

ORKOWIE



Phil Kelly



SPIS TREŚCI

Wstęp	3
Rasa Orków	4
Kultura zielonoskórych.	8
Plemiona i klany	12
Gofy.....	13
Wredne Słońca.....	13
Złe Ksienzyce.....	14
Wenżogryzy.....	14
Krwawe Topory.....	15
Trupie Czachy.....	15
Przygotowania do Łaaa!.....	16
Dzikie gwiazdy.....	18
Galaktyczna wojna	21
Tuska Ukatrupiacz Demonów	26
Wyszczółowa wojna	28
Zielona fala.....	29
Orkowe glify.....	30



Siły zbrojne Orków	31
Hersztowie.....	32
Burszuje.....	33
Mekaniacy	34
Dziwolongi	36
Konowały.....	38
Megaburszuje.....	39
Chopaki	40
Cienżarowy.....	41
Pancerwały.....	42
Szabrownicy.....	43
Komandosi.....	44
Wypalacze	45
Motóry.....	46
Szturmiarze	47
Trupikoptery.....	48

Bojowozy	49
Groty.....	50
Wielkie Działa.....	51
Mordodredy	52
Rzeziłachy	53
Szaberfury.....	54
Pancerfury.....	55
Gadźeciarze	56
Kapitan Badrukk.....	57
Ghazghkull Thraka	58
Szalony Dok Grotsnik.....	59
Wazdakka Gutsmek	60
Stary Zogwort.....	61
Szef Snikrot.....	62
Szef Zagstruk	63

Przygotowywanie własnego Łaaa!	64
Hersztowie.....	66
Burszuje.....	67
Cudaki	68
Chopaki	70
Cienżarowy.....	71
Wypalacze.....	72
Szabrownicy	73
Pancerwały.....	74
Groty.....	74
Komandosi.....	75
Motóry.....	76
Kołofce.....	77
Trupikoptery.....	77
Jednostki Wsparcia	78
Klany.....	79
Piesza orkowa horda.....	82
Armia Prendkoświrów.....	84
Armia Wielkiego Meka.....	85
Warsztat Doka.....	88

Ekwipunek bojowy	89
Broń.....	89
Pancerze	91
Pozostały ekwipunek.....	92
Dodatkowe wyposażenie pojazdów	93

Lista armii Orków	94
Dowództwo.....	96
Jednostki Elitarne	98
Jednostki Podstawowe.....	100
Jednostki Szybkiego Reagowania.....	101
Jednostki Wsparcia	102

Zestawienie jednostek i broni	104
-------------------------------------	-----

WSTĘP

Orkowie są brutalną i barbarzyńską rasą obcych, która istnieje tylko po to, by walczyć. W Twoje ręce oddajemy przewodnik mówiący o tym, jak kolekcjonować i grać Orkami w grze bitewnej Warhammer 40.000.

GRA WARHAMMER 40.000

Podstawowy podręcznik Warhammera 40.000 zawiera zasady rozgrywania bitew w rozdartym wojną czterdziestym pierwszym tysiącleciu. Każda armia posiada swój własny kodeks, oparty na tych zasadach i pozwalający przekształcić Twoją kolekcję figurek firmy Citadel w zorganizowane siły zbrojne Warhammera 40.000. W tej książce znajdziesz wszystko, co musisz wiedzieć o Orkach.

DLACZEGO ZBIERAĆ ORKÓW

Armia Orków jest nie tylko jedną z najpotężniejszych w czterdziestym pierwszym tysiącleciu, ale także taką, która daje chyba najwięcej frajdy. Hordy zielonoskórych specjalizują się w walce wręcz, do której ruszają niczym pokrzykująca fala przemocy. Orkowe bandy są tak duże, że pomimo strat, jakie ponoszą, pędząc do przeciwnika, nadal będą dość silne, by dokonać krwawej zemsty.

Naturalna wytrzymałość i brutalność armii Orków jest wsparta szerokim wachlarzem zmyślnych broni i machin wojennych, które są równie interesujące, co zabójcze. Orkowie powinni się spodobać graczom z poczuciem humoru, ale także z zamiłowaniem do spuszczenia przeciwnikowi niezłego łomotu.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO KODEKSU

Kodeks: Orkowie podzielony jest na następujące rozdziały:

- **Rasa Orków.** Pierwszy rozdział to wprowadzenie traktujące o zielonym i dzikim charakterze Orków oraz o roli, jaką odgrywają w uniwersum Warhammera 40.000. Znaleźć tu można szczegóły dotyczące ich pochodzenia, pomniejszych ras zielonoskórych, międzyplanetarnych inwazji, nazywanych przez Orków Łaaa!, jak również opisy nikczemnych orkowych klanów.
- **Siły zbrojne Orków.** Tutaj przedstawiono każdego bohatera, każdy oddział oraz pojazd Orków. Na początku znajdziesz pełny opis jednostki, zawierający informacje o jej roli w armii i o ulubionym sposobie niszczenia przeciwników. Następnie poznasz jej pełne zasady i szczegóły dotyczące wyjątkowego uzbrojenia, gadżetów czy zdolności, którymi toruje sobie drogę poprzez galaktykę.
- **Armia zielonoskórych.** Ta część zawiera kolorowe fotografie szerokiej gamy figurek firmy Citadel, których można używać w armii Orków, pomalowanych przez słynny zespół malarski Games Workshop zwany 'Eavy Metal. Tutaj pokazano też schematy kolorystyczne najważniejszych klanów oraz umieszczono porady dotyczące budowania i malowania orkowych band.

- **Ekwipunek bojowy.** Kolejny rozdział to szczegółowe opisy dziwnego, ale zabójczego wyposażenia bojowego zielonoskórych, wzbogacone podpisanymi ilustracjami.
- **Lista armii Orków.** Lista armii to zestawienie i podział wszystkich jednostek przedstawionych w rozdziale „Siły zbrojne Orków”, tak, aby można z nich było dobrać armię do gry. Każdy oddział posiada swój koszt punktowy, gwarantujący, że zbudujecie z przeciwnikiem armie godne siebie na miniaturowym polu bitwy.

CO DALEJ

Chociaż ten kodeks zawiera wszystko, czego potrzebujesz, aby rozgrywać swoją armię bitwy, to przecież istnieje wiele taktyk, różne misje czy pomysły związane z malowaniem, które warto wypróbować. Miesięcznik „White Dwarf” publikuje artykuły traktujące o wszystkich aspektach Warhammera 40.000 i związanego z nim hobby. Dodatkowo teksty poświęcone Orkom możesz znaleźć na naszej stronie internetowej:

www.games-workshop.com





RASA ORKÓW

Orkowie są najbardziej wojowniczą rasą obcych w czterdziestym pierwszym tysiącleciu, a ich szeregi są nieprzeliczone. Imperia Orków powstają i upadają od otchłani rdzenia galatyki, aż po odległe gwiazdy widma. Gdyby kiedykolwiek doszło do ich prawdziwego zjednoczenia, Orkowie zmiażdżyliby swych przeciwników i utopili cywilizowane rasy w oceanie krwi. Jednak ich nienasycona żądza zniszczenia jest zarówno źródłem siły, jak i przyczyną upadku. Plemiona Orków spędzają sporo czasu walcząc pomiędzy sobą i tocząc brutalne wojny, aby przetrwali tylko najsilniejsi. Czasami pojawia się przywódca, który jest dostatecznie potężny, aby zmiażdżyć przeciwników i zjednoczyć walczących. Sukcesy przyciągają do niego kolejne plemiona, zwabione obietnicą rzezi. Wkrótce rozpoczyna się Łaaa! - coś pomiędzy migracją, a świętą wojną. Gdy Orkowie zaczynają się zniszczenie, cała galaktyka drży w posadach.

ORKOWIE

Orkowie są brzydkimi i brutalnymi stworzeniami. To dominująca kasta rasy, która obejmuje także mniejsze Groty i Snotlingi. Orkowie rządzą w swej cywilizacji żelazną pięścią. Uważają się za najtwardszą i najbardziej agresywną rasę w galaktyce. Aby tego dowiedzieć, zabijają wszystko, co stanie im na drodze.

Przeciętny Ork jest wzrostu człowieka, choć byłby znacznie wyższy, gdyby się wyprostował. Jest potężnie zbudowany i niezwykle masywny. Ma długie, silne ręce, które sięgają niemal do ziemi. Sękaty łokieć z palcami zakończonymi pazurami mogą z łatwością rozerwać gardło przeciwnika.

Orkowie mają niezwykle grube czaszki, zdolne wytrzymać ciosy, które zabiłyby człowieka. Masywne łuki brwiowe skrywają krwistoczerwone oczy, palające żądzą zabijania. Z masywnej szczęki wystają zakrzywione kły, które pasowałyby raczej do jakiegoś znacznie większego drapieżnika. Materiał genetyczny Orków zawiera szczep grzybów i alg, co zapewnia im niezwykłą odporność. Mają zieloną, twardą niczym garbowaną skórę, którą pokrywają blizny, strupy, pryszcze i pasożyty. Jeszcze gorszy jest ich zapach, przypominający odór groxa końącego na stosie własnych odchodów.

Budowa fizyczna orkoidów sprawia, że są bardzo wytrzymałe. Ork praktycznie nie czuje bólu, nawet pomimo najcięższych ran, dzięki czemu może walczyć, choć praktycznie rzecz biorąc wydaje się już martwy. Zdolności regeneracyjne zielonoskórych są tak wielkie, że Orka, który zostanie porąbany na kawałki, można poszyczyć z powrotem. Będzie nieco zdezorientowany, ale jak najbardziej zdolny do walki.

Gdy Ork postanowi przemówić, robi to powoli, w szorstkim tonie, gęsto przetykając wypowiedź plwocinami i gardłowymi przekleństwami. Oszczęda słowa i wyraża się niezwykle dosadnie. Orkowie wyznają tylko jedną filozofię: silny ma zawsze rację. Na przestrzeni niezliczonych tysiącleci, kiedy zielonoskórzy toczyli swe wojny, ani jeden Ork nigdy w to nie zwątpił. Ta niezłomna wiara stanowi prawdopodobnie najbardziej niebezpieczną cechę Orków, gdyż nigdy nie ustaną w misji prowadzenia niekończących się wojen w galaktyce.

Volkrag po raz chyba pięćdziesiąty tego dnia podniósł głowę znad swojej megablachy i został w końcu nagrodzony. Niebo było poprzecinane niedającymi się z niczym pomylić śladami kapsuł desantowych Kosmicznych Marines, które przebijały się w kierunku ich pozycji. Ryk rozjuszonego Herszta podjęli wszyscy Orkowie watahy i po chwili brzmiało to niczym zawołanie bojowe żadnego krwi boga. Wojownicy ruszyli do pojazdów, prymitywnych Cienzarów i Pancerfur. Miała się rozpocząć prawdziwa bitwa.

We wnętrzu rozświetlonej czerwonym blaskiem fortecy, Herszt Orków przechadzał się przed swoją bandą. Odbijający się echem brzęk, towarzyszący każdemu krokowi, podkreślał wykrzykiwane rozkazy. Fortecą zatrzęsło. Jeden z Chopaków Volkraga upuścił baryłkę z grzybowym piwem i dostał w twarz od stojącego przy nim Orka. Volkrag oddał ze swej spluwy kilka strzałów ostrzegawczych, zapobiegając bijatyce. Do unoszącego się w fortecy świńskiego odor dołączył ostry zapach kordytu.

– Hej, banda! Słuchajta, bo czeka nas porzondna zadyma! – Volkrag wykonał krok w stronę rampy szturmowej, miażdżąc pod bucioem megablachy piszczącego Grota. – Te tu wrota siem otworzom, a wtedy zobaczyta, co cza nam wytuc! – Jego wojownicy wydali z siebie ryk zadowolenia. – Chcem zobaczyć porzondnom szarżem! Żadnych sztuczków! – Kolejny ryk. – Powstań! Spluwy sprawdź! Rembaki przygotuj! Kto wyjdzie łostatni ten cuchnocy tchósz! Łaaa!.

Gdy opadła rampa szturmowa, raz jeszcze zabrzmiał okrzyk bojowy Volkraga. Orkowie wylali się z fortecy potężną falą, która runęła wprost w salwy ognia zaporowego z bolterów. Szarżę prowadził Volkrag, wpadając w linię Kosmicznych Marines niczym oszalały behemot. Trysnęła krew, gdy powalił energoszonami trzech żołnierzy. Nad polem bitwy zagrzmiął śmiech Herszta. To był dobry dzień na bycie Orkiem.





ZIELONE ZAGROŻENIE

Cywilizacja Orków jest całkowicie zhierarchizowana. Pozycji nie określa urodzenie czy stopień, ale wielkość i brutalność. Najwięksi Orkowie pomiatają swymi mniejszymi braćmi. Ci z kolei zwracają się przeciwko rasie małych niewolników, znanych pod nazwą Groty, którzy muszą spełniać zachcianki swych panów. Jeszcze mniejsze są Snotlingi – niektórzy twierdzą, że to skarłowaciałe pozostałości potężnej niegdyś kasty, która na przestrzeni tysiącleci uległa degeneracji do poziomu intelektualnego dzieci. Rasy zielonoskórych zdaje się łączyć symbiotyczny związek. Mniejsi służą Orkom, w zamian za ochronę. Samowystarczalne społeczeństwa są tak silne, że mogą istnieć praktycznie wszędzie. Zapewne dlatego osady Orków znajduje się nawet w najdalszych zakątkach galaktyki.

GROTY

Groty cechują się podobną budową fizjologiczną co Orkowie, ale nie są ani tak silne, ani tak wytrzymałe. Rekompensują to sobie przebiegłością. Groty, nazywane czasem Pętakami, są liczniejsze od Orków. Krążą wokół większych zielonoskórych na swych kościstych nóżkach, a ich lepkie palce kradną nieuważnym co tylko popadnie. Groty mają wielkie, bulwiaste głowy, szerokie wystrzępione uszy, które kładą po sobie, gdy się boją.

Szczęki mają pełne ostrych kłów i zawsze są gotowe, żeby zatopić je w kimś słabszym albo nieostrożnym. Ich paciorkowate oczy błyszczą złośliwie, gdy tylko pojawia się okazja do przemocy.

Wielkie, spiczaste nosy Grotów zapewniają im doskonały węch, uszy – wyczulony słuch, a wylupiaste oczy pozwalają im widzieć nawet w ciemnościach. Te cechy, w połączeniu z instynktem samozachowawczym, oznaczają, że Groty nie tylko są w stanie przetrwać, ale radzą sobie doskonale w społeczności zdominowanej przez krwiożercze drapieżniki. Niektóre z Pentaków posiadają tak rozwinięty instynkt samozachowawczy, że zdają się dysponować szóstym zmysłem, albo też mają znacznie więcej szczęścia niż powinny. Grot Makari, mający najwięcej szczęścia ze wszystkich, dożył starości: gdy miał dziewięć lat, usiadł na nim jego pan, a następnie nakarmił nim wrednego Rozgniatacza.

Pojedynczy Grot nie stanowi zagrożenia dla przeciwnika wielkości człowieka. Jednak cechą szczególną Grotów jest ich liczebność. Na polu walki poruszają się wielką watahą, wystrzeliwując salwy ukradzionych wcześniej pocisków ze swej kiepskiej broni, aż wreszcie rzucają się na pokonanych i rozrywają ich na strzępy w szale rabowania zwłok.



SNOTLINGI

Snotlingi wyglądają jak małe, niedojrzałe Groty. Ich wątle kończyny są zbyt małe, aby dźwigać broń większą czy bardziej skomplikowaną niż ostre noże. Poza tym, z powodu braku skłonności do brutalnych zachowań, jakie zdradzają ich więksi bracia, nie nadają się do wojaczki. Służą Orkom głównie za maskotki, ale są także pierwszorzędną amunicją do niezwyklej broni o nazwie szokowy snotmiot. Niemniej jednak Snotlingi pełnią ważne funkcje w społeczności Orków.

Snotlingi są pod względem genetycznym jeszcze bliżej spokrewnione z grzybami niż inni zielonoskórzy. Uprawiają ogromne polacie grzybów, które znajdują się wokół orkowych osad. Stanowią one źródło żywności, napojów i leków dla całej społeczności. Opiekują się także dzikimi Paszczunami, które mieszkają w kloakach. Ich naturalna więź z tymi formami życia oznacza, że w szczękach bestii codziennie ginie tylko kilka tuzinów opiekujących się nimi Snotlingów.

Snotlingami, które mieszkają w pobliżu osad Orków, zajmują się członkowie kasty Poganiaczy. Ci potężni i bezlitośni łowcy niewolników dysponują szerokim wachlarzem metod wymuszania posłuszeństwa u swych podwładnych, wystarczy tu wspomnieć budzący strach szturchacz czy potężnego Paszczuna Gończego.

PASZCZUNY

Paszczuny, zwane też Paszczozwierzami, występują zawsze obok Orków i są integralną częścią prostego orkowego ekosystemu. Stworzenia te żywią się odpadkami po Orkach, natomiast Orkowie zjadają Paszczuny. Istnieje wiele typów tych bestii, które z kolei dzielą się na kolejne podtypy. Korzysta się z nich począwszy od gospodarki żywieniowej, aż po medycynę, ale chyba najbardziej znane są wściekłe Paszczuny Gembogryzy, których Orkowie używają tak, jak ludzie psów bojowych. Te kłapiące i śliniące się paszcze na małych nóżkach, są często symbolem statusu i wielu orkowych Hersztów posiada taką bestię gończą, pożerającą przeciwników pokonanych przez swojego pana. Inne Paszczuny, o podobnie ostrych zębach, zamieszkują kloaki orkowych osad, sprawiając, że nawet krótkim wyprawom do tych jam towarzyszy aura niepewności i podniecenia.



ZAGŁADA RASY

Wiele bardziej cywilizowanych ras w galaktyce spekuluje na temat pochodzenia wszechobecnej zdawałoby się rasy Orków i posiadania przez nią ojczystej planety, z której rozprzestrzeniła się po najdalsze zakątki kosmosu. Prawda okryta jest tajemnicą, gdyż Orkowie nie prowadzą kronik. Polegają na tradycji przekazywania opowieści z ust do ust.

