

## NIVELES DE EXPERIENCIA

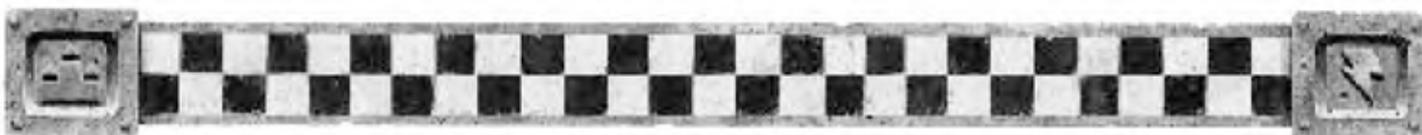
| Diferencia de Puntos en la Valoración de la Escudería | Puntos de Experiencia Adicionales (Victoria/ Derrota) |
|---|---|
| 1-5   | +1/0  |
| 6-10  | +2/+1   |
| 11-15   | +3/+2   |
| 16-20   | +4/+3   |
| 21-25   | +5/+4   |
| 26-50   | +6/+5   |
| 51-75   | +7/+6   |
| 76-100  | +8/+7   |
| 101-150   | +9/+8   |
| 151+  | +10/+9  |

Cuando un miembro de la escudería acumule suficientes puntos de experiencia, podrá efectuar un chequeo de experiencia. La siguiente tabla indica cuántos puntos de experiencia puede acumular un guerrero para poder efectuar un nuevo chequeo de experiencia. Este chequeo debe llevarse a cabo inmediatamente después de la carrera en la que el personaje haya conseguido los puntos necesarios para poder efectuar el nuevo chequeo, mientras ambos jugadores todavía estén presentes para presenciar la tirada.

### TABLA DE CHEQUEOS DE EXPERIENCIA

Los chequeos de Experiencia deben efectuarse inmediatamente después de la carrera, de forma que ambos jugadores puedan comprobar el resultado. Deberá efectuarse una tirada de 2D6 y consultarse la tabla de Chequeos de Experiencia.

| 2D6     | Resultado  |
|---------|--|
| 2       | Konocimientos. Deberá elegirse cualquiera de las tablas de Habilidades y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida                 |
| 3 - 4   | Konocimientos. Deberá elegirse una de las tablas de Habilidades permitidas al guerrero y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida |
| 5       | Máz Duro. Tirad 1D6: 1 a 3 = +1 Fuerza; 4 a 6 = +1 Ataque  |
| 6       | Máz Duro. Tirad 1D6: 1 a 3 = +1 HA de 4 a 6 = +1 HP  |
| 7       | Máz Duro. Tirad 1D6: 1 a 3 = +1 Iniciativa de 4 a 6 = +1 Liderazgo   |
| 8       | Máz Duro Tirad 1D6 1 a 3 = +1 de 4 a 6 = +1 HP   |
| 9       | Máz Duro Tirad 1D6 1 a 3 = +1 Heridas de 4 a 6 = +1 Resistencia  |
| 10 - 11 | Konocimientos Deberá elegirse una de las tablas de Habilidades permitidas al guerrero y determinarse aleatoriamente la habilidad obtenida  |
| 12      | Konocimientos Deberá elegirse cualquiera de las tablas de Habilidades y determinar aleatoriamente la habilidad obtenida.                   |



### TABLA DE NIVELES DE EXPERIENCIA

Cada vez que una miniatura alcance un nivel, podrá efectuar una tirada en la tabla de chequeos de experiencia.

| Puntos exp. | Tipología    | Notas  |
|-------------|--------------|--|
| 0-5         | Ayudante     | Nivel inicial ayudantes                                |
| 6-10        | Ayudante     |  |
| 11-20       | Ayudante     |  |
| 21-30       | Orko Curtido | Inicial Kanijos y aprendices                           |
| 31-40       | Orko Curtido |  |
| 41-50       | Orko Curtido |  |
| 51-60       | Orko Curtido |  |
| 61-80       | Veterano     | Inicial Konduktor y Manitzaz                           |
| 81-100      | Veterano     |  |
| 101-120     | Veterano     |  |
| 121-140     | Veterano     |  |
| 141-160     | Veterano     |  |
| 161-180     | Veterano     |  |
| 181-200     | Veterano     |  |
| 201-240     | Jefe         |  |
| 241-280     | Jefe         |  |
| 281-320     | Jefe         |  |
| 321-360     | Jefe         |  |
| 361-400     | Jefe         |  |
| +401        | Dioz         | Si un miembro llega a este nivel no podrá mejorar mas. |

### INCREMENTO DE ATRIBUTOS

Los atributos máximos de un miembro de la escudería, son los siguientes:

| Valores máximos | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-----------------|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Orko            | 6  | 6  | 4 | 5 | 3 | 5 | 3 | 9 |
| Kanijo          | 3  | 4  | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 6 |

Si uno de los atributos llega al máximo deberá incrementarse automáticamente el otro. Y si los dos valores están al máximo se podrá elegir que atributo se quiere aumentar

### TIPOS DE HABILIDADES

|           | Konducción | Combate | Excentricas |
|-----------|------------|---------|-------------|
| Konduktor | V          | X       | X           |
| Manitzaz  | V          | X       | V           |
| Kopiloto  | X          | V       | V           |
| Ayudante  | V          | V       | V           |
| Kanijo    | X          | X       | V           |