Podania Orków (takie jak to) są przekazywane przez Poganiaczy, którzy specjalizują się w hodowaniu i szkoleniu pomniejszych ras zielonoskórych. Opowiadają o legendarnej rasie zielonoskórych, która stworzyła Orków, jako wojowników mających ich chronić. Choć trudno w to uwierzyć, przedstawiciele tej rasy byli niezwykle inteligentni i dominowali nad pozostałymi kastami. Byli znacznie mniejsi od swych sług, więc stworzyli Orków, podobnych do tych, których znamy dzisiaj. Oni mieli być silni i bronić swych stwórców przed drapieżnikami i najeźdźcami. Choć Orkowie i Groty nie błyszczą inteligencją, posiadają silny instynkt samozachowawczy i doskonale rozumieją swój świat. Poganiacze nazywają tych tajemniczych przodków Mózgolami.

„Jedyna rasowa zagłada, o której żem słyszał, to była jak Heł rozbił swojom fure na koniec rajdu bez pustynie. Kosztowało mie to parę zembów.”

– Nuzzgrond z Czarnych Czerepów

Mózgole byli siłą napędową cywilizacji Orków. Rozwijali technologię i kierowali innymi kastami w ich ekspansji pośród gwiazd. Musiała ich spotkać jakaś wielka tragedia, gdyż dziś już nie istnieją. Niektóre legendy Orków opowiadają o wielkiej zarazie, która utrzymywała się przez całe stulecia, dziesiątkując, a w końcu całkowicie wyniszczając Mózgoli. Według innych Mózgole zdegenerowali się do Snotlingów w konsekwencji buntu Orków. Tak czy inaczej, Mózgole podjęli kroki, aby ocalić jak najwięcej ze swej wiedzy. Udało im się wprowadzić ją w kod genetyczny swych niewolników, tworząc tym samym najpotężniejszą rasę, która przetrwała kataklizm. Wielu spośród Magos Biologis Imperium teoretyzuje, że Orkowie zachowują w czterdziestym pierwszym tysiącleciu relatywnie wysoki poziom rozwoju technologicznego w wyniku tej przyspieszonej ewolucji, bo ich zdolności techniczne stanowią część kodu genetycznego.

Orkowie, jak to Orkowie, nie przywiązują do tego większej wagi.



KULTURA ZIELONOSKÓRYCH

Orkowie mają własną, odrębną kulturę, której pochodzenie sięga dni Mózgoli. Choć jest to wypaczona forma społeczeństwa opracowanego przez orkowych protoplastów, ogólnie funkcjonuje bardzo dobrze. Być może dlatego, że podstawowa zasada bytowa jest tak prosta, że nawet najbardziej ograniczony Snotling jest w stanie ją pojąć: to wiara, że silniejszy ma zawsze rację.

HIERARCHIA ORKÓW

Orkowie instynktownie słuchają większych od siebie, przy założeniu, że mają zdrowy odcień zieleni – woleliby umrzeć niż ugiąć się do woli niezielonoskórego. Społecznością rządzą największy i najpotężniejszy Orkowie, znani jako Hersztowie lub Arcyhersztowie. To monstrualne maszyny do zabijania osiągające nawet trzy metry wzrostu. Hersztom brakuje czasami przebiegłości, bo zdolności wojowników są ważniejsze niż jakiegokolwiek umiejętności dowodzenia. Herszt sprawuje władzę nad wszystkim, co widzi i obje do nieprzytomności każdego, kto twierdzi inaczej. Jego decyzje wprowadzają w życie członkowie kasty rządzącej, znani jako Burszuje, którzy są więksi, zamożniejsi i bardziej agresywni niż normalni Orkowie.

Główną masę orkowej hordy stanowią wielkie zgraje piechoty, której żołnierze mówią o sobie Chopaki. Największą liczbą Chopaków dysponuje klan Gofów, który może ich wystawić w czasie wojny w liczbie wielokrotnie przewyższającej zastępy wrogów.

Orkowie mają skłonności do lenistwa i zapominalstwa. Jedynie wojna i przygotowania do niej są w stanie pobudzić ich wrodzone talenty. Większością codziennych spraw w społeczeństwie Orków zajmują się Groty. Do nich należy przygotowywanie posiłków, dostarczanie wiadomości, obowiązkowy organizacyjny, a także bycie pod ręką, gdy jakiś Ork akurat musi kogoś kopnąć. Dzięki temu sami Orkowie mają mnóstwo czasu na przechwałki, wszczynanie bójek i wynajdywanie nowych sposobów zabijania.

„Orkowie to szczytowe osiągnięcie procesu kształtowania ras. Dla nich odwieczne zmagania z losem zakończyły się już zwycięstwem.

Wyszkolili społeczeństwo, któremu obce są obciążenia czy lęki. Jakież mamy prawo ich osądzać? My, Eldarzy, którzy poniesliśmy klęskę czy Ludzie, którzy są na najlepszej drodze do upadku? A dlaczego? Ponieważ szukaliśmy odpowiedzi na pytania, których Orkowie nawet nie zadali! Mamy przed oczyma kulturę, która jest silna, a nazywamy ją prymitywną.”

– Uthan Przekorny, eldarski filozof

Groty są zadowolone ze swej roli. Nie żywią urazy do swych przełożonych. Dla nich Orkowie są naturalnym elementem życia. Za kwestionowanie takiego porządku można tylko zarobić kulkę między oczy. Większość Grotów jest własnością Orków, u których pełnią służbę. Inni zbierają się w plemiona, które czasami dysponują nawet działającym ekwipunkiem. Groty stworzyły w obrębie zdominowanej przez Orków społeczności własną kulturę handlową. Wielu z nich prowadzi czarnorynkowy handel – sprzedają grzybowe piwo, pieczone Paszczuny na patykach, organizują zakłady, gdy wybuchą jakaś bójka i rabują zwłoki, zarówno dla zysku, jak i dla rozrywki.

ŻYCIE DLA KONFIKTU

Orkowie specjalizują się w walce, począwszy od starć jeden na jednego, aż do wojen na skalę galaktyczną. Wszystko jest podporządkowane walce, całe społeczeństwo, rozwój technologiczny, a nawet rozwój osobowy. Przedłużające się konflikty prowadzą do proporcjonalnego zwiększenia rozmiarów i siły Orków. Ci, którzy spędzili kilka lat w strefie wojennej są potężniejsi niż osobnicy pozbawieni takiej stymulacji. Dłuższe wojny pozwalają bojownikom osiągnąć jeszcze większe rozmiary. U szczytu trwającego dziesięciolecia Łaaa! Herszta Thogza, weterani Orków osiągnęli podobno wzrost dwukrotnie przewyższający ludzki.

Gdy nie ma wrogów, z którymi mogliby się bić, Orkowie stają do walki ze wszystkimi naturalnymi drapieżnikami, jakie tylko uda im się znaleźć. A gdy i to zawiedzie, dla rozrywki biją się pomiędzy sobą. Jeśli nie ma wspólnego wroga, starcia pomiędzy Orkami wybuchają niemal co godzinę. W takich też okolicznościach, Burszuje rzucają wyzwania Hersztom. Wynik starć o władzę jest rozstrzygany na różne sposoby, od takich, które wymagają sprytu, aż po materiały wybuchowe. Jednak najpopularniejszym sposobem rozwiązywania sporów są rytualne pojedynki na arenie. Cieszą się one ogromną popularnością, jako że dostarczają rozrywki całej hordzie, a także jednoznacznie określają, że zwycięzca jest Hersztem. W każdej osadzie Orków znajduje się specjalna arena przeznaczona do rozstrzygania takich pojedynków, a także wszelkich innych uraz i sporów. Walki na arenie służą Orkom jako brutalny i ogólnodostępny system prawny.

Inne popularne w kulturze Orków próby sił to turnieje pożerania Paszczunów, podczas których Orkowie próbują zjeść Paszczuna, zanim ten zje ich oraz szalone wyścigi na złamanie karku wokół osady w rozklekotanych furach. Podczas takich wyścigów otwarcie ognia jest uważane za niezgodne z przyjętymi zwyczajami. Tak naprawdę jednak Orkowie niespecjalnie się tym przejmują.

Dojrzewający Orkowie biorą udział w coraz poważniejszych i bardziej krwawych walkach, począwszy od starć



granicznych, aż po wojnę na wyniszczenie. Orkowie są podatni na uzależnienia, a stan wywołany przez wojnę nierzadko oznacza, że na przestrzeni najbardziej imponujących starć mogą się uzależnić od pewnego rodzaju walki.

Orkowie mają skłonność do szukania osobników o podobnych upodobaniach, a co za tym idzie, tworzą grupy specjalistów. Ork, którego wyjątkowo ubawiło zniszczenie czołgu wroga, może wstąpić w szeregi Pancerwałów, a ci, którzy mają obsesję na punkcie dyscypliny na polu walki, mogą dołączyć do cieszących się złą sławą Szturmiarzy. Nawet brutalni Burszuje w poszczególnych hordach mogą się w czymś specjalizować, np. zostać obwieszonymi bronią Gadźeciarzami czy opancerzonymi Megaburszujami. Istnieją nawet grupy Swirusów, którzy mają w mózgu kawał szrapnela albo stali się nieprzewidywalni w konsekwencji jakiegoś strasznego wypadku lub niepotrzebnej operacji chirurgicznej. Nie ma jednak wątpliwości, że najpopularniejszą z tych subkultur jest Kult Szyckości.

KULT SZYCKOŚCI

Orkowie uwielbiają szybkość. Prędkość pozwala realizować jakieś głęboko ukryte w jestestwie potrzeby, podobnie jak wystrzały broni, grzechotanie gąsienic czy zgiełk bitwy. Uwielbiają wiatr na twarzy, chmury kurzu za nimi i potężny ryk podrasowanych silników. Nic więc dziwnego, że motory i wszelkiego rodzaju wozy cieszą się wśród Orków ogromną popularnością. Ich uzbrojone pojazdy nie są tak wytrzymałe, jak te, z których korzysta Imperium, ale są tanie, dysponują potężną siłą ognia i przede wszystkim rozwijają nieprawdopodobne prędkości.

Niektórzy Orkowie stają się tak uzależnieni od prędkości, że wstępują w szeregi Prendkoświrów – kultu, którego członkowie rzadko, o ile w ogóle, wstają z siodełek

ORKOWE ZĘBY

W orkowym społeczeństwie zęby pełnią rolę waluty i są podstawą ekonomii. Muszą to być jednak duże, ostre i białe kły, żeby miały prawdziwą wartość – ludzkie zęby są zbyt niepozorne. Zielonoskórzy używają zębów jako pieniędzy od niepamiętnych czasów. To naturalna waluta, co wynika z faktu, że Orkowie zrzucają i wymieniają uzębienie raz na kilka lat. Oznacza to, że liczba zębów w obiegu jest zawsze wystarczająca, a żaden Ork nie będzie zbyt długo skrajnym nędzarzem. To proste podejście do problemu nekającego całe cywilizacje jest typowym przykładem życiowego pragmatyzmu Orków.



i foteli. Ci śliniacy się szaleńcy z rykiem pędzą do walki w śmierzących gruchotach i prymitywnych, acz skutecznych maszynach latających. Chcą dopaść przeciwnika szybciej niż ich kamraci, którzy poruszają się pieszo. Ze względu na znaczną liczbę pojazdów w każdej hordzie, często znajduje się wśród nich znaczna liczba Cudaków, zwanych Mekami, których zadaniem jest utrzymywanie pojazdów na chodzie.





CUDAKI

Gdyby wszyscy Orkowie byli opanowanymi jedną tylko myślą maszynami do zabijania, nie zdołaliby opanować technologii na poziomie wystarczającym do odbywania podróży międzygwiazdnych. Choć Groty wykazują postu-szeństwo, gdy otrzymują regularnie lanie, nie są wystarczająco zmysłne i inteligentne, by zadbać o uzbrojenie, ani opatrywać rannych, gdy sprawy przybiorą zły obrót. Te wymagające zmysłu technicznego zadania wykonują Orkowie należący do kasty zwanej Cudakami.



W społeczności Orków istnieje wiele typów Cudaków, lecz najważniejszymi są Mekaniacy, Konowały, Poganiacze oraz Dziwolongi. Mekaniacy odpowiedzialni są za budowę oraz konserwację wszelkiego rodzaju wytworów orkowej technologii. Konowały to z kolei medycy, których

zamiłowaniem do przeprowadzania dziwacznych i całkiem niepotrzebnych zabiegów chirurgicznych bardziej czasami szkodzi niż pomaga. Poganiacze zajmują się hodowlą pomniejszych zielonoskórych, których prowadzą następnie do walki, a Dziwolongi to potężni Psionicy, rażący szeregi wroga za pomocą silnych wyładowań energii Łaaa!

Choć ludziom może się to wydać dziwne, poszczególne grupy Cudaków już od dnia narodzin posiadają wiedzę i umiejętności, których inne rasy muszą się dopiero uczyć. Mekaniak wie, jak konstruować silniki i generatory, choć nikt mu nigdy nie pokazał, jak to się robi. Konowałowi instynkt podpowiada, którą tkankową rurkę do czego przyłączyć, gdy nachylił się nad otwartym brzuchem jakiegoś nieszczęśnika. Jeśli zapytać, skąd o tym wszystkim wie i dlaczego tak łatwo mu to wszystko przychodzi, Cudak odpowie, że po prostu ma to we krwi.

W pewnym sensie jest to prawda, gdyż w strukturze genetycznej Orków obecne są łańcuchy przenoszące tego typu wiedzę. Mówi się, że umieszczono je tam z rozmysłem, by umożliwić Orkom przetrwanie bez opieki ich tajemniczych praprzodków, Mózgoli. Gdy Ork dojrzewa, zapisana w jego genach wiedza zaczyna się ujawniać i przyjmuje on w orkowej społeczności rolę, do której najlepiej się nadaje. Jeśli takiej wiedzy nie posiada, wstępuje w szeregi stanowiących trzon każdego plemienia Chopaków, by wieść życie wypełnione przemocą i mordem.

Rozdział XVII: Genetyczne uwarunkowania

Od dawien dawna wiadomo, iż psychologiczny aspekt człowieka jest w pewnej części zależy od jego genetycznego dziedzictwa. Genotypy określają niektóre cechy osobowości, które z kolei wpływają na proces uczenia się i instynkt. Takie genetyczne warunkowanie występuje również u Orków, ale w nieco innym, bardziej wyrazistym ujęciu. Nasze obserwacje wskazują, iż w ich strukturze genów zapisane są nie tylko określone aspekty kulturowe, ale także umiejętności i wiedza.

Najlepszą analogią, jaką moglibyśmy tu przywołać, to porównanie z podstawowymi zdolnościami motorycznymi, występującymi u ludzkich dzieci. Naszych pociech nie trzeba uczyć jak oddychać, czy jak ma pracować ich serce. Analogicznie, Orkowie o predyspozycjach do nauki i mechaniki [odn. Mekowie] mają zakodowane w genach podstawy teorii fizyki i inżynierii mechanicznej. W podobny sposób jak dziecko uczy się manipulować oddechem, wstrzymywać go, czy powiększać pojemność płuc i systemu krążenia, tak Ork, w normalnym procesie uczenia się, wykorzystuje swoje predyspozycje do zdobywania zdolności. Dwie główne grupy umiejętności, jakie się w ten sposób kształtują charakteryzują kasty zwane Dokami i Mekami.

Dokowie są ekspertami w dziedzinie medycyny, którzy posiadają ogólną wiedzę na temat budowy ciała zielonoskórych. Dzięki dużej odporności orkowego organizmu, ich techniki chirurgiczne i medyczne mogą być bardzo proste. Rany można łatwo zszywać czy zamykać przy pomocy śrub, z kolei kości nie wymagają wielu zabiegów, które by przyspieszały proces ich zrastania się.

Podobnie postępuje się z obrażeniami wewnętrznymi, ponieważ wiele orkowych organów może się wzajemnie zastępować, a o dawców w tak dużej społeczności nietrudno (choć dodać trzeba, że organy nie zawsze oddawane są dobrowolnie, zwłaszcza jeżeli ranny zajmuje ważną pozycję społeczną). Orkowie często postępują zgodnie z wybujałymi i zupełnie niepotrzebnymi praktykami medycznymi, tylko po to, by zaspokoić ciekawość Doka. Takie sposoby leczenia nie są poddawane naukowym testom przed zastosowaniem na żywym organizmie i często skutkują dodatkowymi poważnymi uszkodzeniami ciała.

Mekowie, którzy tworzą większość orkowego uzbrojenia i ekwipunku, czują pociąg do eksperymentów, w podobny sposób, co Dokowie. Prawie cała ich wiedza jest podświadoma, co oznacza, że większość Meków nigdy do końca nie rozumie tego, co tworzy. To często prowadzi do absurdalnych wniosków. Dla przykładu przywołajmy szeroko uznaną w społeczeństwach zielonoskórych tezę, jakoby pojazdy malowane czerwonym kolorem poruszały się szybciej.

Chociaż brzmi to niedorzecznie, to takie „fakty” oparte są na rzeczywistych obserwacjach. Wiele z przechwyconych orkowych broni czy przedmiotów nie działa, jeżeli nie znajdzie się w rękach Orków. Wysznułem teorię mówiącą o tym, że wynalazki zielonoskórych funkcjonują tylko dlatego, iż Orkowie wierzą, że powinno tak być – jakby ich silne zdolności telekinetyczne były gwarantem pożądanego działania.

Genetor Lukas Anzion

Dziedziczne pozyskiwanie zdolności wśród kast Orków.



NATURA BESTII

Sekretem nadzwyczajnej fizjologii Orków jest symbioza. Ciało Orka posiada bowiem genetyczne cechy tak zwierząt, jak i grzybów i to właśnie te cechy dają mu nadzwyczajną wytrzymałość. Skóra przybiera zielony kolor dzięki krążącym we krwi algom, które oprócz tego w niewiarygodnym tempie rozkładają oraz odbudowują uszkodzone tkanki, odpowiadając także w pewnym stopniu za charakterystyczny szybki metabolizm. Głowa Orka pozostaje przez jakiś czas przy życiu, nawet jeśli oddzielić ją od reszty ciała, i przez pewien jeszcze czas nadaje się do przeszczepu.

Orkowie rozmnażają się poprzez rozsiewane wokół zarodniki. W chwili śmierci Orka uwolniona zostaje ogromna ich liczba. Część obumiera, lecz niektóre przekształcają się w kokony. Choć – w zależności od warunków otoczenia – mogą się z nich wyłuc Groty, Snotlingi, bądź zwykłe grzyby, pokaźna liczba dojrzewa, wydając na świat w pełni rozwiniętych Orków. Wiatr roznosi zarodniki w różne miejsca, daleko i blisko, co sprawia, że oczyszczenie zakażonej strefy jest właściwie niewykonalne – chyba że z wykorzystaniem ognistej burzy Exterminatus.