### HABILIDADES DE COMBATE

1 Empujón: Si el guerrero vence en un combate, en vez de golpear al oponente puede arrojarlo a 3D6 cm en la dirección que prefiera. La miniatura arrojada sufrirá un impacto de Fuerza igual a la distancia recorrida dividida por tres, redondeando las fracciones hacia arriba. Si es lanzado contra un objeto sólido como un muro o una roca, su movimiento se detendrá al chocar contra él, y por cada tres centímetros que no haya recorrido, la Fuerza del impacto aumentará en +1. Si impacta a otra miniatura, ambas sufrirán un impacto de Fuerza igual a la mitad de la que correspondería al resultado obtenido en los dados.

2 Duro de Pelar: Cualquier resultado de 1, 2 ó 3 obtenido al tirar para determinar la gravedad de las heridas debe considerarse como Rasguño.

3 Derecha Fantástica: Un guerrero con la habilidad Derecha Fantástica puede aplicar un modificador de +1 a la Fuerza al luchar con armas de combate cuerpo a cuerpo (no es aplicable a Piztolas)

4 Cabeza Dura: Si un personaje con esta habilidad es impactado en combate cuerpo a cuerpo debe reducirse la Fuerza de cada impacto en -1.

5 Puntería: El personaje es especialmente bueno con las armas de fuego ya que apunta a sus objetivos entre los ojos. El jugador puede repetir la tirada de dados para determinar si el enemigo ha sufrido un rasguño o algún otro efecto.

6 Zerenidad: el personaje elige bien sus objetivos al disparar, por lo que puede decidir si dispara al piloto, al kopiloto o a una localización del vehículo.





## HABILIDADES DE CONDUCCIÓN

Estas habilidades sólo se aplican cuando el guerrero conduce un vehículo.

**1 Perseguir:** El guerrero es especialmente habilidoso siguiendo otros vehículos. El Konductor puede repetir cualquier chequeo de Liderazgo que deba efectuar mientras persigue un vehículo enemigo.

**2 Salir Derrapando:** Un conductor con esta habilidad puede utilizar los kohetes propulsores después de haber efectuado una maniobra de baja velocidad.

**3 Experto en Fugas:** El konductor tiene mucha práctica en dar esquinazo a los vehículos que le persiguen. El konductor del vehículo perseguidor debe superar un chequeo de Liderazgo al inicio del turno del jugador que controle al Konduztor con esta habilidad. Si no lo supera no podrá perseguir al otro vehículo.

**4 Konductor Ezepezialista:** El konductor posee una larga experiencia con vehículos fuera de control. Si el vehículo hace un trompo por cualquier causa, puede repetirse la tirada del dado de Dispersión si así se desea. La tirada de dado no puede repetirse más de una vez, y debe aceptarse el segundo resultado. Al desviarse, el jugador podrá elegir la dirección.

**5 Klavar Frenoz:** Si un movimiento obligatorio (como no superar un chequeo de Liderazgo al intentar girar con los kohetes propulsores) obliga al vehículo a colisionar contra algún elemento de escenografía o chocar con otro vehículo, el jugador puede optar por klavar frenoz. El konductor debe efectuar un chequeo de Liderazgo. Si se supera, el vehículo se detiene frente al obstáculo y no sufre ningún daño. Si no supera el chequeo de Liderazgo para klavar frenoz, el choque debe resolverse de forma habitual.

**6 Girar Derrapando:** Un konductor con esta habilidad puede realizar un giro con derrape al inicio o al final de su movimiento con motor de gas. Debe efectuarse una tirada de 1D6: si se obtiene un resultado de 1 a 3 el vehículo queda fuera de control durante el giro y mueve 3D6 centímetros en una dirección determinada aleatoriamente (tirad el dado de Dispersión) y a continuación hace un trompo. Si se obtiene un resultado de 4 a 6, el derrape ha tenido éxito. El vehículo puede seguir moviendo tras girar derrapando incluso si no se logra realizar con éxito.



## HABILIDADES DE EXCÉNTRICO

**1 Matazanoz:** El personaje presume de ser un matasanos e intentará recomponer con gran entusiasmo a los miembros de la escudería que hayan sido heridos. Afortunadamente, los cuerpos Orkos responden bien a las grapas y el pegamento. Al final de la carrera puede repetirse un resultado de Heridas Graves por cada Matazanoz que haya en la escudería. Debe aceptarse el resultado obtenido en la segunda tirada.

**2 Mañozo:** El guerrero se dedica a entretenerse construyendo extras entre combate y combate. Debe efectuarse una tirada de 1D6 después de cada carrera, si se obtiene un resultado de un 6 ¡el guerrero habrá terminado una pieza! Determinad aleatoriamente un extra y móntalo en el vehículo sin coste alguno.

**3 ¿Kunto Ez?:** Esta habilidad sólo la puede tener el piloto, si la obtiene cualquier otro miembro de la escudería, repite la tirada de dado. El piloto posee una habilidad innata para negociar que puede utilizarse al visitar la Consulta del Matazanoz o el Taller del Mekánico. Si la táctica de la negociación falla, el piloto siempre puede utilizar su considerable fuerza para convencer al "Profesional" para que haga lo que él quiere que haga. Un piloto con esta habilidad puede repetir cualquier tirada para establecer el coste de una personalización u operación de zirujía. Ninguna tirada de dado puede repetirse más de una vez y debe aceptarse el segundo resultado, incluso si es peor.

**4 Apañoz:** El guerrero es hábil haciendo reparaciones sobre el terreno, o "chapuzeando para ke vaya tirando" como se dice normalmente. Si no dispara ni está trabado en combate cuerpo a cuerpo en ese turno, el apañoz podrá intentar reparar una localización dañada, de un vehículo con el que se encuentre en contacto al final de la fase de combate cuerpo a cuerpo. Para repararlo deberá obtener un resultado de 6 ó más en 1D6. Cada vez que el personaje obtenga esta habilidad. Se incrementará en +1 el resultado necesario (por ejemplo, si una miniatura posee esta habilidad dos veces, logrará reparar la localización con un resultado de 5+ hasta un máximo de 4+.

**5 Previzor:** El guerrero tiene el buen sentido de llevar munición adicional para su arma y mantenerla en bastante buen estado. Un guerrero con esta habilidad puede ignorar los resultados adversos de los chequeos de munición si obtiene un resultado de 4+ en 1D6.

**6 Kopiloto:** Este guerrero es fantástico "sugiriendo" al konductor lo que debe hacer. Si el guerrero se encuentra en un vehículo, pero no conduce, el konductor del vehículo puede utilizar el valor del atributo de Liderazgo del guerrero para efectuar cualquier chequeo. Que deba realizar (gira con los kohetes propulsores, evitar embestidas, etc)

## LA ESCUDERÍA

A continuación presentamos los perfiles de atributos, y los costes de contratación de los miembros de la escudería. El jugador comienza con 70 piñoz que puede gastar en comprar equipo, contratar miembros y comprar un vehículo. El equipo debe estar compuesto, por al menos: 1 Konduztor, 1 kopiloto, 1 manitaz y 5 kanijos. (Máximo 3 Manitaz por escudería, 1 por coche más 1 de reserva. Máximo 2 coches por escudería.)

### KONDUZTOR

Los Konduztores son los más experimentados de los orkos en el manejo de los vehículos, por lo que son muy respetados por el resto de los orkos. Los Konduztor suelen ser los jefes de la escudería, encargándose de buscar nuevos patrocinadores, y conseguir el equipo para los miembros de la escudería.

|           | Coste | HA | HP | F | R    | H | I | A | L    |
|-----------|-------|----|----|---|------|---|---|---|------|
| Konduztor | 12    | 3  | 3  | 3 | 4    | 1 | 3 | 1 | 7(8) |
| Aprendiz  | 5     | 2  | 3  | 3 | 3(4) | 1 | 2 | 1 | 7    |

Armamento: El Konduztor y el aprendiz no pueden llevar armas en las dos manos ya que deben usar al menos una para conducir. Por lo demás, pueden estar equipados con cualquier tipo de equipo. Reglas especiales: El piloto conseguirá el liderazgo de 8 cuando consiga ganar su primera carrera. El aprendiz tendrá resistencia 3 hasta que consiga llegar al nivel de Orko veterano.

### MANITAZ

Los manitaz son los encargados de mantener siempre a punto los vehículos y hacer los apañes sobre la marcha. Los manitas son muy respetados entre los orkos, ya que sin ellos no podrían disfrutar de las emocionantes carreras de la Formula Ork. Debido a este motivo no suelen ser golpeados tan frecuentemente.

|         | Coste | HA | HP | F | R | H | I | A | L    |
|---------|-------|----|----|---|---|---|---|---|------|
| Manitaz | 12    | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 7(8) |

Armamento: A menos que vaya de Kopiloto no puede llevar armas. Puede llevar armaduras, y si se coloca como tripulante. Puede coger un arma del almacén de la escudería. Reglas especiales: Cada manitaz permite incluir un vehículo en la escudería.

### AYUDANTE

Los ayudantes son los encargados de hacer las comprobaciones de rutina. El mantenimiento del material de la escudería y la administración. También se encargan de cambiar las ruedas y repostar el combustible cuando los vehículos entran en boxes.

|          | Coste | HA | HP | F | R    | H | I | A | L |
|----------|-------|----|----|---|------|---|---|---|---|
| Ayudante | 4     | 2  | 2  | 3 | 3(4) | 1 | 1 | 1 | 5 |

Armamento: A menos que forme parte de la tripulación no puede llevar armas. Puede llevar armaduras. Y si se coloca como tripulante. Puede coger un arma del almacén de la escudería. Reglas especiales: El ayudante tendrá resistencia 4 cuando llegue al nivel de orko curtido.

### KOPILOTO

Los kopilotos cumplen varias funciones, pero la principal es la de proteger a los lotos de tipos antisociales que intentan dejarlos fuera de combate.

|          | Coste | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|----------|-------|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Kopiloto | 6     | 3  | 3  | 3 | 4 | 1 | 2 | 1 | 7 |

Armamento: puede estar equipado con cualquier tipo de arma o equipo.