Kilka orkowych zarodników trafia zawsze na odległe tereny, gdzie Orkowie nigdy się nie zapuszczają – gęste dżungle i wypalone słońcem pustynie, na których normalne cywilizacje nie są w stanie przetrwać. Zarodniki szybko się rozprzestrzeniają i rozwijają, niezagrożone odkryciem bądź zniszczeniem. Narodzeni z nich Orkowie stosunkowo

szybko łączą się w luźno ze sobą powiązane plemiona. Grupy te, znane także pod nazwą Dzikusów, wyruszają na poszukiwanie bandy, z której się wywodzą i przyłączają się do niej. Pośród jej członków zapoznają się z orkową kulturą i zajmują przynależne im miejsce w społeczności wojowników, włócznie i topory zamieniając na gnaty i rembaki. Jeśli jednak grupa osiągnie dojrzałość na planecie, gdzie Orków już nie ma, bo ich wygnano lub wybito, Dzikusy przekształcają się w plemię Dzikich Orków.

Początkowo Dzicy Orkowie nie stanowią większego zagrożenia dla planety, na której się znajdują. Są bowiem niecywilizowani, nawet według niespecjalnie wyśrubowanych standardów, jakie panują wśród orkowej braci. Żyją zgodnie ze starodawnymi obyczajami, zajmując się przede wszystkim polowaniem i eksploracją. Wraz z rozrastaniem się plemienia, zaczynają hodować coraz to nowe gatunki Paszczunów, dosiadając potężnych, wyposażonych w kły bestii, od groxów po megadony. Badając tereny, na których żyli i umierali ich przodkowie, Dzicy Orkowie uczą się z czasem, jak z gór odpadów i złomu wygrzebywać broń oraz sprzęt, ciesząc się hałasem i zniszczeniem, które mogą czynić za pomocą swych nowych zabawek. Krótco po dokonaniu tego odkrycia, plemię wyrusza zwykle na wojnę, pokrzykując i wyjąc wynurza się spośród gór i z gęstej dżungli, by rzucić się w kierunku osiedli zamieszkiwanych przez niczego niepodważającego wroga i na nowo rozniecić wojnę. Gdy na którejś z planet pojawi się większa liczba orkowych zarodników, rozpoczyna się niekończący się cykl szaleństwa i przemocy.





PLEMIONA I KLANY

Orkowie żyją po to, by walczyć. To podczas wojennej zawieruchy najsilniejsi wspinają się na same szczyty, podczas gdy słabi stają się ich sługami, także z czasem zaczynającymi czerpać korzyści z tego, co udaje się osiągnąć dzięki sile i zdolnościom przywódczym ich pogromców. Dla Orków taki stan rzeczy jest jak najbardziej akceptowalny. Gdy jakieś plemię zostanie pokonane przez plemię silniejsze, pobici Orkowie z radością godzą się na to, by do boju wiódł ich nowy, jeszcze potężniejszy Arcyherasz.



Plemię to wszyscy Orkowie znajdujący się na danym terenie, niezależnie od tego, do jakiego kultu czy klanu należą, bo Ork jest Orkiem i gdy nadarzy się okazja, by komuś dołożyć, wszelkie spory i nieporozumienia bez zastanowienia odłoży na bok. Każdemu plemieniu przewodzi Herasz bądź Arcyherasz, którego autorytet i władza spaja tę luźno powiązaną wspólnotę w jedną całość, zapobiegając wewnętrznym wojnom pomiędzy rywalizującymi ze sobą grupami. Liczebność plemienia waha się od kilku tysięcy do kilku milionów Orków, zależnie od tego, jak wpływowy jest jego lider.

Ponieważ Arcyherasz nie może być obecny w kilku miejscach jednocześnie, plemiona podzielone są na bandy, z których każda ma własnego przywódcę, zwanego Heraszem. Każdy Herasz ma pod swoim dowództwem bandę składającą się z około stu Orków – jest to brutalna, gotowa do działania armia, zdolna stawić czoło wszystkim prawie wrogom. Jądro większości band stanowi orkowa piechota. Są jednak wyjątki – zmechanizowane bandy Prendkoświrów, Mordodredów, brygady mocno opancerzonych Pancerfur czy dowodzone przez Mekaniaków bandy wyposażone w broń ciężką.

Choć większość Orków należy do konkretnego plemienia, wielu jest także członkami klanów, takich jak Gofy czy Wredne Słońca. Plemiona nieustannie się dzielą i przekształcają w tyglu walki, klany z kolei są trwałe i niepodzielne. W skład większych plemion wchodzi zwykle wiele różnych, łatwo rozpoznawalnych klanów.

Istnieje sześć głównych klanów, które obecne są w całej galaktyce, pośród rozsianych po różnych planetach Orków. Klany te to: Gofy, Wenzogryzy, Złe Ksienzyce, Krławe Topory, Trupie Czachy oraz Wredne Słońca. Różnią się między sobą zachowaniem i umiejętnościami, wpojonymi im najprawdopodobniej przez żyjących w odległej przeszłości Mózgoli, pragnących zyskać pewność, że orkowa społeczność przetrwa i będzie sprawnie funkcjonować. Orkowie zaś dbają o to, by była tak brutalna i przepelniona przemocą, jak to możliwe.

Rozdział XVIII: Grupy społeczne i wojskowe

Podstawowa jednostka wojskowa Orków to banda, odpowiednik kompanii w siłach zbrojnych Ludzi. Jej dowódcą jest zwykle potężny, agresywny Ork zwany Heraszem. Banda dzieli się na szereg zgraj, każdej z nich przewodzi orkowy arystokrata określany mianem „Szefa” lub „Burszuj”.

Bandy wchodziły zwykle w skład plemienia, choć mogły także działać niezależnie. Wodzem plemienia jest potężny Arcyherasz, najniebezpieczniejszy i najbardziej ambitny Herasz, któremu udało się pokonać konkurentów i siłą wywalczyć sobie to stanowisko. Liczebność plemienia może wahać się od kilkuset do ponad miliona Orków, zdolnych opanować cały kontynent, a nawet planetę. Na powierzchni nadającego się do zamieszkania orkowego świata egzystuje zwykle kilkanaście plemion, toczących ze sobą nieustannie walki, do czasu aż przyłączą się do łaaa!

Orkowe klany wykraczają swym zasięgiem poza granice wyznaczone przez poszczególne bandy i plemiona. Są ostoją charakterystyczną dla Orków filozofii (z braku lepszego słowa) życia, każdy z nich przywiązuje znaczenie do konkretnych elementów orkowej kultury. Gofy, na przykład, cenią sobie przede wszystkim agresję, wytrzymałość oraz walkę wręcz, jako cnoty prawdziwie orkowe, podczas gdy Wredne Słońca

wielką wagę przykładają do prędkości, błyskawicznego ataku oraz posiadania jak najbardziej stylowych pojazdów.

Niektórzy Orkowie mają obsesję na punkcie klanowych ideałów. Szukają podobnie myślących jednostek i tworzą bandy, będące ucieleśnieniem cech i wierzeń „ich” klanu. Jednak w przypadku większości plemion klanowe ideały mają przede wszystkim dawać poczucie jedności i wskazywać wspólnego wroga, czyli Orków przynależących do innych klanów.

Podczas łaaa! bandy ulegają dezintegracji i są formowane na nowo spośród ocalałych Orków. Pojawiają się grupy, a nawet plemiona, w których skład wchodziły członkowie wielu różnych klanów, połączonych ze sobą w wojennej zawierusze. Pomimo wzajemnej antypatii, Orkowie ci walczyli ramię w ramię, połączeni charakterystyczną dla Orków agresją oraz żądzą podboju.

Po zakończeniu łaaa! te różnorodne bandy zwykle się rozpadają wskutek rywalizacji pomiędzy klanami. Jednakże grupy, na czele których stoją szczególnie charyzmatyczni przywódcy, pozostają zjednoczone, porzucają swe dawne powiązania i stają się Najemnikami – Orkami walczącymi dla zysku i chwały.

Genetor Lukas Anzion
Budowa społeczności Orków

GOFY

„My som najlepsi. Myślisz se inaczej? No to dawaj i pokasz co potrafisz, ty wredny pokurczu!”

– Gasgrakh, Burszuj Gofów

Gofy to najpotężniejsi, najpodlejsi i najbrutalniejsi spośród wszystkich Orków, a to już coś znaczy. Nie ma drugiego klanu, którego członkowie do tego stopnia uwielbialiby dreszczyk podniecenia i ogłuszający hałas, jaki łączy się zwykle z walką. Gofy wykorzystają każdy pretekst, by rozpocząć bijatykę, nawet pośród swych towarzyszy. Dzięki temu stali się mistrzami walki wręcz, którym największą przyjemność daje starcie twarzą w twarz z przeciwnikiem.

Armie Gofów słyną z ogromnej liczby żołnierzy piechoty, których mogą powołać pod broń w czasie wojny. Zgraja Gofów liczy co najmniej dwudziestu Orków, a horda ma w swym sercu dwieście razy tyle. Gdy Gofy wyruszają na wojnę, ziemia drży i dudni, kiedy rytmicznie uderzają w nią tysiące podkutych stałą buciorów.

Symbolem klanu jest łeb byka, gdyż Gofy czują się w pewien sposób powiązani z tym gwałtownym i brutalnym zwierzęciem. Ubierają się głównie na czarno, uznając, że krzykliwe kolory, jakie noszą na sobie członkowie innych klanów, nie pasują do orkowego wojownika. Chociaż ich ekwipunek bojowy bywa pokryty szachownicami i zygzakami, kamuflaż jest niedopuszczalny – starsi Orkowie uważają go za oznakę tchórzostwa. Zresztą czy którykolwiek szanujący się Ork próbowałby wymigać się od walki, kryjąc się przed wrogiem, jak jakiś zasmarkany Pentak?

WREDNE SŁOŃCA

„Wredne Słońca najbardziej lubię dwie rzeczy: szybkość jazdy i gruchotanie wrogów. Dlatego jeździmy w tym tacy dobrzy.”

– Lugnut z plemienia Kosikoł

Wredne Słońca nie umieją oprzeć się urokowi szybkich pojazdów i ogłuszającego hałasu. Odczuwają nienasyconą potrzebę, by z wielką prędkością mknąć po polu bitwy, dziesiątkując wrogie szeregi, a w końcu odjechać w siną dal i ścąć śmierć oraz zniszczenie w całkiem innym miejscu. Choć w skład armii Wrednych Słońc wchodzi także żołnierze piechoty, każdy z nich oszczędza zęby, by pewnego dnia kupić sobie własny pojazd.

Wredne Słońca nie potrafią zagrazić nigdzie miejsca, bez przerwy szukają nowych ofiar i osiedli, które można by zrównać z ziemią. Armiom Imperium rzadko udaje się stanąć do walki przeciwko Wrednym Słońcom inaczej niż na warunkach Orków, gdyż należące do klanu Cienżarowy, Pancerfury i Bojowozy mogą z łatwością wymanewrować ciężkie pojazdy Imperium.

Totemem Wrednych Słońc jest wykrzywiona w groźnym grymasie, krwistoczerwona twarz orkoida na tle słońca. Członkowie klanu noszą czerwone ubrania i na ten sam kolor malują swoje maszyny, szczerze wierząc w stare orkowe powiedzenie, według którego „czerwone jest szybsze”. Ich pojazdy są czerwone od przedniego grilla po samą rurę wydechową. Jest to zwyczaj mający swe korzenie w rytuale pokrywania orkowych wierzchowców krwią pokonanych wrogów, nadal praktykowanym przez starsze plemiona Wrednych Słońc.





ZŁE KSIENŻYCE

„Kupił se ja trupignata łód Rotskraga brata.
W deche pukawa. Zapytaj Rotskraga, hic hic.”

– Gruby Druzka, Gadźeciarz

Złe Ksienżyce to najbogatszy spośród orkowych klanów. Zęby jego członków rosną szybciej, niż u kogokolwiek innego, a to oznacza, że nawet najżałośniejszy Zły Ksienżyc nie może narzekać na brak gotówki. Nie uznaje się tego za jakąś wielką niesprawiedliwość, gdyż każdy duży i wystarczająco wredny Ork może po prostu wybić zęby Złemu Ksienżycowi, który śmie drażnić otoczenie zbyt wielką ich liczbą.

Złe Ksienżyce spełniają w społeczności Orków rolę kupców i słyną z tego, że uwielbiają imponować. Ich pojazdy ozdobione są bogatymi dekoracjami. Zgraja należących do tego klanu Burszujów wyposażona jest zwykle w przerobioną broń łonczoną oraz połączane megaspluwy, dające wystarczającą siłę ognia, by masakrować całe plutony żołnierzy przeciwnika. Ci mocno opancerzeni szubrawcy uważają, że wyciąć oddział wroga, gdy do walki wręcz z nim szykuje się konkurencyjny klan Orków, to świetny żart.

Złe Ksienżyce bardziej niż jakikolwiek inny metal kochają złoto, a ich uśmiechy rozświetla zwykle kilka migoczących zębów wykonanych z tego właśnie kruszcu. Jeśli chodzi o kolor ekwipunku bojowego, preferują żółty i czarny, a symbolem ich klanu jest wykrzywiony we wrednym grymasie księżyc na tle płomieni. Pancerze oraz ekwipunek bojowy malują w pstrokate wzory i noszą więcej biżuterii niż członkowie jakiegokolwiek innego klanu. Tylko głupiec zlekceważyłby siłę Orka skrywającego się za tymi wszystkimi ozdobami.

WENŻOGRYZY

„Żyj z ziemi. Szukaj wojny. Zabijaj jak
co siem zbliży. Najlepsze som dawne sposoby.”

– Grodd, Poganiacz z klanu Wenżogryzów

Wenżogryzy uważane są za klan zacofany, gdyż żyją w zgodzie z tradycją i starymi przyzwyczajeniami. Wskutek tego są zwykle zahartowani i twardzi jak skała. Doskonale znają się na hodowli bydła, a ich Grot y Paszczuny należą do najbardziej krwiożerczych stworzeń hodowanych przez Orków.

Nazwa i symbol klanu Wenżogryzów związane są z rytuałem, podczas którego młody Ork prowokuje niezwykle jadowitego węża, by ten go ukąsił, a następnie wysysa truciznę, dowodząc w ten sposób swej wytrzymałości. Dzięki temu Wenżogryzy stają się odporne na naturalne trucizny, a węże trzymają w charakterze zwierząt domowych. Udając się na nową planetę, zawsze biorą ze sobą pewną liczbę jadowitych bestii, na wypadek, gdyby miejscowe okazały się nieszkodliwe.

Poganiacze Wenżogryzów hodują pokaźne liczby Grotów, przydatnych, gdy trzeba nakarmić co większe stworzenia z ich niesławnych menażerii. W czasie wojny Pentakom daje się prymitywną broń i goni do walki, obsadzając nimi baterie Wielkich Dział i przydzielając Dziwolongom w charakterze eskorty. Gdy Wenżogryzy ruszają do ataku, ich dzikość robi wstrząsające wrażenie – wroga zalewa lawina rozszalałych Orków, kłusujących Paszczunów i dżgających ostrzami Grotów.

KRFAWE TOPORY

„My, Krfawe Topory wielem siem nauczyliem od człeków. Na ten pszykład, jak siem ich najlępij zabija.”

– Kapral Snagbrat, członek Komandosów Grozokosy

Krfawe Topory uważani są przez inne klany za niegodnych zaufania palantów. Otwarcie handlują z Imperium, pertraktują z wrogiem, a kiedy sytuacja przybiera wyjątkowo zły obrót, gotowi są nawet wycofać się z pola bitwy. Cechy te, mające prawdopodobnie czynić z Krfawych Toporów naturalnych przywódców, zapewniły im jedynie reputację zdradliwych kanalii.

Tak naprawdę jednak jest to opinia niezasłużona. Faktem jest, że często kontaktują się z przedstawicielami Imperium, walcząc czasami w charakterze najemników i wykorzystując sprzęt należący do poddanych Imperatora, ale przecież każdy Ork potrafi dostrzec ironię w sytuacji, gdy wyłudzonej na planetach Ludzi broni używa się przeciwko jej niedawnym właścicielom.

Krfawe Topory uważają, że śmierć, zanim uda się zabić wroga, to okropna strata czasu. Dlatego korzystają z kamuflażu. Stają się przez to obiektem drwin ze strony innych klanów, ale prawda jest taka, że w ogóle o to nie dbają. Hersztowie Krfawych Toporów wydają się lepiej pojmować zagadnienia strategii, niż przywódcy innych klanów, w najdrobniejszych szczegółach planując większe bitwy, a nawet całe kampanie. Wobec innych ras członkowie Krfawych Toporów są nieprzejednani i okrutni. Jeśli człowiek przyłapano zostanie na próbie oskubania Krfawego Topora, zarąbany zostanie na śmierć, tak jak stoi.

TRUPIE CZACHY

„Co, to? Mam to łód zawsze. Jasne, że farba jezd mokra, no bo takom lubiem. Spszedam ci, jak chcesz. Był tylko jedyn właściciel.”

– „Paluchy” Rutzeg, Szabrownik z klanu Trupich Czach

Trupie Czachy to niezrównani grabieżcy. Są niezwykle biegli w rabowaniu, wyłudzeniu, wygrzebywaniu oraz kradzieży przedmiotów należących do innych Orków. Z ich oddawaniem mają za to ogromne problemy. Trupie Czachy byłiby zdolnymi naukowcami i doskonałymi inżynierami, gdyby ich fascynacja tym, co nowe trwała dłużej niż chwila potrzebna, by to coś ukraść.

W oczach Trupich Czach bitwa dzieli się na dwie fazy, dlatego często spieszą się z zabijaniem, by jak najszybciej przejść do tej drugiej, czyli przetrząsania pobojowiska w poszukiwaniu wartościowych rzeczy. Po zakończeniu bitwy, Orkowie ostro biorą się do roboty, gorączkowo ogoławając ciała poległych ze wszystkiego, co ma jakąkolwiek wartość – od amunicji po sznurowadła do butów. Wielu członków Trupich Czach gromadzi także makabryczne trofea, takie jak skalpy lub czaszki zabitych. Dopiero kiedy łup przetransportowany zostanie do obozu, wybuchają nieuniknione walki i spory, towarzyszące handlowi i wymianie zdobytych towarów.