### KANIJOS

A los kanijos se les considera una escoria dentro de la sociedad orka, y normalmente son utilizados para hacer el trabajo sucio que nadie quiere hacer. Dentro de la escudería, los kanijos limpian el material, engrasan los componentes del motor y colocan las ruedas cuando el vehículo entra en boxes.

|        | Coste | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|-------|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Kanijo | 2     | 2  | 3  | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 5 |

Armamento: Los kanijos no pueden llevar ningún tipo de armamento.

### PATROCINADORES

Los patrocinadores, son los encargados de aportar los piñoz para el mantenimiento de la escudería, aunque normalmente son reacios a pagar las cuotas, y los miembros de la escudería deben ir a recordárselo de buenas maneras al principio y de otras formas después. Todas las miniaturas que no hayan quedado fuera de combate, podrán ir a reclamar su parte a los patrocinadores.

| INGRESOS | Número de miniaturas de la escudería |     |     |       |       |       |     |
|----------|--------------------------------------|-----|-----|-------|-------|-------|-----|
|          | 1-3                                  | 4-6 | 7-9 | 10-12 | 13-15 | 16-18 | 19+ |
| 0-2      | 3                                    | 3   | 2   | 2     | 1     | 1     | 0   |
| 3-5      | 5                                    | 4   | 3   | 3     | 2     | 1     | 1   |
| 6-8      | 7                                    | 6   | 5   | 4     | 3     | 2     | 2   |
| 9-12     | 9                                    | 8   | 7   | 6     | 5     | 4     | 3   |
| 13-17    | 11                                   | 10  | 9   | 8     | 7     | 5     | 4   |
| 18-23    | 13                                   | 11  | 10  | 9     | 8     | 6     | 5   |
| 24-30    | 15                                   | 13  | 12  | 10    | 9     | 7     | 6   |
| 31-38    | 16                                   | 15  | 14  | 12    | 10    | 8     | 7   |
| 39-47    | 17                                   | 16  | 15  | 13    | 12    | 10    | 9   |
| 48-57    | 18                                   | 17  | 16  | 14    | 13    | 11    | 10  |
| 58+      | 19                                   | 18  | 17  | 15    | 14    | 12    | 11  |



**Orkafone**





## BONIFICACIÓN POR REYES DEL CIRCUITO

Cuando una escudería se enfrenta a una escudería enemiga cuya valoración de la escudería sea superior, y la derrota, la escudería obtendrá ingresos adicionales. La reputación de la escudería en aumenta, y los Mekánikos están encantados de tener tratos con los nuevos reyes del circuito.

La siguiente tabla indica los ingresos adicionales que consigue una escudería después de haber derrotado a un enemigo con una valoración de escudería superior. Hay que tener en cuenta que esta cantidad debe sumarse a los ingresos procedentes de la mina, no a los beneficios.

| Diferencia entre Valoraciones de la Escudería | Ingresos Adicionales por conseguir la Victoria |
|---|--|
| 11-10   | +1   |
| 11-15   | +2   |
| 16-20   | +3   |
| 21-25   | +4   |
| 26-50   | +5   |
| 51-75   | +10  |
| 76-100  | +15  |
| 101-150                                       | +20  |
| 151+  | +25  |

## LOS PIÑOZ DE LA ESCUDERÍA

Los piñoz pueden invertirse en armas, vehículos, implantes biónicos, reclutar nuevos miembros, visitar a los Mekánikos, o cualquier otra delicia de la cultura Orka. Para más detalles sobre cómo invertir los bien ganados piñoz, mirar las listas de equipo, mekanikos y matasanos.



## EL TALLER DEL MEKANIKO

Tratar con Mekánikos puede ser muy frustrante. La mayor parte de las preguntas provocarán un profundo bufido o un pensativo balanceo de la cabeza. Rara vez- o más bien jamás, darán una cifra aproximada de cuánto va a costar algo hasta que pasen la factura... Momento que técnicamente se conoce como 'Las Malaz Noticias'.

Aunque todo esto parezca un poco confuso y descorazonador, existe una parte positiva en el trato con los Mekánikos; aceptarán cualquier trabajo y les encanta ensuciarse las manos. Constantemente intentan superarse los unos a los otros para ver quién puede crear el motor más potente, el vehículo más maniobrable... Sea lo que sea que se necesite siempre se encuentra algún Mekániko en alguna parte que esta dispuesta intentar hacerlo.

### ¡PODEMOS HAZERLO!

Tras una carrera puede llevarse cualquier vehículo que la escudería posea a un Mekániko. Pueden llevarse a personalizar tantas cosas diferentes como se deseen al mismo tiempo, pero cualquier vehículo sólo puede ser personalizado una vez por carrera (no pueden personalizarse dos veces en una misma visita al Mekániko). Cuando se lleva un vehículo a un Mekániko se le puede pedir que lo modifique de tres formas diferentes.

### VEHÍCULOS

Un vehículo puede personalizarse para conseguir que sea Máz Rápido, Máz Maniobrable (para que gire y maniobre más fácilmente), o Máz Reziztente (blindaje más grueso).

### EL GRAN DÍA

Debe determinarse hasta qué punto el Mekániko ha cumplido su tarea efectuando una tirada en la Tabla El Gran Día. Esta tirada debe efectuarse inmediatamente. Aunque es obvio que el trabajo lleva su tiempo, es más conveniente resolver estos detalles después de cada carrera, junto a los chequeos de experiencia de los guerreros y demás cálculos "entre carreras".

### TABLA EL GRAN DÍA EN EL MEKANIKO

**1 Hemoz tenido algún Problemilla...** Debe efectuarse una tirada en la Tabla de Chapuzas. A pesar de que el trabajo ha sido una perfecta y auténtica chapuza el Mekániko exige el pago de 1D6 piñoz por su trabajo.

**2 Ya que eztábamos...** El Mekániko ha encontrado algún problema que debía repararse sin falta reparándolo sin preocuparse de informarte. El Mekániko pide 1D6 piñoz por su trabajo. Si el vehículo tenía algún tipo de daño permanente, el Mekániko lo habrá reparado. Por supuesto, el Mekániko ha olvidado total-mente el trabajo que originalmente se le había encargado.

**3 No Enkuentro las Piezas...** El Mekániko no ha hecho nada de lo que se le encargó.

**4-6 He hecho una buena faena...** ¡Hurra! El Mekániko ha realizado bien su trabajo. Presenta una factura de 1D6 piñoz por su obra. Consultad la tabla correspondiente en la sección He Hecho una Buena Faena.



## LAS MALAZ NOTIZIAS

Excepto si el Mekánico No encuentra las Piezas hay que pagar la factura... Hay que pagar incluso por una chapuza por una reparación que no se deseaba. La factura asciende 1D6 piños y ha de ser pagada inmediatamente (incrementa el coste del arma o el vehículo en la Hoja de Control de la Escudería). Si la escudería no puede pagar la factura, el Mekánico se queda con el arma o vehículo hasta que la escudería consiga reunir los piños necesarios para pagarle, por lo que no podrá utilizarse el arma o vehículo hasta que se hay pagado la deuda.

## CHAPUZAS

El Mekánico, o más probablemente, uno de sus chapuceros Manitaz, ha estropeado completamente el trabajo. El vehículo es un confuso amasijo de piezas que apenas se mantienen unidas a base de cuerda y tachuelas. Sin embargo el Mekánico es demasiado orgulloso para admitir su error. Por ahora todo lo que es necesario anotar es que el vehículo ha sido "chapuceado". No puede conocerse la extensión de la chapuza hasta que se utilice el vehículo en una carrera.

En el siguiente enfrentamiento en que sea utilizado el vehículo deberá efectuarse una tirada de 1D6 justo antes del primer movimiento del vehículo, Nunca se conocerá el error cometido hasta que se intente conducir el vehículo en una carrera.

## REPARACIÓN DE CHAPUZAS

Después de que se haya utilizado el vehículo en una carrera, podrán devolverse al Mekánico para que las repare correctamente. Esto no representa ningún coste y no evita que el Mekánico realice otro trabajo a la vez en el vehículo. La chapuza se repara automáticamente, dejando sólo un traqueteo irreparable como recordatorio perenne de que el vehículo fue chapuceado.

## YA QUE EZTÁBAMOZ...

Mientras estaban trabajando en el vehículo, los aprendices detectaron "una auténtica chapuza" realizada por algún otro Mekánico. Se cruzaron miradas de desaprobación y asentimientos con las cabezas, y el Mekánico musitó varias veces las palabras malditas "Manazaz" y "Payazoz". Por suerte para ti, el Mekánico lo ha podido reparar completamente. El motor se encuentra ahora en perfecto estado... Aunque nunca se había notado que no lo estuviese. El encargo original ha sido olvidado, pero podía haber sido mucho peor. El único resquicio de esperanza es que si se ha llevado un vehículo con algún daño permanente, el Mekánico lo habrá reparado. Si el vehículo sólo tenía un daño permanente, el Mekánico lo habrá detectado y reparado. Si tenía más de uno debe elegirse uno aleatoriamente, y ese será el que haya reparado.

## HE HECHO UNA BUENA FAENA...

El Mekánico ha realizado su trabajo, ¡y parece muy bien hecho! Debe consultarse la tabla de vehículo correspondiente. En el caso de que se trate de un vehículo, deberá anotarse la personalización en la hoja de control de vehículo.

## TABLA DE CHAPUZAS EN VEHÍCULOS

**1 Kohetes Propulsores Defektuosas:** Los kohetes propulsores fallarán si se obtiene un resultado de 1 a 3 en cualquier chequeo de propulsión.

**2 Ruedas/Orugas Defektuosas:** Cada vez que se intenta hacer un giro mientras se utiliza el motor de gas o están efectuándose maniobras a baja velocidad debe efectuarse un chequeo de Liderazgo. Si no se supera este chequeo, el vehículo avanzará 1D6+2 centímetros en línea recta y a continuación se detendrá. Los giros con kohetes propulsores no se ven afectados.

**3 Motor de Gas Defectuoso:** La capacidad de movimiento utilizando los motores de gas queda reducida a la mitad (8 centímetros en vez de 15).

**4 Cambio Defectuoso:** Cada vez que se intenta una maniobra a baja velocidad debe efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 1 a 3 se caerá la caja de cambios, inmovilizando el vehículo para toda la carrera.

**5 Inyector de Kombustible Defectuoso:** Si no se supera un chequeo de propulsión con un resultado de 1, el inyector de kombustible se habrá obturado y los propulsores quedarán inutilizados para el resto de la carrera.