Totemem klanu jest czaszka z rogami. Gdy Trupia Czacha ukradnie jakiś przedmiot, przerabia go zwykle zgodnie ze swymi upodobaniami. Często oznacza to, że maluje go na niebiesko – kolor, który według członków klanu przyciąga oko ich bogów i chroni przed nieszczęściem. Bardziej przesądne Trupie Czachy malują na niebiesko twarze, a czasami, w noc poprzedzającą bitwę, pokrywają się tym kolorem od stóp po sam czubek głowy.

BOGOWIE ORKÓW

Orkowie są we wszechświecie potężną siłą. W porównaniu z innymi cywilizacjami, które walczyć muszą o przetrwanie, Orkowie zdają się rozwijać i prosperować bez większego wysiłku. Charakterystyczne cechy Orków znajdują swoje odbicie w niematerialnym wymiarze Osnowy, podobnie jak cechy i emocje Ludzi oraz Eldarów. Ich ucieleśnieniem są wojowniczy orkowi bogowie, znani jako Gork i Mork. Orkowie mawiają, że Gork jest brutalny lecz pszebiegły, z kolei Mork pszebiegły lecz brutalny.

Gork i Mork to bóstwa tak potężne, że nie sposób ich tak do końca pokonać. Po prostu ignorują ataki ze strony innych bogów, śmiejąc się przy tym chrapliwie. Gork uśmiecha się szeroko, odsłaniając długie zębiska i okłada przeciwnika po łbie swą nabitą kolcami maczugą wielkości komety. Mork, mistrz przebiegłości, wyczekuje chwili, gdy przeciwnik patrzy w drugą stronę i wali go z zaskoczenia.

Aby uzyskać jakiegokolwiek pojęcie na temat wyglądu wspomnianych wyżej bogów, spojrzeć wystarczy na orkowego Garganta, potężną maszynę wojenną skonstruowaną na podobieństwo Gorka (a możliwe, że także i Morka). Tworzącym je Mekaniakom chodzi o to, by w mechanicznym urządzeniu zawrzeć esencję Orkowości. Jest zatem Gargant wszechpotężną maszyną wojenną oraz symbolem religijnym o ogromnym znaczeniu. Te szczekające kolosy zachowują się bardzo podobnie do orkowych bogów, wycinając każdego, kto stanie im na drodze i pozostawiając za sobą jedynie śmierć i zniszczenie. Ildą, gdzie zechcą i nigdy nie unikają walki.





PRZYGOTOWANIA DO ŁAAA!

Orkowie nie mogą żyć bez walki, podobnie jak ludzie bez jedzenia i picia. Z uwagi na swą wojowniczą naturę, nieustannie toczą między sobą boje o to, który jest silniejszy, szlifując swoje wrodzone zdolności, lecz nie zagrażając w zasadzie galaktyce. Populacja Orków może jednak osiągnąć pewnego rodzaju masę krytyczną, co prowadzi do migracji planetarnej na pełną skalę. Zjawisko to – znane szerzej jako Łaaa! – jest krucją czystej agresji, przetaczającą się poprzez systemy gwiezdne w dzikiej orgii przemocy i zniszczenia.

Początki Łaaa! bywają zwykle niepozorne. Wystarczy pojedynczy, opanowany przez wizję krwawej rzezi Ork. Swe marzenia o podboju wbija do głowy podwładnym, budując gigantyczne maszyny wojenne na podobieństwo swych brutalnych bogów lub tłukąc innych Orków, aż zrobią to za niego. Te bojowe kolosy znane są pod nazwą Gargantów, a ich konstrukcja budzi w sercach Orków pierwotne uczucia. Plotki o powstającym Łaaa! rozchodzą się wśród członków społeczności i Orkowie zaczynają się jednoczyć.

Arcyherzt siłą toruje sobie drogę na sam szczyt tej hordy, podporządkowując sobie armie tych spośród członków plemienia, których uda mu się pokonać. Gdy

wieści o jego czynach zaczną się rozprzestrzeniać, cienki strumyk przyłączających się Orków zamienia się stopniowo w niepowstrzymaną zieloną powódź.

Orkowi Mekaniacy pracują nad coraz to bardziej wymyślnymi projektami, budując dla Łaaa! jeszcze większe maszyny wojenne i jeszcze doskonalszą broń. Wypluwające z siebie kłęby czarnego dymu ruchome fortece oraz bojowe pojazdy zdają się powstawać z samego właściwie złomu oraz niewyczerpanego entuzjazmu konstruktorów.

Klany i plemiona nadal ze sobą rywalizują, walcząc o to, czyje maszyny bojowe okażą się najbardziej zabójcze. Mekaniacy, którzy nie dysponują wystarczającymi zasobami, by budować wyniosłe Garganty, konstruują zamiast tego zgraje kłokoczących Rzezioblach oraz Mordodredów lub potężnych Pancerfur, z wnętrza których orkowi Hersztowie prowadzą swe armie do boju.

Gdy krucjata nabiera rozpędu, przyłączają się do niej dziesiątki Hersztów wraz ze swymi armiami. Tempo powstawania broni i gigantycznych maszyn kroczących osiąga punkt krytyczny.

Wkrótce wciąż rozwijające się Łaaa! zaczyna ogarniać całe planety, których populacje zmuszane są do produkcji



wykorzystywanej przez hordy amunicji. Statki-fabryki oraz wraki bojowe są remontowane i przerabiane, by mogły służyć do transportu orkowych armii w rejon walk.

Gdy pokusa nieuniknionego rozlewu krwi nie daje się już opanować, ogarniająca hordę gorączka mordowania osiąga apogeum. Armie Orków gromadzą się i rosną w siłę, w oczekiwaniu zbliżającej się wojny, a niebo wypełniają prymitywne okręty.

Poprzedzające orkową inwazję wielkie zgromadzenie to zapierający dech w piersiach widok. Gdy Orkowie szykują się do bitwy, powietrze wypełnia gęsty dym, dobywający się z tysięcy silników. Ziemia drży pod ciężarem potężnych kół i gąsienic. Armie zielonoskórych rozciągają się po sam horyzont, łopoczą na wietrze wysoko uniesione sztandary. Na wiele mil wokół słychać wojenne okrzyki. Baterie Wielkich Dział, dziwaczna broń energetyczna i generatory pola bucza, brzęczą i furkoczą pośród zielonego tłumu. Pordzewiałe pojazdy unoszą w górę chmury pyłu tak wielkie, że widać je aż z przestrzeni kosmicznej. Prendkoświry zwiększają obroty silników swych maszyn, a Chopaki strzelają w powietrze, podczas gdy na przedzie armii rozpościera się dywan Grotów.

Wkrótce pole bitwy ledwie widać spod niekończącego się oceanu zieleni, a każdy orkowy wojownik pewny jest, że już niedługo ziemia zabarwi się na czerwono. Potęga łaaa! staje się namacalną falą agresji i orkowości. Zniecierpliwieni Gork i Mork spoglądają z Osnowy, by przekonać się, jak poradzą sobie ich wojownicy.

Orkowie z potężnym rykiem ruszają naprzód, by kolejną planetę strącić w odmęty niekończącej się wojny.

Wynurzyła się z mroku, gigantyczna machina, potężna i śmiertelnie groźna. Ushbek trwóźnie spoglądał na to dwudziestopięciometrowe monstrum. Dragnatz rzucił się na ziemię i wystrzelił ze swej spluwy, posyłając serię pocisków, które odbiły się od potężnej nogi kolosa, nie wyrządzając mu żadnej szkody. Olbrzym z metalicznym szczękiem przeszedł ponad ich okopem. Zadrżała ziemia.

Reszta Chopaków zaczęła uciekać. Metalowy gigant pochylił się nad nimi. Słyszeć się dał przenikliwy jęk, a następnie potężny grzmot, gdy z jego pięści wystrzeliła plazma. Zahipnotyzowany tym widokiem Ushbek obserwował, jak Wredne Słońca zamieniają się w parę wodną.

– Ej, mekaniak, co to za rypane ustrojstwo? – spytał Dragnatz, posyłając w kierunku maszyny kolejną serię ze swej spluwy.

– Ni wiem, szefie, ale ukatrupia śliczniutko – odrzekł Ushbek. Coś przyszło mu do głowy. Miał wizję: jeśli ludzie mogli zbudować dla swego boga metalowe ciało, może on mógłby sprawić swym bogom podobny prezent. Już widział to oczyma wyobraźni. Ogromne, groźne, uzbrojone. Bardzo wyszczałowe. W rzeczy samej, bardzo wyszczałowe. Już on zadba o to, by było większe niż cokolwiek, co zdołają wybudować ludzie. Był to wspaniały pomysł. Zastanawiał się, dlaczego wpadł na niego dopiero teraz.

Choć Ushbek nie zdawał sobie jeszcze z tego sprawy, miał już na zawsze zmienić bieg historii galaktyki. Zbliżało się łaaa!





DZIKIE GWIAZDY

Orkowie zamieszkują niezliczoną liczbę planet. Na niektórych są siłą dominującą, na innych toczą nieustanne wojny, na pozostałych pełnią rolę poganiaczy niewolników, przymuszając mieszkańców, by robili, co im rozkażą. W całej galaktyce roi się od orkowych królestw, orkowych imperiów i orkowych hord, podróżujących między gwiazdami na swych ogromnych kosmicznych wrakach. Gdziekolwiek dotarli ludzie, zawsze natrafiali na Orków. Pierwsze spotkanie tych dwóch ras miało miejsce wiele dziesiątek tysięcy lat temu i od tego czasu Ludzkość stoczyła z Orkami niezliczone krwawe wojny. Prawdopodobieństwo, że ten stan rzeczy ulegnie w najbliższym czasie zmianie, jest bliskie zeru.

Tysiące lat temu z Terry wysłana została sonda, która dotrzeć miała do najdalszych krańców wszechświata. Jej konstruktorzy, Kapłani Maszyny, mieli nadzieję, że pewnego dnia powróci do miejsca swego pochodzenia. Od tamtego czasu minęło już czternaście tysięcy lat, a sonda jest wciąż w drodze i nadal wysyła słabe sygnały. Ku rozpaczcy monitorujących je Kapłanów Maszyny, wiele z tych transmisji daje się zidentyfikować jako orkowe. Wnioski są przygnębiające – wygląda na to, że niezależnie od tego, dokąd uda się człowiek, istnieje wysokie prawdopodobieństwo, że Orkowie już tam są lub lada chwila się pojawią.

Imperia Orków rozsiane są po całej galaktyce, są jak zielone plamy na jej mapie. Nie ma właściwie systemu gwiazdnego, który byłby od nich wolny. Według niektórych teorii Orkowie nie korzystają z konwencjonalnych sposobów podróżowania, gdyż ich zarodniki dryfują w przestrzeni, niesione przez eteryczne wiatry. Prawda jest jednak dużo prostsza. Zielonoskórzy nie opanowali sztuki podróżowania pomiędzy gwiazdami, bo najzwyczajniej w świecie nie ma dla nich znaczenia, dokąd zmierzają. Liczy się tylko to, by na miejscu znalazł się ktoś, kogo można będzie zabić.

ORKOWE SKAUY

Orkowe skauy to w rzeczywistości duże asteroidy, wydrążone i wyposażone w silniki, działa i przedziały dla załogi. Chociaż nie można nimi podróżować przez Osnowę, pojawiają się w każdym systemie, w którym występują zielonoskórzy. Orkowie „budują” je z oszalałą szybkością, często odłamując wielkie fragmenty kosmicznych wraków lub łącząc kosmiczne śmieci z meteoroidami. Używają ich następnie do przemieszczania się pomiędzy planetami w ramach danego systemu, przyciągając i odpychając te „statki” przy pomocy potężnych promieni naprowadzających.

Wielu kapitanów omijających pasy asteroid spotkały nieprzyjemne niespodzianki, kiedy to niektóre z asteroid ruszyły w kierunku ich statków i otworzyły ogień. Takie sytuacje są bardzo zabawne dla Orków, nawet pomimo tego, że te kosmiczne skaliste zlepek są stosunkowo powolne i trudno nimi manewrować.

KOSMICZNE WRAKI

Pojazdy, które służą Orkom do podróży międzygwiazdnych zwane są kosmicznymi wrakami. Każdy kosmiczny wrak to gigantyczny zlepek starych, zniszczonych statków kosmicznych, asteroid, brył lodu oraz szczątków i wyrzuconych za burtę ładunków, połączonych ze sobą po całych tysiącach dryfowania poprzez przestrzeń Osnowy. Na niektórych wrakach zagnieździły się obce formy życia, renegaci Chaosu lub jeszcze gorsze potworności, ale większość to po prostu opuszczone statki-widma, od niepamiętnych czasów dryfujące poprzez próżnię. Jak Imperium długie i szerokie, znane są opowieści o tym, jak marny koniec czeka tych, którzy odważą się wejść na ich pokład. Równie popularne są jednak historie o starożytnych i obcych technologiach, kryjących się na pokładach kosmicznych wraków, a także o tym, ile gotówki zgarnąć może ten, kto odważy się je zdobyć.

Gdy kosmiczny wrak zjawi się w opanowanym przez Orków systemie, podejmowane są wszelkie wysiłki – łącznie z użyciem potężnych promieni naprowadzających – by przejąć nad nim kontrolę i zamienić w ogromny statek inwazyjny. Przestronne ładownie przekształcone zostają w hangary dla niezliczonych statków szturmowych i milionów orkowych wojowników. Kiedy prace dobiegną wreszcie końca, kosmiczny wrak wysłany zostaje w przestrzeń, tym razem pod eskortą okrętów szturmowych oraz Kronzowników. Dzięki wspólnym wysiłkom Dziwołongów i Mekaniaków skierowany zostaje w sam środek Burzy Osnowy, która wciąga go do swego wnętrza i – jeśli wszystko pójdzie jak należy – wypłuka w pobliżu jakiejś nadającej się do podboju planety.

Ponieważ tor lotu kosmicznych wraków bywa dość przypadkowy, mogą się one pojawić w każdym miejscu i o każdym czasie. Orkom to wcale nie przeszkadza, gdyż przepelniający ich duch przygody i agresji nie ma nic wspólnego z jakimkolwiek porządkiem czy zorganizowaniem. W taki właśnie sposób podróżują Orkowie do najdalszych nawet zakątków galaktyki, przemieszczając się w czasie i przestrzeni, na coraz to nowe światy zanosząc plagę wojny i zniszczenia.

„Pomykanie po kosmosie jest nudne. No chyba, że wylondowałeś na wraku, gdzie pełno tych genokradziejów albo je na nim baza dla chaosowych koleśków ze szpicdrutami, albo som już na nim Chopaki. Albo jak pojawiajom się ludziki szabrowniki, to tyż niechła zabawa jest. Albo jak siem robi bunt czy dwa, to siem miło spendza czas, albo jak siem zaczyna dziwnie dziać, a tak zwykle jest, jak siem wlicie do Osnowy.

Raz taka wredna paskuda wylazła prosto z łepetyny Świrnientego Lugworta! Wyrzła połowe Chopaków, klawo było. Jak tak se tera pomyśle, to w kosmosie fajno się jednak żyje. A zawsze można jeszcze zdybać jakomś planete do podbicia!”

Pasibrzuch, orkowy Poganiacz



PODOBÓJ SYSTEMU

Początek podboju systemu gwiazdowego jest związany z pojawieniem się kosmicznego wraku w polu grawitacyjnym jednej z planet. To często zbiega się z powstaniem w umyśle charyzmatycznego Orka wizji gwiazdowego podboju.



PODRÓŻ MIĘDZYGWIEZDNA

A) Opanowany przez Orków kosmiczny wrak po wejściu do przestrzeni Osnowy jest zdany na łaskę zdradliwych prądów niematerialnej przestrzeni i często znika na całe lata czy nawet wieki.

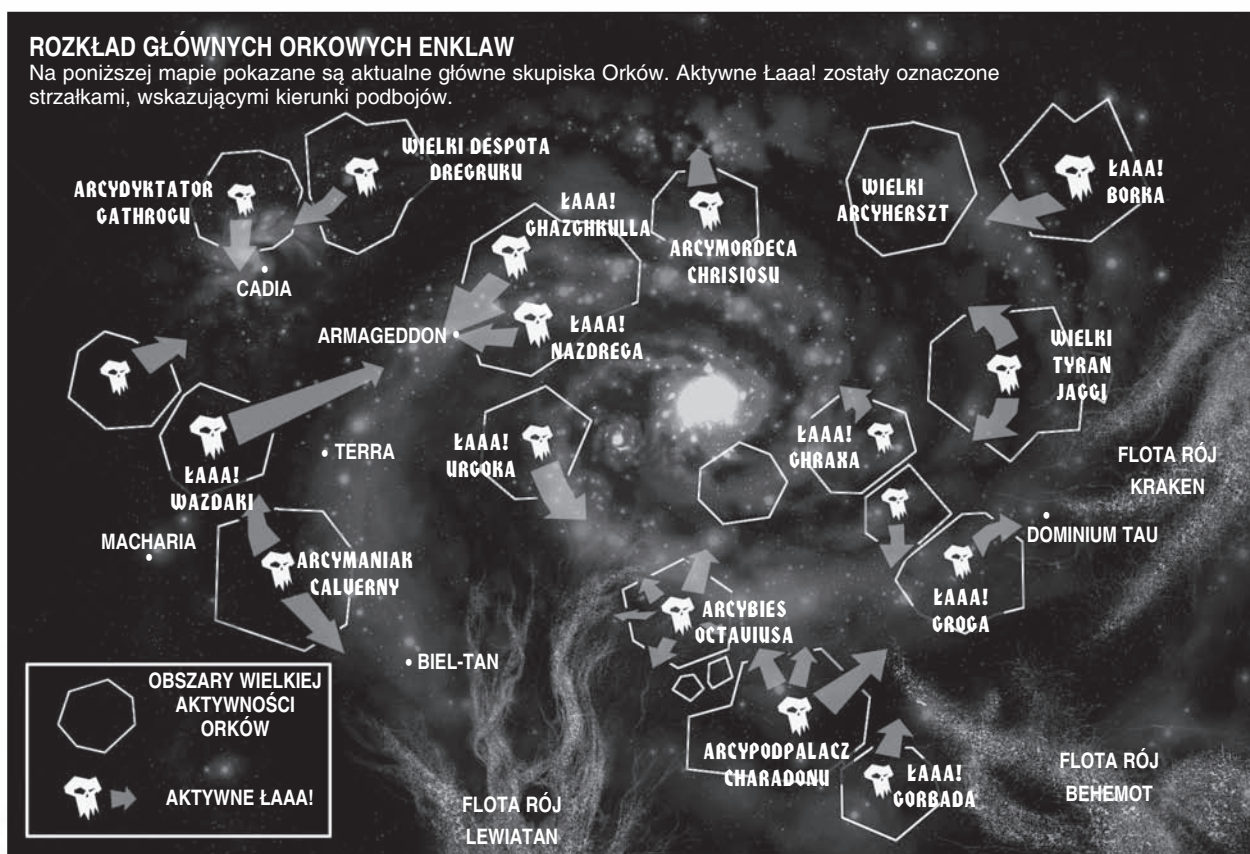
B) Zanim Emyrean ich uwolni, Orkowie stają się jeszcze bardziej agresywni.