**6 Frenos Defektuosos:** A no ser que el vehículo quede inmovilizado debe avanzar a la máxima velocidad del motor de gas cada turno. Puede elegirse si se desea emplear o no los kohetes propulsores, pero debe continuarse empleando toda la capacidad de movimiento del motor de gas hasta que se detenga de algún modo. No pueden realizarse maniobras a baja velocidad... de la marcha atrás... mejor ni pensarlo.

## HE HECHO UNA BUENA FAENA

Un vehículo puede modificarse para que sea Más Rápido, Mas Maniobrable, o Más Resistente . Esto permite a un Konduztor Orko equiparse con mejores vehículos, como corresponde a su estatus superior.

Hay un límite en las veces que se puede mejorar un vehículo.

**Máz Rápido: +1D6+2 Propulsión**

**Máz Maniobrable: +1 al Liderazgo en los giros**

**Máz Rezistente: +1 Blindaje**

**MÁZ RÁPIDO** (Hasta un máximo de 28 cm)

El Mekánico modifica el motor del vehículo, mejorando el diseño de los conductos de kombustible, equipándolo con mejores inyektors o mejorándolo de alguna forma insondable. Los Mekánikos poseen técnicas secretas que no revelan a nadie, ¡ningún Piloto debería preguntarle, o lo lamentara!

Un vehículo que va Más Rápido aumenta en 1D6+2 centímetros el acelerón de sus kohetes propulsores. Debe efectuarse la tirada para determinar cuánto Más Rápido es el vehículo en cuanto el Mekánico ha acabado la personalización. Un vehículo puede hacerse Más Rápido varias veces hasta un máximo de 28 centímetros.



### **MÁZ MANIOBRABLE (1 vez por vehículo)**

El Mekánico modifica la suspensión del vehículo (o le instala una!), incorpora ruedas más ligeras, modifica la aerodinámica del chasis, o coloca unas ruedas decentes. El hacer un vehículo “dócil” es uno de los trucos más arcanos y celosamente guardados. Aunque el Mekánico jamás dirá lo que ha hecho exactamente, estará encantado de dedicar una o más horas a hablar de que “ézte auto ha zalido bueno” y ”ventajaz de la zuspensión mpendiente, chaval!”

Cuando deba efectuarse un chequeo de Liderazgo para girar el vehículo, puede sumarse +1 al valor de Liderazgo del konductor. Un resultado de dos seises (un 12) siempre indica un fallo, sin tener en cuenta cuántos modificadores puedan aplicarse.

### **MÁZ RESISTENTE (1 vez por vehículo)**

El Mekántko sustituye las planchas blindadas del vehículo por otras más gruesas o resistentes. Esto no es un trabajo difícil, pero cuanto más blindado, más lento será el vehículo y más impredecible será su dirección. Un vehículo que se haga Máz Reziztente incrementará en +1 el valor del blindaje en todas sus localizaciones.

## **LA KONSULTA DEL MATAZANOZ**

Visitar a los Matazanos está rodeado de incertezas, ¿recordará el Matazanos qué es lo que tiene que arreglar? ¿Se distraerá por algo y dejará a medias su trabajo? ¿Decidirá que se ha presentado la ocasión para ensayar esa nueva técnica de trasplante de cerebro en la que ha estado pensando últimamente? Todo esto es suficiente para mantener alejados incluso a los Orkos más temerarios.

El lado positivo de todo esto es que los Matazanos se llevan bastante bien con los Mekánicos (trabajan aproximadamente en lo misma, reparar y mejorar las cosas, excepto que experimentan con Orkos y no con máquinas). Esto significa que muchas veces disponen de grandes cantidades de deslumbrantes prótesis biónicas que, de llegar a funcionar, aumentarán en gran medida la fuerza de un Orko.

### **DIGA ¡AAAAAYY!**

Después de cualquier carrera puede llevarse a un guerrero herido a un Matazanos. No importa cuándo sufrió la herida el guerrero, siempre está a tiempo de ir al Matasanos.

De hecho, lo más probable es que el guerrero tarde unas cuantas carreras a decidirse, ya que el resto de la escudería puede necesitar bastante tiempo para “persuadirle” de que vaya. Cuando se lleva un guerrero herido al Matazanos puede pedirse que realice uno de los siguientes tipos de zirujía:

**1-3 Kráneo Rekonstruido.** Para guerreros con Heridos en lo Cabeza.

**4-6 ¡Déjelo en miz manoz!** Para guerreros con Heridos en el Pecho o Viejos Heridas.

### **EL KÓDIGO DE LOS MATAZANOS**

Los Matazanos nunca modifican el trabajo de otro Matazanos, (rompería el Código de los Matazanos), por lo que un guerrero no puede poseer el mismo tipo de prótesis Biónica más de una vez. Además, los Mekánicos jamás interfieren en la obra de ningún Matazanos, por si algún día deben someterse ellos mismos a algún tipo de Zirujía. ¡Existen rumores de Matazanos que se han vengado de efectuándoles trasplantes de cerebro de garrapato! Por tanto, las Prótesis Biónicas Perzonalizadas de los Matazanos no podrán volver a ser perzonalizadas por los Mekánicos.