D) Jeżeli inwazja odniesie sukces, Łaaa! ponownie nabierze impetu trudnego do powstrzymania i zagrozi pobliskim cywilizacjom.



ROZKŁAD GŁÓWNYCH ORKOWYCH ENKLAW

Na poniższej mapie pokazane są aktualne główne skupiska Orków. Aktywne Łaaa! zostały oznaczone strzałkami, wskazującymi kierunki podbojów.





GALAKTYCZNA WOJNA

Historia galaktyki naznaczona jest grabieżami dokonywanymi przez Orków, podobnie jak rembak Herszta splamiony krwią niezliczonych ofiar. Nie da się dokładnie określić rozmiarów zniszczeń, których dopuścili się dzikie orkowe hordy. Nawet imperialni leksmechanicy nie są w stanie opisać wszystkich rzezi dokonywanych w imieniu Gorka i Morka. Orkowie w najmniejszym stopniu nie dbają o wnioski, jakie można by wyciągnąć z przeszłości, ani o to, co zdarzyć się może w przyszłości. Znaczenie ma dla nich tylko i wyłącznie brutalna teraźniejszość. W ostatnich latach czterdziestego pierwszego tysiąclecia zagrożenie ze strony rasy Orków jest poważniejsze niż kiedykolwiek wcześniej. Nigdy bowiem nie istniało tak wiele orkowych imperiów i nigdy tak wielu Arcyhersztów nie walczyło w tej samej sprawie. Co gorsza, przewodzi im Prorok Łaaa!, Ghazghkull Thraka, a jeśli ktokolwiek jest w stanie zjednoczyć pod swoją władzą wszystkich Orków, to jest nim właśnie Bestia Armageddonu.

NADEJŚCIE BESTII

Ghazghkull wiódł życie przeciętnego Orka, gdzieś na zacofanej, położonej na uboczu planecie Urk. Przypadek zrzucił, że odniósł w walce ciężkie obrażenia czaszki. Życie uratował mu Konował Dok Grotsnik. Ghazghkull bardzo się po tym wydarzeniu zmienił. Twierdził, że przemawiają do niego Gork i Mork. Utrzymywał, że jest ich wybrańcem - prorokiem. Przekonanie, z jakim o tym mówił, a także brutalna siła, za pomocą której sprowadzał na właściwą drogę niedowiarków, przyniosły oczekiwane rezultaty i już wkrótce na Urk wznosić poczęto potężne Garganty, by uczcić w ten sposób wizję Ghazghkulla.

W następnej dekadzie znaczenie Ghazghkulla nieustannie rosło. Z roku na rok stawał się coraz potężniejszy, rozgniewając na krwawą miazgę kolejnych orkowych Hersztów, którzy mieli dość tupetu, by rzucić wyzwanie jego rządowi. Zebrał pod swoim sztandarem ogromną armię, a zielonoskórym mieszkańcom Urk postawił ultimatum – albo pójdą za nim ku chwale i zwycięstwu, albo zginą. Orkowie z Urk jak jeden mąż przyłączyli się do Ghazghkulla, stając się pierwszym spośród kilkunastu tysięcy plemion, które miały ślubować mu w przyszłości posłuszeństwo.

Łaaa! Ghazghkulla rozpoczęło się od podboju całego systemu Urk. We władaniu Proroka Łaaa! znalazły się stawiające najbardziej nawet zaciekle opór planety, które atakował raz za razem, aż poddały się jego woli. Ghazghkull odczuwał palącą potrzebę dalszych podbojów. Każdy Ork, który miał okazję na własne oczy przekonać się, jak wielka to była pasja, poszedłby za Prorokiem Łaaa! do piekła i z powrotem. Ghazghkull dobrze wiedział, że przyda mu się każdy lojalny żołnierz, gdyż na swój kolejny cel wybrał należącą do Imperium planetę Armageddon.

ARMAGEDDON

Armageddon, planeta przemysłowa, jest ważnym węzłem komunikacyjnym, miejscem, gdzie przecina się ze sobą szereg imperialnych kanałów nawigacyjnych.

To skażona pustynia, zastana popiołami i szczątkami metalu. Umiejscowione na jej powierzchni niezliczone fabryki zaopatrują w broń oddalone nawet o kilkaset lat świetlnych regimenty Gwardii Imperialnej.

Ghazghkull postanowił opanować Armageddon, niezależnie od tego, ile będzie go to kosztować. Zdawał sobie sprawę, że jeśli go podbije, setki światów staną się bezbronne i padną pod naporem jego zacieklego ataku. Podobnie jak wielu Arcyhersztów przed nim, zamierzał doprowadzić do wybuchu niekończącej się wojny.

W roku 941.M41 Arcyherszt Ghazghkull najechał Armageddon na czele potężnego orkowego Łaaa! Zaatakował w idealnym momencie, akurat wtedy, gdy imperialni dowódcy poczuili się bezpiecznie i spoczęli na laurach. Kiedy w systemie zauważono kosmiczny wrak Ghazghkulla, Najwyższy Lord Armageddonu, von Strab, nie zrobił nic, by zbadać sprawę lub poinformować o niej swych zwierzchników. Gigantyczny transportowiec wylądował na zachodnim kontynencie planety, znanym jako Armageddon Prime i Ghazghkull rozpoczął dyslokację swych armii. W odpowiedzi na to, von Strab wprowadzał stopniowo do akcji pozostające pod jego komendą regimenty obrony planetarnej. Czekala je jednak zagłada. Nie minął tydzień, a kontynent Armageddon Prime został opanowany przez wojowników Ghazghkulla. obrońcy padali w starciu z Orkami, jak dojrzałe zboże w zetknięciu ze starannie naostrzoną kosą.



Najwyższe dowództwo imperialne zdecydowało się wycofać poza równikową dżunglę, na tereny Armageddon Secundus. W końcu Komisarz Yarrick rozkazał, by chór astropatyczny Armageddonu wysłał prośbę o pomoc. Zirykował tym von Straba, który zesłał Komisarza za niebotyczne mury metropolii znanej jako Moloch Hades.

Von Straba nie zmartwiła utrata kontroli nad Armageddon Prime. Stwierdził, że Orkom nigdy nie uda się pokonać śmiertelnie niebezpiecznej dżungli, oddzielającej ich siły od Armageddon Secundus. Mylił się. Podwładni Ghazghkulla wynurzyli się ze skrywającej ich dżungli i przeszli do ataku, przeprawiając się przez rwące nurty rzek Stygies i Diabolus, by ruszyć wreszcie w kierunku molochów Armageddonu. Von Strab rozkazał Princepsowi Mannheimowi z Adeptus Titanicus, by ten poprowadził swe Tytany do walki i opóźnił w ten sposób marsz Orków. Mannheim wykonał polecenie, choć zdawał sobie sprawę, że bez wsparcia innych typów jednostek jego ukochane maszyny czeka zagłada. Tytany zadały przeciwnikowi ciężkie straty, ale Garganty Ghazghkulla miały przewagę liczebną i były lepiej uzbrojone. Legio Metalica przestał istnieć.



POCZĄTEK BURZY

Siły imperialne cofały się w nieładzie, natomiast armie Ghazghkulla nieustannie parły naprzód, wraz z nadejściem Pory Burz przystępując do oblężenia Molocha Infernus. Niebo przecinały błyskawice, oświetlające piekielnym blaskiem liczące dziesiątki tysięcy osób kolumny uchodźców, którzy posuwali się z trudem poprzez pola pyłowych wydm i umierali z wyczerpania w tym niegościnnym otoczeniu lub ginęli z rąk rozszalałych Prendkoświrów, nękających ich w marszu.

Zmierzającym na południe Orkom Ghazghkull rozkazał podzielić się na dwie grupy. Walki osiągnęły swe apogeum, gdy armie zielonoskórych runęły na molochy Hades oraz Helsreach. Podczas gdy Orkowie szykowali się do ostatecznego ataku na Moloch Helsreach i do wyrżnięcia jego mieszkańców, von Strab użył swej sekretnej broni – ogromnego zapasu bomb wirusowych, zdolnych nawet najtwardszego Orka zamienić w ciągu kilku sekund w kałużę czarnej, spienionej brei. Wiele z tych prastarych urządzeń uległo awarii, a zgromadzona w ich wnętrzach amunicja eksplodowała przedwcześnie ponad głowami uchodźców oraz żołnierzy frontowych. Tysiące ludzi skonało w straszliwych męczarniach.

W portach Helsreach zdesperowani przedstawiciele Ludzkości stanęli do walki, wyposażeni tylko w skleconą naprędce broń oraz czystą determinację. Chodziło im wyłącznie o to, by dać swym rodzinom czas na ucieczkę. Dokerzy zamykali się w kabinach dźwigów portowych, spawając drzwi, by uniknąć pokusy ucieczki z pola bitwy i toczyli boje z kroczącymi przez miasto Gargantami, wywołując nawałnicę przemocy i zniszczenia, które nieodłącznie związane są z walką w zwarciu. Bój był zacięty, lecz jego wynik nikogo nie zaskoczył – Helsreach także wpadł w brudne łapy Orków, a wraz z nim przesądzony wydawał się być także los Armageddonu.

OBRONA MOLOCHA HADES

Konflikt eskalował ponownie podczas oblężenia Molocha Hades. Natchnieni przywództwem Komisarza Yarricka obrońcy walczyli jak opętani. Orkowie poczynili tak nikłe postępy, że do ataku przystąpił sam Ghazghkull, idąc na czele swych wojsk. Walczył jak demon, wycinając sobie drogę pośród wrogich regimentów. Mimo to, imperialnych linii obronnych nie udało się przełamać. Podczas następnych tygodni Ghazghkull wykorzystał już chyba wszystkie fortele i podstępny, jakich nauczył się od Gorka i Morka – przeprowadzał błyskawiczne rajdy na pozycje wroga, stosował działania pozorowane, przypuszczał zmasowane ataki i bombardował molocha z orbity, próbując obrócić go w ruinę. Yarrick skutecznie przeciwodziął każdej z tych taktyk.

Tymczasem pozostałe oddziały Orków wyruszyły na południe, w kierunku jedynej poza Hadesem niezdobytą jeszcze osiedli ludzkich – Acheronu oraz Tartarusu. Walki o kontrolę nad nimi były krwawe i niezwykle brutalne. Zaatakowana w ten sposób planeta znalazła się w żelaznym uścisku Ghazghkulla.

Jednakże dzięki zdecydowanemu oporowi oraz natchnionemu przywództwu Komisarza Yarricka, działania Orków zostały spowolnione do tego stopnia, że na Armageddon zdążyły dotrzeć imperialne posiłki. Najpierw oczom obozujących wokół molochów podwładnych Ghazghkulla ukazały się mknące przez atmosferę płonące gwiazdy. Kilka minut później wśród Orków zapanował chaos, podczas gdy ciszę wypełniły grzmoty eksplodujących bomb i huk dział, a na niebie zaroilo się od należących do Kosmicznych Marines promów szturmowych „Thunderhawk”. Rozpoczął się desant sił Adeptus Astartes.



WYBAWIENIE

Na prośbę o pomoc, którą skierował do swych sojuszników Yarrick, zareagował nie jeden, ale aż trzy Zakony najlepszych synów Imperium. Wraz z pojawieniem się na Armageddonie Kosmicznych Marines z legendarnych Zakonów Ultramarines, Salamander oraz Krwawych Aniołów, znacząco zmieniła się skala oraz znaczenie toczonych zmagani. Gdyby Ghazghkull natychmiast podjął działania mające powstrzymać ten kontratak, Armageddon z całą pewnością znalazłby się pod jego kontrolą. Jednakże nieustępliwy opór stawiany przez Yarricka stanowił wyzwanie dla zdolności i reputacji Ghazghkulla jako Arcyherzsta – wyzwanie, którego Ghazghkull nie mógł odrzucić. Prorok Łaaa! zaatakował Molocha Hades z nienawiścią, jaką Orkowie rezerwują tylko dla swych największych wrogów.

Kosmiczni Marines przybyli zbyt późno, by zapobiec upadkowi Molocha Hades. Ghazghkull osobiście odszukał Yarricka i po dramatycznej walce powalił Komisarza, zadając mu potężny cios głową. Straszliwie ranny Yarrick, pozostawiony samemu sobie, dzięki swej żelaznej woli przeżył i poprzysiągł zabić Ghazghkulla, nawet jeśli miałby stracić przy tym życie.

Gdy Orkowie przypuścili szturm na Molocha Tartarus, do akcji wkroczył Mistrz Zakonu Krwawych Aniołów, Dante. Jego podwładni zaatakowali z taką furją, że wyrznęli prawie połowę orkowej armii nacierającej na Tartarus. Bracia Dantego z Zakonów Ultramarines oraz z Salamander wypierali siły Orków coraz dalej i dalej. Ci jednak nie zamierzali się poddawać. Część walczyła do samego końca, inni zbiegli na pustynię lub skryli się w gęstej, równinowej dżungli. Jednocześnie wokół siebie ocalałych obrońców, Kosmiczni Marines rozpoczęli mistrzowsko poprowadzoną kampanię błyskawicznych ataków, które w końcu doprowadziły do rozluźnienia żelaznego uścisku Ghazghkulla. Pewnej nocy jego oddziały niespodziewanie wycofały się z pola bitwy i zanim nadszedł ranek, na pokrytych popiołami pustkowiach nie pozostało nic poza ciałami poległych.

Tymczasem w samym sercu dżungli i w ruinach zrównanych z ziemią molochów Orkowie zaczęli się rozmnażać.

Pomimo że w jej wyniku zrujnowana została większa część powierzchni planety, Druga Wojna o Armageddon była ledwie preludium nadchodzącego zniszczenia.

ARCYHERSZT NAZDREG I PISCINA IV

Wycofawszy się do swojej twierdzy w Sektorze Golgotha, Ghazghkull ponownie zebrał siły i przeanalizował to, czego nauczyła go pierwsza inwazja na Armageddon. Orkowi bogowie wyjawili mu, że aby zniszczyć wroga, należy go najpierw dobrze poznać. A tocząc wojnę na powierzchni Armageddonu, Ghazghkull dowiedział się, w jaki sposób Imperium reaguje na inwazję pokaznych sił wroga.

W ciągu kilku następnych lat Ghazghkull zawarł przymierze z Arcyherzstem Nazdregiem Ug Urdgrubem, zjednoczył z nim swoje siły i przypuścił niszczycielski atak na imperialną planetę Piscina IV. Nie była to jednak zwyczajna inwazja. Nazdreg, niewiarygodnie bogaty i przebiegły Herszt Złych Ksienżyców, miał na swych usługach najlepszych Mekaniaków w całej galaktyce. Opracowali oni urządzenie teleportujące, dzięki któremu Nazdreg mógł przerzucać wojska ze swego kosmicznego wraku bezpośrednio na powierzchnię planety, nawet jeśli znajdowała się ona w bardzo dużej odległości.

Ghazghkull szybko zdał sobie sprawę, jak ogromny potencjał kryją w sobie te telyporty i przyłączył się do Nazdrega, by przetestować je w trakcie inwazji na Piscinę IV. Stacjonujące na jej powierzchni siły Imperium zostały zupełnie zaskoczone. Planeta nie została całkowicie opanowana przez zielonoskórych tylko dlatego, że z niewiadomych przyczyn obecni na niej byli Kosmiczni Marines z Zakonu Mrocznych Aniołów. Mroczne Anioły poniosły w walce z siłami Ghazghkulla szereg kosztownych porażek, których kulminacją był stoczony w Porcie Kallidus, zapierający dech w piersiach pojedynek pomiędzy Arcyherzstem Orków a Wielkim Mistrzem Skrzydła Śmierci. Choć Ghazghkull bliski był rozerwania Wielkiego Mistrza Beliala na dwoje, oddziały Skrzydła Śmierci powstrzymały przeciwnika na tyle długo, by na powierzchnię planety dotrzeć zdołały pozostałe jednostki Mrocznych Aniołów. Piscina IV została wprowadzie ocalona, lecz Ghazghkull dostał to, czego chciał. Na mocy umowy zawartej z Nazdregiem, który miał odtąd na własną rękę kontynuować wojnę o kontrolę nad planetą, Ghazghkull otrzymał najlepszych Mekaniaków oraz tajemnice opracowanych przez nich telyportów.

ARCYPODPALACZ CHARDONU

Orkowe imperium Charadonu już od niezliczonych stuleci jest zmorą Ultima Segmentum i nie ma sobie równych, jeśli chodzi o wielkość. Na jego czele stoi piromaniak berserker zwany Arcypodpalaczem.

To mityczny przywódca, który swoje zwycięstwa zlicza nie na podstawie podbitych planet, ale tych, które utopił w morzu ognia. Dzięki swojej legendarnej skłonności do puszczania z dymem nawet najlepiej strzeżonych światów, spaja imperium zielonoskórych, którzy są całkowicie oddani jego ideologii. Miano Arcypodpalacza przyjmuje każdy kolejny Arcyherzst Charadonu, czyniąc w ten sposób tę postać nieśmiertelną.

Do niedawna ekspansja Charadonu powstrzymywana była przez Kosmicznych Marines z Zakonu Ultramarines. Na ich czele stał Kronikarz Tigurius, który przy pomocy ataków przeprowadzanych z chirurgiczną precyzją nie dopuszczał, by liczba Orków osiągnęła krytyczny poziom prowadzący do powstania Łaaa! zagrażającego Ultramarowi.

Ale wszelkie sukcesy Tiguriosa mogą zostać zaprzepaszczone. Tyranidzkie roje wkraczają coraz głębiej w granice Ultramaru i Ultramarines nie mogą dłużej delegować żołnierzy, którzy trzymaliby w szachu pobliskie imperium Orków. Arcypodpalacz zwierzył swoją szansę i dokonał inwazji na system Ultramar, przysięgając, że wspaniałe planety Ultramarines pogrąży w ogniu i zamieni je w sterty popiołu.



BITWA O GOLGOTĘ

Po opuszczeniu planety Piscina, Ghazghkull udał się do systemu Golgota, nieświadom tego, że po piętach depcze mu Yarrick. Golgota była planetą górniczą, bogatą w dobra materialne. Arcyherzst Orków zamierzał ją opanować i zamienić w gigantyczną fabrykę amunicji, niezbędnej do przeprowadzenia drugiego Łaaa! w sektorze Armageddon. Wykorzystując telyporty do przeprowadzenia serii błyskawicznych ataków, Ghazghkull szybko pokonał kolosy bojowe broniących planety nadludzi. W ciągu paru tygodni wyposażone w Garganty armie Ghazghkulla zamieniły obrońców w krwawą miazgę. Przybywszy na miejsce w kulminacyjnym momencie bitwy o Golgotę, Komisarz Yarrick poprowadził do boju szwadron superciężkich czołgów „Baneblade”, z zamiarem zabicia Ghazghkulla i pozbawienia orkowych armii dowódcy. Jednakże nawet te stalowe kolosy nie zdołały powstrzymać Bestii Armageddonu. Szwadron czołgów został zaatakowany i otoczony przez sprzymierzony z Ghazghkullem klan Wrednych Słońc. Yarricka zmiażdżyły gąsienice Fortecy Zagładziarki, a jego pozbawione świadomości ciało przyniesiono przed oblicze samego Ghazghkulla.

Po kilku tygodniach nieśpiesznych tortur, Ghazghkull zdecydował, iż Komisarz Yarrick to zbyt cenny przeciwnik, by ot tak, po prostu, pozbawić go życia. Wypuścił Yarricka z cuchnących lochów swego kosmicznego wraku, gdyż zamierzał zaatakować Argameddon jeszcze raz i chciał, by do walki przeciw niemu stanął ktoś odważny i waleczny. Przygotowywany od pięćdziesięciu lat plan miał wreszcie przynieść owoce. Armageddon ponownie ogarnąć miała wojna – tym razem na dobre.

POWRÓT BESTII

Dokładnie pięćdziesiąt siedem lat po pierwszej inwazji Orków, flota Ghazghkulla znów wdarła się do sektora Armageddon, a na leżącej w samym jego sercu planecie przemysłowej ponownie zaroilo się od zielonoskórych. Pod względem liczebności zgromadzone przez Ghazghkulla armie były sześciokrotnie potężniejsze od tych, jakimi dysponowali obrońcy Armageddonu.

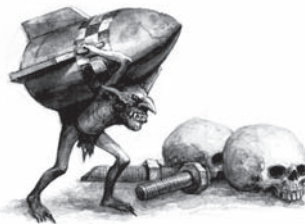
Zgrupowanie orkowych Mordowników z nieustępliwością przeprowadzało samobójcze ataki na imperialne blokadę, tracąc tuzin jednostek za każdy zniszczony okręt Imperium. Mimo swych umiejętności, Flota Imperialna nie zdołała powstrzymać tej fali. Co gorsza, w decydującym momencie starcia jej dowódca Admirał Parol otrzymał sygnał ze stacji monitorowania, informujący o tym, że na obrzeżach systemu pojawiły się trzy kolejne floty Orków.

Połączone siły Ghazghkulla i jego sprzymierzeńców liczyły w sumie ponad dwa tysiące okrętów i co najmniej dwanaście kosmicznych wraków – była to więc najpotężniejsza armada, jaka kiedykolwiek zaatakowała planetę kontrolowaną przez Imperium. Liczebność nie była jedynym atutem Orków. Okręty Floty Imperialnej natknęły się na dziesiątki prymitywnych fortect-asteroid, znanych także jako „Skaury”, dryfujących na niezabezpieczonych zwykle tyłach orkowej floty. Te wyposażone w ciężką broń platformy bojowe nie stanowiły większego zagrożenia podczas walki dystansowej, ale ich obecność w tak potężnej liczbie mogła wskazywać, że dowództwo Orków ma w zanadrzu jakiś groźny plan. Admirał Parol nie zdawał sobie sprawy, jaki los szykuje Ghazghkull dla oblężonej planety Armageddon.

ŁĄDOWANIE

Na powierzchni planety ostatnie tygodnie przed przybyciem floty Orków poświęcone zostały na prowadzone w szalonym tempie przygotowania. Świecono wiekowe reaktory plazmowe Legionów Tytanów, regimenty Gwardii Imperialnej uzyskały uzupełnienia i okopały się, a Kosmiczni Marines należący do ponad dwudziestu Zakonów zajęli pozycje obronne. Na pokładzie ostatniego transportera, który wylądował na Armageddonie, znajdował się człowiek-legenda. Komisarz Yarrick, „Starzec” we własnej osobie, po raz pierwszy od ponad dwudziestu lat postawił stopę na powierzchni planety, ku szalonej radości jej mieszkańców. Wraz z nim przerzucono na Armageddon „Fortecę Arogancji”, ten sam czołg, z którego wnętrza Yarrick kierował obroną Golgoty wiele lat wcześniej.

Sześć tygodni po wejściu do systemu Armageddonu, potężna armada Ghazghkulla runęła na planetę. Pierwszym jej celem stał się Moloch Hades, symbol oporu Imperium z czasów Pierwszej Wojny. Moloch oraz jego mieszkańcy zostali zmieceni z powierzchni ziemi za pomocą gigantycznych asteroid wyrzeczonych z krążących po orbicie planety kosmicznych wraków. Ważące miliony ton skały gruchnęły o ziemię, jak młot rozgniewanego boga. Ten akt bezsensownego okrucieństwa był okrutną zemstą Ghazghkulla na Yarricku.



Podczas gdy na wschodzie, daleko ponad horyzontem, jaśniały płomienie trawiącego Hadesa ognia, pierwsze bandy Orków starły się z siłami Imperium w pobliżu Volcanusa, Acheronu oraz Trupiego Bagna. Baterie naziemnych laserów obronnych oraz rakiety zadały lądującym Orkom ogromne straty, lecz ci, którzy ocalili, przegrupowali się i zaatakowali z taką furią, że następne orkowe oddziały docierały na powierzchnię planety praktycznie nietknięte. Siarkowożółte niebo ponad Armageddonem poprzecinane było smugami gazów wylotowych tysięcy walczących między sobą Szturmbomberów oraz imperialnych samolotów typu „Thunderbolt” i „Marauder”. Kolejne plemiona Orków narodzonych z zarodników pozostawionych na Armageddonie ponad pięćdziesiąt lat wcześniej wynurzały się z gęstwin równikowej dżungli, by przyłączyć się do rosnących w siłę hord. Lotem błyskawicy szerzyły się opowieści o krwiożerczych duchach, przekazywane z ust do ust przez mieszkańców kolejnych molochów.

Moloch Acheron wpadł w łapy Orków dość niespodziewanie, w wyniku zdrady. Sprawcą tej ohydnej zbrodni okazał się nie kto inny, jak niesławny zbrodniarz wojenny von Strab. Objął władzę nad molochem, mianując się nowym najwyższym lordem i oznajmiając, że jego boskim prawem jest rządzić Armageddonem u boku swego sprzymierzeńcy, Ghazghkulla. Orkowe oddziały czekały w gotowości, by uciszyć oportunistów, którym przyszyłoby do głowy poddać decyzję von Straba w wątpliwość.

Kolejne lądowiki spadały z nieba jak burza i orkowe oddziały rozprzestrzeniały się po powierzchni planety



błyskawicznie, niczym pożar w buszu. W wielu miejscach ich ataki odparte zostały przez waleczny Stalowy Legion oraz jego sprzymierzeńców z Adeptus Astartes, ale Orkowie raz za razem regroupowywali swoje oddziały i atakowali ponownie. Obrońcy znaleźli się u kresu sił.

Gdy na powierzchni planety szalała bitwa, Ghazghkull wprowadził w życie kolejny ze swoich pieczołowicie przygotowanych planów. W stronę planety zbliżyć się zaczęły dziesiątki fortect-asteroid, na które natknęły się wcześniej okręty Admirala Parola. Spowalniane przez potężne pola siłowe, orkowe Skaury wylądowały na obszarze zielonej równikowej dżungli, a także w różnych miejscach Armageddonu Prime i Secundus. Wiele zostało zniszczonych w wyniku ostrzału prowadzonego przez obrońców, ale każda, której udało się przetrwać, stała się bastionem Orków, punktem zbornym rozproszonych oddziałów oraz gotową do działania fortecą. Oprócz ogromnych dział i baterii pocisków raketowych, każda Skaua miała na swym wyposażeniu potężne telyporty. Wykorzystywano je do przetrzucania na powierzchnię planety orkowych żołnierzy, Gargantów oraz ciężkiej artylerii.

O dziwo, orkowe Skaury lądowały także na Ognistych Pustkowiach i Martwych Ziemiach, na północ i południe od głównego kontynentu planety. Nawet Yarrick wydawał się być zaskoczony, gdyż te ponure, niegościnne tereny od zawsze uważano za nienadające się do zamieszkania i z taktycznego punktu widzenia całkowicie bezwartościowe. Kilka tygodni później sposób, w jaki Ghazghkull postanowił je wykorzystać, stał się jasny, gdy setki orkowych łodzi podwodnych – pod względem rozmiarów porównywalnych z tankowcami – wynurzyły się ze skażonych wód i zaatakowały molochy Tempestora oraz Helsreach. Oczom zupełnie zaskoczonych obrońców ukazał się widok tysięcy Orków wychodzących z wnętrza stalowych okrętów. Moloch Tempestora znalazł się pod kontrolą zielonoskórzych w ciągu zaledwie kilku dni, zdobyto także stocznice Helsreach.

NIEKOŃCZĄCA SIĘ WOJNA

Walki były tak zacięte, że wydawało się, iż planeta tego nie wytrzyma i rozpadnie się na kawałki. Orkowie podbili w ciągu kilku miesięcy ponad połowę Armageddonu, a wraz z informacjami na temat kolejnych starć toczone na powierzchni zrujnowanej planety, przybywały kolejne oddziały zielonoskórzych. Koncepcja niekończącej się wojny była dla rasy Orków jak święty Graal, dlatego we wszystkich pobliskich systemach gwiazdnych Arcyhersztowie zbierali swoje armie i spieszyli do sektora Armageddonu, przyciągani do tej naznaczonej bitewnymi bliznami planety, jak rekiny do zapachu świeżej krwi.

Na straszliwych, pokrytych pyłem pustkowiach walkę podjęli Kosmiczni Marines, odpierając najwłaściwiejsze nawet ataki, lecz ponosząc przy tym duże straty. W tej maszynie do mielenia mięsa lądowały kolejne jednostki – imperialne oddziały zmierzające ku Wschodniej Rubieży, gdzie miały stawić czoła zagrożeniu ze strony Tyranidów, kierowano do sektora Armageddon. Von Strab został pochwycony i zabity przez Straceńców, żołnierzy wchodzących w skład Karnego Legionu. Jego śmierć nie miała jednak większego znaczenia dla przebiegu zmagania. Wydawało się, że dla sił wiernych Imperatorowi nie ma już ratunku.

I wtedy, pośród ognistej burzy na Armageddonie rozpoczęła się Pora Ognia. Temperatury na zewnątrz molochów wzrosły tak bardzo, że nawet zielonoskórzy

zmuszeni byli skryć się za murami. Po powierzchni planety przelewała się bulgocząca lawa, niosąca śmierć strumienie przecinały linie frontu, zmuszając walczące oddziały do opuszczenia zajmowanych pozycji. Reprezentujący obie strony wojownicy wycofali się, by liżać swe rany. Konflikt utknął w martwym punkcie.

Nie mogąc kontynuować walki, Ghazghkull szybko stracił cierpliwość. Opuścił planetę, pozostawiając ją swym generałom i wyruszył na poszukiwanie nowych ofiar. Jego zadanie zostało wykonane – Armageddon pogryzł się w stanie wiecznej wojny, a jego obrona wymagała od Imperium przetrzucenia ogromnej liczby żołnierzy z sąsiednich planet, czyniąc z nich łatwy do podboju cel.

Komisarz Yarrick był zawiedziony widząc, że Arcyherszt opuszcza planetę nie próbując nawet doprowadzić do rozstrzygnięcia ich sporu i wraz z grupą uderzeniową Czarnych Templariuszy wyruszył na krucjatę, której celem miało być pochwylenie orkowego Arcyherszta i zakończenie jego panowania. Gdy Ghazghkull dowiedział się o planach Yarricka, na jego twarzy zagościł ospały, paskudny uśmiech.

Zarówno w społeczeństwie Orków, jak i wśród poddanych Imperatora, nazwa Armageddon stała się synonimem wojny, która ma położyć kres wszystkim wojnom. Każdego dnia na powierzchni planety pojawiają się kolejne oddziały zielonoskórzych, ostrzających sobie zębiska na część zalegającego Armageddon Wielkiego Łomu. Planeta nadal oblegana jest przez niespotykanych rozmiarów siły inwazyjne Orków. Tymczasem Ghazghkull spustoszył dziesiątki leżących wokół światów. Czas pokaże, czy obrońcom Armageddonu uda się odzyskać kontrolę nad systemem, nim całkowicie pochłonie go orkowa żądza walki.

ŁAAA! WAZDAKKI

Kiedys zwykły orkowy Mek, dziś Wazdakka wyrósł na króla Prendkoświrów. Nigdy się nie zatrzymuje, nie śpi, zawsze jest zdecydowany i jedyna rzecz, jaka nim kieruje, to uzależnienie od wrażeń, których dostarcza mu miażdżenie przeciwników pod kołami potężnego motóru. Wazdakka stał się inspiracją dla Kultu Szypekkości w całej galaktyce i gdziekolwiek się uda, jego armia stale jest zasilana nowymi Orkami, uzależnionymi od prędkości. Herszt bardzo lubi jeździć w ich towarzystwie, oczywiście pod warunkiem, że są oni w stanie za nim nadążyć.

W zakamarkach skrzywionego umysłu Wazdakki skrywa się przebiegły plan o ponadprzeciętnych rozmiarach. Herszt chce okiełznać sekrety niematerialnej przestrzeni i użyć ich do stworzenia portali, przez które będzie mógł przemieszczać się z planety na planetę. W ten sposób zamierza przejechać swoim motorem z jednego krańca galaktyki na drugi, zabijając wszystko, co spotka na swojej drodze.

Jest to plan, który może zostać zrealizowany tylko przez szaleńca i właśnie dlatego jest on tak entuzjastycznie przyjmowany przez Prendkoświrów. Siła orkowej wiary jest ogromna, a więc Wazdakka ma szansę stworzyć tę międzygwiazdzną autostradę. Jeśliby dopiął swego, potęga Łaaa! Wazdakki byłaby oszalamiająca, a jego podwładni, pojawiając się i znikając z materialnego świata, przetoczyliby się przez całą galaktykę



TUSKA UKATRUPIAŁ DEMONÓW

Pod koniec roku 892.344.M41 sąsiadująca ze światem-fortecą Cadia planeta Prosan stała się celem inwazji przeprowadzonej przez potężną horde Orków, których dowódcą był Wielki Szeł Tuska. Gdy do systemu cadińskiego weszła flota Orków, jednostki Imperium wyruszyły, aby ją przechwycić. Spowolniły postępy zielonoskórych, ale zatrzymać ich nie zdołały. Orkowa flota przedarła się przez cadińską blokadę, tracąc przy tym jedną trzecią swych sił. Kiedy wreszcie dotarła nad Prosan, Najwyższe Dowództwo Imperialne spodziewało się, że Wrota Cadińskie staną się świadkiem przeprowadzonego na pełną skalę Łaaa!

Planeta Prosan była poligonem ćwiczebnym wykorzystywanym przez wojska cadińskie, światem niezwykle niebezpiecznym i ze strategicznego punktu widzenia kompletnie bezwartościowym. Niestabilny klimat panujący na powierzchni planety został dodatkowo zmodyfikowany w taki sposób, by Cadianie mogli szkolić się w jak najbardziej niekorzystnych warunkach. Nieprzerwanie padały tam kwaśne deszcze, spomiędzy ostrych, wulkanicznych skał tryskała lava, a po niespokojnym niebie szalały potężne tornada. Tajemnicą pozostawało, czego Orkowie szukają na tej niegościnniej, bezwartościowej planecie.

Przez trzynaście dni cadińscy dowódcy obserwowali z zaciekawieniem, jak po nieprzyjemnej powierzchni planety rozlewają się kolejne fale orkowych wojsk. Imperialne regimenty, które znajdowały się akurat na Prosan, walczyły z wielkim poświęceniem, dzięki swemu wyszkoleniu zyskując przewagę nad obcymi. Wielki Szeł Tuska zdawał się jednak dążyć do podboju planety za wszelką cenę, a jego elitarna piechota przyjmowała to wyzwanie z wielką radością. Trudne warunki otoczenia wydawały się sprawiać, że zielonoskórzy walczyli z jeszcze większym oddaniem. Nie minął miesiąc i armie wiernie Imperatorowi zmuszone zostały do odwrotu, pozostawiając Prosan w łapach Orków.

Flota Imperialna ponownie otoczyła planetę kordonem i szykowała się do ostatecznego starcia. Nie było jednak takiej potrzeby. Siły Orków opuściły Prosan tak nagle, jak się na niej pojawiły. Ku zdumieniu mieszkańców systemu Cadia, flota zielonoskórych skierowała się prosto w stronę leżącego za Wrotami Cadińskimi wiru i zniknęła w głębinach Oka Terroru.

PRZYSIĘGA TUSKI

Dwa lata przed inwazją na Prosan, na pokład „Miazgosczenka”, okrętu flagowego Wielkiego Szeła Tuski, przedostała się poprzez Osnowę pewna demoniczna istota. Nic nie sprawiało Tusce większej radości, niż walka z silniejszym przeciwnikiem. I odniesione w takim pojedynku zwycięstwo. Gdy więc dowiedział się, że jego załogę masakruje imponujących rozmiarów wielogłowa mara, założył swoje energoszpony i z okrzykiem wojennym na ustach ruszył w stronę, z której dochodziły odgłosy walki.