### **EL GRAN DÍA**

Debe determinarse el resultado de la zirujía del Matazanos efectuando una tirada en la Tabla El Gran Día. Esta tirada debe efectuarse inmediatamente. Aunque es obvio que el trabajo lleva su tiempo, es más conveniente resolver estos detalles después de cada carrera, junto a los chequeos de experiencia de los guerreros y demás cálculos “entre carreras”.

### **TABLA EL GRAN DÍA EN EL MATAZANOZ**

**1 ¡Ez una Nueva Técnica!** Debe efectuarse una tirada en la tabla de Ekzperimentos. A pesar de que el trabajo ha sido una perfecta y auténtica chapuza el Matazanos exige el pago de 1D6 piños por la operación.

**2 El Paziente Dezkansa...** El Matazanos ha realizado la zirujía pero el guerrero todavía está recuperándose. Ver El Paziente Dezkansa, para determinar los efectos.

**3 ¿Ké te Dolía?** El Matazanos ha olvidado que se suponía que debía operar y ha realizado una operación diferente. La operación que se deseaba que efectuara no será la que ha realizado, Una vez determinada que tipo de operación ha realizado el Matazanos deberá efectuarse una tirada en la tabla correspondiente de He hecho una buena faena. El Matazanos de todos modos exige 1D6 piños por la operación.

**4-6 He Hecho una Buena Faena...** Hurra! El Matazanos ha realizado la operación con éxito. Presenta una factura de 1D6 piños por ella. Consultad la tabla correspondiente en la sección He Hecho una Buena Faena.



## LAZ MALAZ NOTIZIAS

Excepto si el Matazanos dice que “El Paziente Dezkania” hay que pagar la factura., hay que pagar incluso por una chapuza o una prótesis biónica que no se deseaba. La factura asciende a 1D6 piñoz y ha de ser pagada inmediatamente (incrementar el coste del orko en la Hoja de Control de la Escudería). Si la escudería no puede pagar la factura, el Matazanos “kuidará al paciente” hasta que se consiga reunir los piñoz necesarios, por lo el participante no podrá competir hasta que se pague la deuda.

## ¡EZ UNA NUEVA TÉCNICA!

El Matazanos ha probado una nueva técnica experimental. El Matazanos insiste en que el paciente se encuentra perfectamente. Por ahora solo es necesario anotar que el paciente ha sido sometido a algún ekzperimento y que la prometida prótesis biónica o no ha sido instalada o no funciona.

En la siguiente carrera en que participante deberá efectuarse una tirada de 1D6 en la tabla ekzperimentoa antes de moverlo o que ataqué por primera vez.

## ZIRUJÍA CORRECTORA

Una vez finalizada la carrera podrá llevarse al desafortunado participante de nuevo al Matazanos. El Matazanos realizará la zirujía original (la que se pidió antes de obtener el resultado ¡Ez una Nueva Técnica!. Debe efectuarse una tirada en la correspondiente tabla de “He hecho una buena faena...” Mientras realiza la nueva operación, el Matazanos eliminará cualquier efecto sufrido por el resultado, ¡Ez una Nueva Técnica! Esto no supone coste alguno, y tampoco impide que el Matazanos realice por primera vez otra zirujía sobre el mismo paciente. La mayor parte de los ekzperimentos pueden solucionarse automáticamente, con montones de cicatrices adicionales, pero los Dientez de Azero son permanentes y los resultados de Me Duele la Olla deben tratarse más adelante con zirujía de Kráneo Rekonstruido, una operación que el Matazanos realizará sin coste alguno.

## EL PAZIENTE DESCANSA

El Matazanos ha terminado la operación y todo ha ido según lo planeado, ¡excepto que el paciente no se ha despertado todavía!. El Matazanos empieza a preocuparse por que su reputación quedará muy mal parada. Por lo que aplica atenciones especiales al paciente ¡e incluso sustituye alguno de los piñoz que habla extraído! El participante no podrá participar en la siguiente carrera, pero la zirujía es un éxito, por lo que puede efectuarse una tirada en la correspondiente tabla de He hecho una buena faena..., después de la carrera. Hay que pagar 1D6 piñoz al Matazanos.

## HE HECHO UNA BUENA FAENA...

El Matazanos anuncia que la operación ha sido un completo éxito. El participante se reincorpora a su escudería junto a su nueva prótesis biónica, de la que poder alardear frente a los colegas. Consultad la tabla de prótesis correspondiente al tipo de zirujía para determinar qué tipo de prótesis ha instalado el Matazanos en el participante.



## TABLA DE EKZPERIMENTOS

**1 No Tenía Baztantes Clavoz.** La nueva prótesis biónica parece en buen estado, pero una vez iniciada la carrera empieza a girar y se cae a pedazos. El participante queda inmediatamente fuera de combate.

**2 Eztooo...** La combinación de anestesia (por ejemplo, ser golpeado en la cabeza con una maza) y las drogas de hongos, ha dejado al participante hecho un completo idiota. Sólo puede realizar cualquier tipo de chequeo si hay otra miniatura amiga a menos de 5 centímetros para recordarle cómo hacerlo.

**3 Ezto Zobra.** El Matazanos ha eliminado algunos órganos que el paciente “nunka había nezesitado”. Por desgracia, el paciente si los necesitaba y por tanto reduce en -1 su Resistencia durante la próxima carrera.