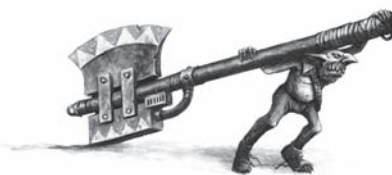
Wielki Szeł był pod ogromnym wrażeniem gwałtownej siły, gdy jego oczom ukazało się wreszcie zakrwawione, masakrujące jego Burszujów monstrum. Mimo to Tuska, urodzony orkowy Herszt, nie zamierzał się wycofać, szczególnie, że znajdował się na swoim terenie.

Zdecydował się stawić czoło bestii. Do pojedynku doszło na mostku „Miazgosczenka”.

Starcie było niezwykle wyrównane, a gdy dobiegło wreszcie końca, Tuska mógł dołożyć do swojej kolekcji pamiątek bitewnych kolejne trofeum.

Podczas walki z bestią Osnowy, Tuska znalazł się bliżej śmierci niż kiedykolwiek wcześniej. I ogromnie mu się to spodobało. Poprzysiął szukać kolejnych istot Osnowy, z którymi mógłby stanąć do walki. Obiecał również poprowadzić swych Chopaków na ostateczną wojnę przeciwko istotom potężniejszym od wszystkich innych. W ten właśnie sposób narodziło się Łaaa! Tuski.

Powróciwszy do wszechświata materialnego, Wielki Szeł zebrał tytuł Dziwolongów, ilu zdołał i rozkazał swej flocie udać się w kierunku planety Cadia. Po krótkiej rozgrzewce na powierzchni Prosan, gdy jego Chopaki przyzwyczaili się już do nieprzyjajnych warunków, zdecydował się Tuska skierować flotę w leżące za Wrotami Cadińskimi serce Chaosu. Tam – jak uważał – dojdzie miało do najzacieklejszej i najbardziej ekscytującej bitwy w historii galaktyki. Pod wieloma względami miał rację.



PROSTO W OTCHŁAŃ

Flota Tuski gwałtownie zwykle przejście w przestrzeń Osnowy wykonała z zadziwiającą łatwością. Dziwolongi ostrzegali swego dowódcę, że dużo łatwiej jest żeglować w kierunku Oka Terroru niż uciec z jego żelaznego uścisku. Tuski to jednak nie powstrzymało. Jego flota przecinała migoczące mgławice myśli i zmętniałe morza emocji w poszukiwaniu czegoś, co można by zniszczyć. Dotarła na planety pokryte iskrzącymi się kryształami, lasami wijących się, bełkoczących trupów i ogromnych kul wypełnionych czystą mocą, trzaskających i skwierczących, gdy Orkowie podchodzili do lądowania. Każdy świat był bardziej dziwaczny od poprzedniego, a oczom podróżników ukazywały się obrazy, które przeciętnego człowieka dawno już doprowadziłyby do szaleństwa. Tuska tym się jednak nie przejmował. Jego Orkowie niszczyli wszystko, co stało im na drodze.

Na planecie ustanej poranionymi, ciężko dyszącymi i wijącymi się z bólu maskaronami, uniosły się ociekające śliną jęzory, by dźgać i rozrywać swymi ostrymi końcami orkowych najeźdźców. Tuska i jego podwładni cieli i rąbali wszystko, co się rusza. Na planecie z żywego jedwabiu, długonogie kusicielki próbowały oczarować zielonoskórych wojowników, maszerujących w pobliżu ich rzeźbionych pałaców. Reakcją Orków na te pokusy była każdorazowo seria z broni palnej i kilka ciosów zadanych ostrym rembakiem. Na planecie wykutej z bryły litych myśli Orkowie przedzierali się przez skrzące się jak cudowny klejnot labirynty. Maszerowali, burząc wytwory niepojętej architektury, miażdżąc podkutymi żelazem buciorami na wpół realne



relikwie i masakrując trwające w modlitewnym uniesieniu istoty. Choć na każdym z wynaturzonych światów, który przyszło mu odwiedzić, tracił coraz więcej Orków, Tuska nigdy jeszcze nie czuł się tak wspaniale.

KRWAWY DNI

Prawdziwa próba potęgi Tuski miała dopiero nadejść. Wylądowawszy na planecie koloru świeżej krwi, Orkowie w poszukiwaniu przeciwnika maszerowali w sięgającej im po kolana posoce. Nie natrafili na nikogo. Brodzili w gęstej brei, kierując się w stronę widocznych na horyzoncie światła toczącej się bitwy. Wcale się jednak do nich nie zbliżali.

Być może Łaaa! Tuski dobiegłoby końca właśnie tam, na tej pokrwawionej planecie, gdyby sfrustrowany Wielki Szef nie wystrzelił ze swojej spluwy w ziemię. Powłoka planety, przypominająca z wyglądu świeże mięso zanurzone we krwi, poruszyła się, reagując na to, co zrobił Tuska. Orkom nie trzeba było wiele tłumaczyć. Zaczęli ciąć, rąbać i strzelać sobie pod nogi. Po karmazynowym niebie przetończył się gniewny ryk.

Już wkrótce planeta miała okazać swój gniew w dużo bardziej niebezpieczny sposób. Z kałuży krwi wynurzały się poczęły bestie zbudowane ze ścięgien i gniewu, ubrane tylko w unoszące się na wietrze smugi morderczych zamiarów. Demoniczne istoty ruszyły z krzykiem w stronę orkowych szeregów. W końcu zielonoskórzy, tracąc coraz więcej żołnierzy, zdali sobie sprawę, że trafili wreszcie na godnego siebie przeciwnika.

Wielki Szef Tuska nic nie utracił ze swej wcześniejszej odwagi i bronił się za pomocą energoszpónów oraz rembaka. W pewnej chwili ziemia pod jego stopami

niespodziewanie się rozstała i z bijącego serca planety wydostało się coś ogromnego i przerażającego. Choć Tuska o tym nie wiedział, zwrócił na siebie uwagę Krwawego Księcia, władcy świata, w którego dzikie ostępy zapuścili się Orkowie. Książę uśmiechnął się w stronę zgromadzonych przed jego obliczem zielonoskórych, odsłaniając usta pełne kłów, których pozazdrościłby mu każdy członek klanu Złych Ksienzyków. Otworzył swoją paszczę niewiarygodnie szeroko i ruszył do ataku.

Arcyherzt i zrodzona z krwi istota walczyli wiele godzin, lecz wkrótce jasnym się stało, że demon po prostu bawi się Orkiem. Chopaki zostali zdziesiątkowani, a Tuska krwawił obficie z tuzina głębokich ran. W końcu przeciwnik przebił go na wylot, dziurawiąc jego brzuch, i unieruchomił, przyciskając do ziemi swym rozszczepionym kopytem. Triumfujący Krwawy Książę wydał ze swych ust okrzyk ku chwale Khorna. Ocalałe Dziwolongi wykorzystały tę chwilę, atakując demona nawałnicą psychicznej energii. Ten zawył, wściekły na to, że pozwolili sobie na taką zachwałność i jednym gestem zmiażdżył ich umysły. Ostatkiem sił konający Tuska skierował swe energoszpony pomiędzy odnóża bestii i wykonał swój własny, równie skuteczny „gest”.

To nie koniec historii Tuski. Za każdym razem, gdy nad krwawym światem wschodzi słońce, Wielki Szef i jego Orkowie ruszają do boju. Maszerują poprzez krwawe bagna w niekończącym się cyklu walki i śmierci, po wsze czasy pozostając posłusznymi marionetkami Pana Wojny. W pewnym sensie tego dnia, dawno temu, Tuska wrócił wreszcie do domu.

„Ja wam mówił, że wiem, gdzie je kława bitka.”

Wielki Herszt Tuska





WYSZCZAŁOWA WOJNA

Gdy orkowi Arcyhersztowie stają do walki przeciwko Dominium Tau, często okazuje się, że przeciwnik ma ogromną przewagę w uzbrojeniu. To dla sił Orków sytuacja niezwykle irytująca, bywa że kończąca się nawet odwrotem zielonoskórych z pola bitwy na rozkaz Arcyherszta mrużącego pod nosem, że Tau nie mają pojęcia „jak czeba walczyć”. Jedynym wyjątkiem jest tutaj Łaaa! Groga, kruczata rozciągająca się głęboko na terytoria kontrolowane przez renegata Tau, Komandora Farsighta.

Grog Třardykiel, Wódz Alsanty, stał się jednym z najbardziej zaciekłych wrogów Dominium Tau. Jego flota zaatakowała sfery bojowe Krootów, dryfujące w pobliżu Dal'yth. Grog przekonał się, że Krooty są doskonałymi przeciwnikami. To preferujący walkę wręcz najemnicy i można było na nich polegać, gdy przechodziła ochota na tak przez Orków uwielbiane okrutne bijatyki. Gdy obie rasy szykowały się na długą kampanię, na pomoc Krootom przybyli ich sprzymierzeńcy, Tau.

Grog był wściekły. Wypowiedział wojnę Tau, zdecydowany pokazać im, że z Orkami nie ma żartów. Niestety, inwazja na planety klanowe Tau nie poszła zgodnie z planem. Przeciwnik miał przewagę i była to przewaga bardzo wyraźna. Choć Grog miał do swojej dyspozycji całe imperium Orków, gotowych walczyć, gdy tylko im rozkaże, Třardykiel szybko przekonał się, że ich liczba spada w zastraszającym tempie.

Zdecydował się więc zrealizować całkiem inny plan. Korzystając z tyłu Pancerwałów, Gadźeciarzy i Najemniaków, ilu udało mu się zwerbować, włącznie z najemnikiem Kapitanem Badrukiem, Wódz Alsanty wzmocnił swoje armie i gotował się do kolejnej bitwy.



ZEMSTA GROGA

Wdzierając się do enklawy Farsighta na północnych terenach Dominium Tau, Grog natknął się na jeszcze bardziej zaciekły opór. Tym razem jednak był na to przygotowany. Szabrownicy, uzbrojeni w megaspluwę zbudowane ze zdobycznej broni, wypuszczali śmiercionośne serie w kierunku linii obronnych Tau. Pancerfury i szaberczołgi raziły zmasowanym ogniem miejsca koncentracji Wojowników Ognia, podczas gdy Grog i jego Chopaki maszerowali uparcie w kierunku wrogich umocnień.

Trupikoptery płynęły po niebie, to wznosząc się, to opadając, złączone w śmiertelnej walce z pancernymi drużynami Tau. Największe wrażenie robił jednak Kapitan Badrukk i jego rozświetlający mroki nocy Gadźeciarze, eliminujący przy pomocy

swych szpanspluw kolejne grupy zdesperowanych wojowników Tau. Rzeź przerwało dopiero przybycie niszczyciela rakietowego „Manta” o nazwie „Or'es Por'kauyon”, który bezlitośnie wyciął Gadźeciarzy serią z działa magnetycznego. Badrukk odniósł ciężkie rany, a do tego skończyły mu się cygara, więc zmuszony był się wycofać. Plotka głosi, że owładnięty obsesją zemsty Kapitan po dziś dzień poluje na okręt, który pozbawił życia jego podwładnych.

Możliwe, że gdyby Tau trzymali się swojej zwyczajowej taktyki, którą można podsumować słowami „atakuj i uciekaj”, odnieśliby zwycięstwo, ale Komandor Farsight znany był ze swej agresywności oraz żołnierskiej dumy. Najbardziej krwawa bitwa miała dopiero nadejść.

SPRYTNY PLAN

Podczas gdy bitwa o północne enklawy przybierała na sile, Grog postanowił wprowadzić w życie swój najbardziej jak dotąd przebiegły plan. U jego podstawy leżała koncepcja odwrotu, czyli taktyki w kulturze Orków właściwie nie do przyjęcia. Gdyby nie to, że Grog korzystał z pomocy potężnej liczby hersztów Krławych Toporów, nigdy by mu się nie udało wprowadzić tego planu w życie.

Kiedy oddziały Komandora Farsighta ruszyły zdecydowanie naprzód, niby to oszołomieni Orkowie cofali się, gwiżdżąc, pokrzykując i chwytając się za głowy. Triumfujące jednostki Tau zapędziły się trochę w swym polowaniu, oddalając się od siebie i zbyt rozpraszając. Niespodziewanie, przycażone jednostki Orków zaatakowały grupy bojowe Tau, zamykając je z dwóch stron w żelaznym uścisku, niczym para ogromnych zielonych szczęk.

Najwyższe dowództwo Tau było zszokowane. Pozostające pod jego komendą oddziały zostały wymanewrowane i znalazły się w pułapce. Rozpaczliwie próbowano sprowadzić jakieś posiłki, by ewakuować Komandora Farsighta, ale oddziały Groga nabierały dopiero rozpędu. Wódz i jego Chopaki przegonili cofających się Tau aż do ich bazy, puszczając ją następnie z dymem i gromadząc tyle broni Tau, ile się dało. Im więcej znaleźli, tym stawali się groźniejsi i wkrótce mieli tyle ciężkiego uzbrojenia, że nawet najbardziej zachłanny Gadźeciarz by im pozazdrościł. Karta się odwróciła i nie wyglądało na to, by sytuacja miała się szybko zmienić.

Od tego dnia do Groga przyłączyło się wiele nowych band. W ciągu roku opanował trzy planety klanowe, tocząc wojnę na wyczerpanie, na której prowadzenie Orkowie mogą sobie pozwolić, podczas gdy dla Tau jest ona nie do zaakceptowania. Niezależnie od tego, ilu Orków wytnie Farsight oraz jego grupy bojowe, w ich miejsce natychmiast pojawiają się nowe armie zielonoskórych.

Taka jest właśnie natura kultury zielonoskórych – kiedy zaczyna się walka, pokój staje się odległym wspomnieniem i nikt za nim nie tęskni. Tak więc teraz, gdy planety klanowe Tau nieustannie atakowane są przez zielonoskórych ze Wschodniej Rubieży, toczona przez wyznawców Większego Dobra wojna, której celem była ekspansja terytorialna, stała się najzwyczajszą na świecie walką o przetrwanie.

ZIELONA FALA

Chociaż liczbę aktywnych w obrębie galaktyki Łaaa! trudno jest jednoznacznie określić, poniżej znajduje się lista godnych uwagi orkowych krucjat, które miały miejsce w ciągu dwóch ostatnich stuleci.

831.M41 – Łaaa! Gazbaga

Gazbag, znany ze swej wytrwałości, a pozbawiony niestety umiejętności skutecznej nawigacji Arcyherst Prendkoświrów, kieruje swoje Łaaa! w stronę grupy bezbronnych rajszych planet Eldarów. Mimo że na planetach tych trudno o łupy, Orkowie Gazbaga radzą sobie z wszechogarniającą nudą, puszczać z dymem to, co stanie im na drodze i generalnie robią jeden wielki bałagan. Mściwi Eldarzy ze Światostatku Biel-tan atakują najeźdźców z niszczycielską furią, lecz radosnych Orków jest tak dużo, że siły Eldarów nie są w stanie ich otoczyć. Po przedłużającej się, krwawej kampanii, oddziały Eldarów zmuszone zostają do odwrotu. Gazbag niewoli rdzennych mieszkańców i pali wszystko wokół – aż pokryte niegdyś zielenią światy zaczynają mu się wreszcie podobać.

855.M41 – Łaaa! Hruka

Powszechnie znany szef Wenżogryzów, Gruk Zembołam, niewoli całą populację podwójnego systemu Corva. Po tym, jak jerńcy budują mu statek z ładowniami wystarczająco przestronnymi, by zmieściła się w nich jego megamenażeria, wyrusza Hruk ku centralnym światom Imperium. Podbija dziewięć planet świątynnych Marlisant, a w Bazylice Imperator Majoris zakłada hodowlę swych słynnych Rozgniataczy.

898.M41 – Brygada Pancerni Potężnego Szarpacza

Potężny Szarpacz Borka, Herst znany przede wszystkim z uwagi na swoją przypominającą świński łeb głowę, rozpoczyna Łaaa!, stając na czele potężnej brygady Pancerni. Każdy z jego pojazdów jest wyjątkowo silnie opancerzony. Gdy brygada jest w drodze, wiele kilometrów wokół drży ziemia. Ku przerażeniu imperialnych armii wysłanych mu naprzeciw, Potężny Szarpacz okazuje się być godnym swego imienia. Łaaa! Borka przełamuje obronę Upiornych Gwiazd i przejmuje kontrolę nad pokaznym obszarem galaktycznej rubieży.

955.M41 – Druga Wojna o Armageddon

Ghazghkull dokonuje inwazji na Armageddon, stając na czele potężnego orkowego Łaaa! Tylko dzięki nieustępliwości oraz zdolnościom przywódczym Komisarza Yarricka, planeta nie zostaje opanowana przez Orków w pierwszym miesiącu walk. Przybywające na Armageddon posiłki Kosmicznych Marines zmieniają stopniowo przebieg konfliktu i Ghazghkull zmuszony jest w końcu wycofać się do sektora Golgota. Tymczasem Szef Snikrot oraz jego Komandosi Czerwonej Czaszki stają się żywym dowodem na to, że Orkowie to niekoniecznie brutalne osiłki, ale od czasu do czasu także brutalne osiłki działające z zadziwiającym sprytem.

976.M41 – Łaaa! Gorbaga

Niesławny Arcyherst, znany także jako Arcybies Gorbag rozpoczyna oskrzydłujące Łaaa!, którego celem jest Sektor Gotyk. Większość najważniejszych bitew toczonych w jego trakcie rozgrywa się w przestrzeni kosmicznej. Liczebność floty Gorbaga, a także stosowana przez niego odważna taktyka, okazują się zbyt wielkim wyzwaniem dla Floty Imperialnej. Gorbag opanowuje imperialny krążownik typu Dominator,

który po odpowiednich przeróbkach staje się okrętem flagowym Arcybiesa. „Zemsta Gorbaga” – bo taką właśnie nazwę otrzymuje wspomniany okręt – odgrywa centralną rolę podczas toczonej w przestrzeni kosmicznej bitwy o Armageddon w 998. M41, siejąc spustoszenie pośród statków Imperium.

978.M41 – Przerwane Łaaa!

Orkowy Arcyherst Grizgut, znany powszechnie kleptomani, wyrusza ze swoim Łaaa! do systemu Morloq. Podróżując przez Osnowę, by szybciej dotrzeć do celu, Grizgut wraz ze swą bandą przenoszą się w czasie i wynurzają się z chaosu Empireum na krótko przed tym, gdy wyruszyli w drogę. Grizgut zabija swego sobowtóra, a więc siebie samego, z nadzieją, że odbierze mu swoją ulubioną broń i będzie miał zapasową sztukę. Wynikłe z tej sytuacji zamieszanie oznacza koniec tego obiecującego Łaaa!