**4 Me Duele la Olla.** El entusiasmo del Matazanos por la zirujía zerebral ha causado una herida en la cabeza del participante, con los mismos efectos que el resultado de la herida grave Herida en la Cabeza.

**5-6 Dientez de Azero.** El Matazanos ha sustituido los piñoz del paciente por otros de acero (Algunos se hacen muy ricos rápidamente). Aunque el participante es inmune al resultado de herida grave “Dezdentado”, debe reducir en -1 su atributo de Liderazgo, ya que los colmillos de acero no son realmente Orkoide.

## KRÁNEO REKONSTRUDO

Cada Matazanos que ejerza la profesión afirmará que su zirujía favorita es la “zirujía zerebral”. la auténtica piedra angular del arte de los Matazanos. Al igual que sus cuerpos, los cerebros Orkos son mucho más resistentes que los humanos, lo que es una suerte, ¡ya que a los Matazanos les gusta abrir un buen agujero en la cabeza del paciente antes de repararlo!

Si el guerrero padecía alguna “Herida en la Cabeza “ antes de hacer reconstruir su Kráneo, ya no deberán aplicarse los efectos derivados de la herida. Cualquier herida posterior en la cabeza le afectará normalmente. Para determinar cómo el Matazanos ha reconstruido el kráneo del guerrero deberá efectuarse una tirada de 1D6 y consultarse la siguiente tabla.

## ¡DÉJELO EN MIZ MANOZ!

Cuando un Matazanos decide efectuar zirujía ekzperimental en su paciente, es como si éste jugara a la ruleta rusa, no se sabe qué es lo que puede pasar.

Los Orkos normalmente protestan violentamente cuando se despiertan y descubren que su pecho todavía les duele, y que les han instalado un enorme cohete dorsal a la espalda, pero una vez calmados, los pacientes suelen darse cuenta de que sus nuevas prótesis biónicas incrementan sus habilidades. Si el guerrero sufría tina Herida en el Pecho o una Vieja Herida de Guerra antes de que le fuera instalada una prótesis biónica tras una operación de ¡Déjelo en miz manoz! quedará curado y ya no se verá afectado por la herida. Cualquier herida posterior afectará normalmente al guerrero.



## TABLA DE DÉJELO EN MIZ MANOZ

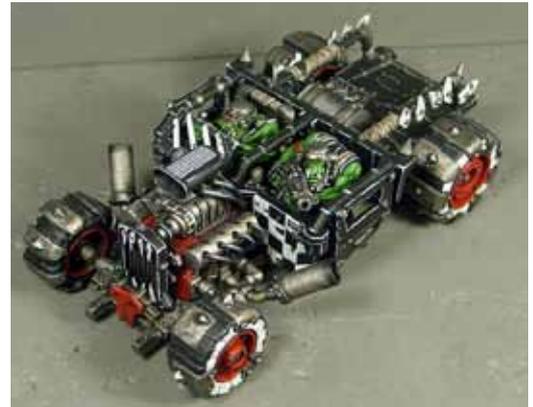
1-2 Ekzperimento. El Matazanos ensaya una técnica experimental en el guerrero, pero a mitad de la operación se aburrió y decidió intentar algo diferente... El resultado final es que la operación fue un fallo..., catastrófico. El guerrero no consigue ningún implante biónico y debe efectuar una tirada en la Tabla de Heridas Graves.

3-4 Entrañaz Apeztosas. El guerrero ha sido dotado de un tanque de fermentación de hongos para ayudar a su digestión. Desafortunadamente el aparato produce gran cantidad de gases, por lo que el Matazanos a instalado un compartimiento para almacenar el gas que le permite expulsar a voluntad un chorro de gas nocivo. Cualquier enemigo que se enfrente en cuerno a cuerpo contra un guerrero que lleve el implante entrañaz apeztosas deberá aplicar un modificador de -1 al valor de su atributo de Habilidad de Armas. ¡El hedor lo marea!

5-6. Kuerpo Zibemético. El Matasanos opina que el guerrero tiene demasiadas heridas que curar y reconstruye todo el cuerno del guerrero con prótesis biónicas. La gran cantidad de pistones a base de combustible de hongos proporcionan al guerrero una fuerza tremenda, y todas las placas de metal adicionales clavadas a su cuerpo lo hacen más difícil de herir en combate. Las placas de metal clavadas a su cuerpo proporcionan al guerrero un valor de blindaje de 9, en vez de un atributo de Resistencia. Si algún impacto penetra el blindaje del guerrero deberá efectuarse una tirada de 1D6. Si se obtiene un resultado de 4 a 6, el guerrero explota y queda inmediatamente fuera de combate; con un resultado de 1 a 3 el guerrero no sufre ningún daño a causa del ataque. El guerrero no puede llevar ninguna otra armadura. Si un guerrero con un k-uerpo zibernético obtiene algún resultado de +1 a su atributo de Resistencia en un chequeo de experiencia deberá repetirse la tirada de dado.



**ESCUDERÍA BLACK HOTRODS**



**ESCUDERÍA GOFFLAREN**

**ESCUDERÍA SOL MALVADO**



**ESCUDERÍA TOROS ROJOS**