979.M41 – Nowa broń

Nazdreg, znany ze swego bogactwa i sprytu Arcyherst Złych Ksienżyców, zmusza swych Mekaniaków do przeprowadzania coraz to odważniejszych i dziwacznych eksperymentów. Pomimo szeregu nieprzyjemnych „problemów”, poczynając od samozapłonu, a na odwróceniu grawitacji skończywszy, Mekaniacy Nazdrega dopracowują konstrukcję swoich telyportów. Arcyherst przekazuje tę nową technologię Ghazghkullowi, otrzymując w zamian obietnicę trwałego przymierza.

989.M41 – Łaaa! Snagroda

Snagrod, w tamtych czasach Arcypodpalacz Charadonu, jednoczy frakcje Orków w sektorze Loki. Imperialna kolonia znana pod nazwą Marnego Łądu zostaje zniszczona, pomimo bohaterkiej obrony Portu Kruger. Interwencja Kosmicznych Marines z Zakonu Purpurowych Pięści sprawia, że następnym celem Snagroda staje się Świat Rynn, planeta Astartes. Po ciężkiej bitwie, należącej do Purpurowych Pięści klasztorforteca zostaje wysadzony i przestaje istnieć. Eksplozja jest tak potężna, że Orkowie zmuszeni są opuścić planetę. Jest to jednakże zwycięstwo pozorne, gdyż dumny niegdyś Zakon Purpurowych Pięści staje się cieniem swej dawnej potęgi.

989.M41 – Łaaa! Czarnego Zemba

Imperium Czarnego Zemba, Arcybiesa Octariusza, zostaje zagrożone przez Tyranidów. Po pierwszych potyczkach z Genokradami, Arcyherstowie Krfawych Toporów zmuszeni są skorzystać z usług Szefa Zagstruka, którego Sempy mają się zająć przechwytywaniem i eliminacją wroga. Udać im się to dopiero wtedy, gdy w systemie Octarius pojawia się Flota-Rój Lewiatan. Czarny Zomb przechodzi do kontrataku, ruszając prosto w paszczę Floty-Roju Tyranidów.

998.M41 – Trzecia Wojna o Armageddon

Ghazghkull powraca na Armageddon zdeterminowany, by zemścić się na mieszkańcach planety. Sprowadza na glob niekończącą się wojnę, zagrażając istnieniu całego systemu Armageddon.



ORKOWE GLIFY

Zapis języka Orków oparty jest na piśmie glificznym. Podstawę stanowią glify oznaczające klan, rodzinę czy podstawowe orkowe określenia i elementy imion. Ich uzupełnieniem są fonetyczne runy, przy pomocy których można zapisać większość słów Orków czy innych ras.

 ZŁO: Zły, złośliwy, odważny, silny, wytrzymały	 STRASZNY: Bezwzględny, waleczny, mina, niebezpieczny	 ORKOWY: Ork, orkowa kultura, dobry, zielony	 TUF: Stary, starożytny
 NALOTKA: Niszczyć, inwazja	 GROD: Przyjaciół lub ulubiony przeciwnik	 RUKK: Atak, szarża	 WRAK: Kosmiczny wrak, statek kosmiczny, krążownik
 SZEF: Dowódca, oficer, główny Ork, Arcyherzst	 GROT: Grot, służący, niewolnik	 SZRAMA: Szramiarz, weteran	 ŁAAA: Banda, plemię, uwaga!
 WYSZCZELAK: Atak, głośna broń, strzelać, walczyć	 MEK: Pomysłowy, technologia, mechaniczny	 CZACHA: Koniec bitwy, martwy	 OSNOWA: Przestrzeń, Osnowa
 GUL: Śmierć, kości, czaszka, skały, biały	 MOR: Dzikie, pierwotny, starożytny	 CZUJKA: Ścinać, zabijać, stracić, usuwać	 WRRUM: Szybkość, Kult Szybkości
 GEMBA: Usta, jeść, pić, kłamać	 NAZ: Księżyc, świecić, światło, bogactwo	 PASZCZUN: Paszczun, jeść, posiłek, zapasy, użyteczny	 DZIF: Niesamowity, dziwny
 GOF: Bitny, kolczasty, metalowy, czarny, noc	 BURSZUJ: Szlachectwo, autorytet, wysoki stopień	 TUP: But, musztra, marsz, Szturmierz	 ZAK: Błyskawica, ruch, szybki cios
 JUCHA: Krew, czerwony, rzeź, rana	 ORDA: Dużo, masa	 ZOMB: Bogactwo, danina	 ZOG: Odejdź, spadaj, niedobrze

 A	 F	 K, C lub Q	 Nr	 S	 Uz	 O
 Ag	 G	 L	 O	 Sh	 U	 I
 Ar	 Ga	 M	 Og	 Sk	 W	 2
 B	 Go	 Ma	 Ork	 Sn	 Wa	 3
 D	 Gr	 Mo	 Or	 T lub Th	 Y	 4
 Du	 Gu	 N	 P	 Ug lub Uk	 Z lub Az	 5
 E, Ee lub I	 H	 Na	 R	 Ur	 Zu	 Dużo

SIŁY ZBROJNE ORKÓW

W tym rozdziale opisane są siły zbrojne Orków – ich uzbrojenie, jednostki oraz kilku sławnych bohaterów, takich jak Szalony Dok Grottnik lub Szeł Zagstruk z Sempów. Każdemu opisowi jednostki towarzyszą zasady, pozwalające na użycie jej w grze Warhammer 40.000.

Rozdział „Siły zbrojne Orków” został podzielony na dwie części. W pierwszej znajdują się opisy wszystkich jednostek piechoty oraz pojazdów wchodzących w skład armii Orków. W drugiej przedstawieni są dowodzący nimi bohaterowie specjalni. Zbrojownia Orków, zawierająca opisy i zasady wszystkich brutalnych i dziwacznych broni używanych przez zielonoskórych, znajduje się tuż za rozdziałem hobbystycznym, na stronie 89.

ZASADY SPECJALNE ORKÓW

W stosunku do niektórych modeli wchodzących w skład armii Orków stosuje się kilka wspólnych zasad specjalnych. Poniżej znajdują się opisy tych zasad.

Łaaa!

Orkowie żyją dla chwili, w której, szarżując, z samego dna płuc będą mogli uwolnić okrzyk Łaaa! Gracz dowodzący Orkami może zadeklarować użycie zasady Łaaa! raz w ciągu bitwy, w swojej dowolnej fazie Strzelania. Nie może tego jednak zrobić w pierwszej turze, ponieważ Łaaa! musi nabrać właściwego impetu. W czasie wybranej tury wszystkie zaprzyjaźnione jednostki piechoty Orków posiadają zasadę specjalną Dodatkowy Ruch (poza oddziałami Grotów, które są przecież zbyt mizerne na porządne Łaaa!).

Jeśli dla jednostki wykonującej ruch Łaaa! wyrzucimy 1, Orkowie wchodzący w jej skład zaczną walczyć pomiędzy sobą. Jeden model należący do tego oddziału traci jeden punkt Żywotności. Jednostka nadal może poruszyć się o ten dodatkowy 1” i normalnie szarżować.

W Kupie Siła!

Psychologia i morale Orków są ściśle związane z liczbą Chopaków, którzy w danym momencie znajdują się w tym samym miejscu. Ork ze zgrają kamratów zagrzewających się nawzajem do walki jest bardziej pewny siebie niż taki, któremu pod nogami pęta się jedynie stuknięty kompan Zog! Z tego powodu zgraje Orków mogą zawsze zamienić swoją podstawową wartość Zdolności Przywódczych na wartość równą liczbie Orków w oddziale. Jeśli zgraja Orków liczy 11 modeli lub więcej, to otrzymuje zasadę specjalną Nieustraszeni.

Szaleńczy Atak

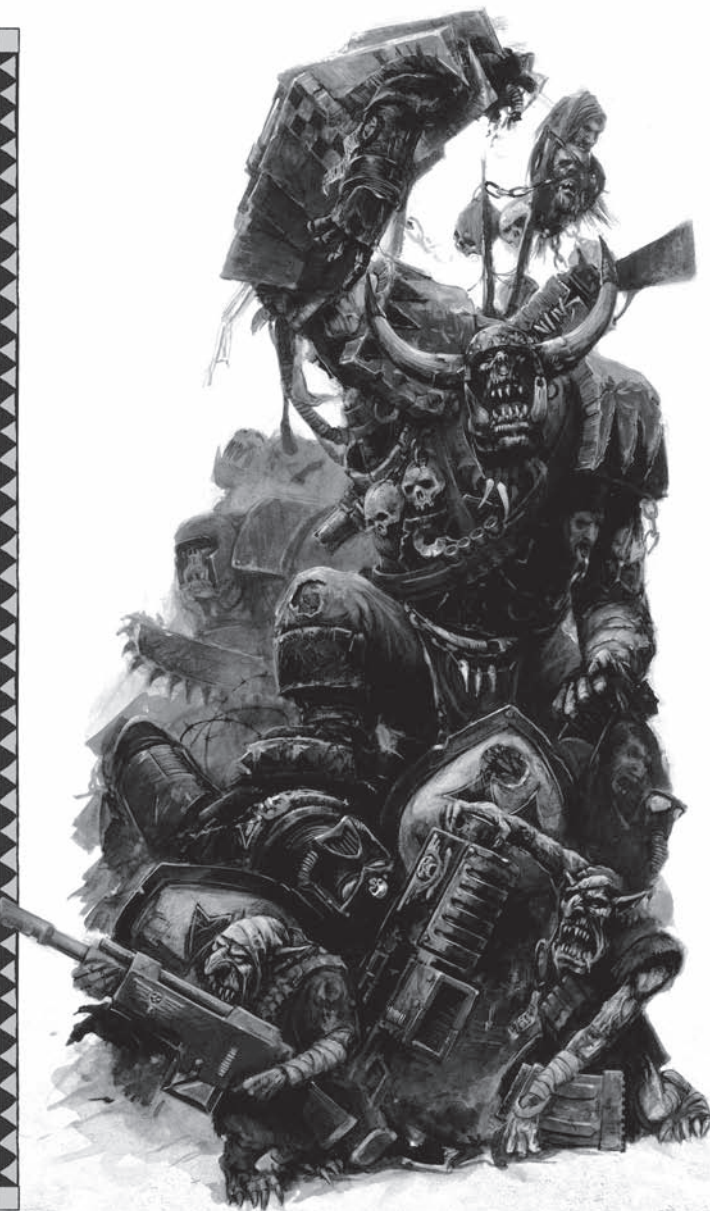
Zasada Szaleńczy Atak odzwierciedla beztroską żądzę krwi, kierującą poczynaniami wielu Orków.

UNIKALNY EKWIPUNEK

Niektóre elementy ekwipunku Orków są przeznaczone tylko dla określonych oddziałów, inne mogą być powszechnie stosowane. Zasady dla przedmiotów unikalnych uwzględnione są w ramach opisów ich właścicieli, pozostałe przedmioty zostały zebrane w części poświęconej ekwipunkowi bojowemu.

MODELE DEKORACYJNE

Niektórym modelom Orków towarzyszą figurki Grotów lub Paszczunów, na przykład Groty Sanitariusze, Groty Nabojarze czy Groty Olejarze. W czasie gry posiadają one pewne dodatkowe właściwości, ale ich modele pełnią jedynie rolę dekoracyjną i z tego powodu nie posiadają zestawu charakterystyk, nie zajmują miejsca w transporterach itd. Jeżeli będą przeszkadzały, to należy je przestawić lub usunąć.





HERSZTOWIE

Herszt jest największym i najpotężniejszym spośród Orków należących do danego plemienia. To żądny krwi i zaprawiony w walce wojownik, wyposażony w najlepszy ekwipunek bojowy, jaki może mu zapewnić jego plemię.

Herszt ma decydujący głos we wszystkich aspektach egzystencji swych podwładnych, a z uwagi na jego potężne rozmiary oraz biegłość w sztuce prowadzenia wojny, nikt nie śmie podważać jego decyzji.

Choć niektórzy Hersztowie są wystarczająco przebiegli, by zaplanować przebieg bitwy nim padnie pierwszy wystrzał, pełnię swych umiejętności pokazać mogą dopiero na pierwszej linii, stając oko w oko z wrogiem. Gdy wokół toczy się walka, ci wszechpotężni Orkowie dają się ponieść bitewnemu szałowi, rzucając się pomiędzy oponentów i masakrując każdego, kto stanie im na drodze. Stają się ucieleśnieniem orkoizmu, budząc szacunek i strach tak wśród przyjaciół, jak i wrogów.

Szczególnie potężni i odnoszący największe sukcesy Hersztowie zostają Arcyhersztami. Pod ich sztandary ściągają całe armie, tworząc w końcu przerażających rozmiarów hordę. Aby osiągnąć taką pozycję, orkowy dowódca musi być bezlitosny w walce i brutalnie gnębić swych podwładnych. Najczęściej orkowi przywódcy osiągają pozycję Herszta dzięki kombinacji przebiegłości, przemocy oraz ogłuszających wrzasków. Wyjątkowo sprawny umysł nie jest więc

warunkiem koniecznym do zdobycia wielkiej władzy – prawda jest taka, że pod względem inteligencji wielu Hersztów równać się może co najwyżej z przeciętnym groxem. Dlatego to zadaniem podwładnych jest pamiętać o sprawach tak przyziemnych, jak orientacja na polu bitwy, jak dbanie o to, by nie zabrakło amunicji czy określenie, gdzie mniej więcej znajduje się przeciwnik.

Rynsztunek bojowy Herszta ma onieśmielać, gdyż budzący strach wygląd to podstawa w przypadku kogoś, kto sprawuje rządy silnej ręki. Herszt zagarnia dla siebie lwią część łupów wojennych, nawet jeśli zmuszony jest własnoręcznie zadusić kilku padlinożerców z klanu Trupich Czach, którzy jako pierwsi dorwali się do tego, co należy się jemu. Hersztowie podróżują często na czele swych armii, w maszynach, pobrządkowanych metalicznie pancerfurach, pokrytych charakterystycznymi dla danego przywódcy glifami i przystrojonych jego sztandarami.

W tych rzadkich chwilach, gdy Herszt nie zajmuje się utrwalaniem swej pozycji wśród Orków (czytaj: nie jest właśnie zajęty rozwalaniem łbów ewentualnych konkurentów), prześiaduje w przestronnej, cuchnącej sali, otoczony przez swych Burszujów i kompanów od wypitki. Ponad jego tronem, który przyozdobiony jest upamiętniającymi przeszłe zwycięstwa trofeami, zawieszono są zdobyczne sztandary. Z tego właśnie miejsca Herszt spogląda groźnie na swe sługi i rozmyśla, snując plany podboju i marząc o kolejnych rzeziach.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Herszt	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaal!

ORKOWE TROFEA

Orkowie oceniają Herszta po tym, ilu i jakich wrogów zdołał pokonać. Już od dawien dawna Hersztowie chwalili się więc czaszkami rywali przyozdabiając nimi trony i stojaki na trofea. Współczesny, podróżujący po całym kosmosie Ork ma do swej dyspozycji o wiele większy wachlarz przeciwników i z ogromną przyjemnością ukręca łby najsilniejszym z nich, wystawiając je następnie na publiczny widok. Najważniejsze miejsce wśród trofeów Herszta zajmują zwykłe hełmy Kosmicznych Marines. Posiadanie w swej kolekcji szczątków najznamienitszych wojowników Ludzkości to najlepszy dowód waleczności Herszta, dający mu prawo do przewodzenia innym. Wspomnieć należy, że hełmy Kosmicznych Marines miewają różne kolory – to wielki plus dla tych Hersztów, którzy lubią mieć ciekawe kolekcje



BURSZUJE

Tych, którzy należą do kasty rządzącej, Orkowie nazywają Burszujami. O nobilitacji danego osobnika nie decydują rzeczy błahe i będące dziełem przypadku, jak pochodzenie czy otrzymane w spadku błyskotki, ale wyłącznie jego rozmiary oraz wojowniczość. Jedynym Orkiem, który budzi większy strach i jest roślejszy od Burszujów jest Herszt. Dlatego Burszuje uwielbiają przypominać mniej znaczącym Orkom o swej dominacji, wykorzystując po temu pokryte bliznami pięści i podkute żelazem buciory.

Od czasu do czasu Burszuje łączą się w grupy zamożnych i zaprawionych w boju weteranów, tworząc straż przyboczną dla swego Herszta. Kiedy ten padnie w boju, jego miejsce zajmuje najpotężniejszy spośród Burszujów (po tym, oczywiście, jak rozwali kilka łbów, by przywrócić porządek). Niektórzy Burszuje lubią dowodzić zgrajami mniejszych od siebie Orków, którymi mogą bezkarnie pomiatać. Przewodzą i dają podwładnym przykład - rzucają się tam, gdzie toczą się najcięższe walki, miażdżą czaszki i rozrywają na wrogów strzępy. Tak więc każdy Burszuj jest jednocześnie dowódcą, czempionem, karbowym oraz wzorem dla Chopaków, którym przewodzi.

Burszuje korzystają z każdej okazji, by rozkoszować się okrucieństwem i przemocą, a przyznać trzeba, że dzięki swym cechom fizycznym mogą to czynić praktycznie bezkarnie. Są skrajnie arogancy i natychmiast wymierzają karę każdemu Orkowi, Grotowi czy Snotlingowi, który odezwie się niepytany lub zirytuje ich w jakikolwiek inny sposób.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Sztandar Łaaa! Sztandar bandy, ozdobiony glifami, trofeami oraz krwią pokonanych przeciwników, ma świadczyć o tym, jak niebezpieczni są jego właściciele. W boju dzierży go Burszuj, który zaskarbił sobie największy szacunek Herszta. Sztandar ma niemal religijne znaczenie dla Orków, którzy w jego obecności będą walczyli z jeszcze większą gorliwością. Modele z oddziału posiadającego sztandar Łaaa! mają +1 WW.

BLIZNY I SZRAMY

Największym szacunkiem w oczach Chopaków cieszą się ci Burszuje, którzy mogą poszczycić się najbardziej imponującymi bliznami. Szeroka i długa szrama jednoznacznie wskazuje, że z jej właścicielem lepiej nie zadzierać. Najlepiej, by biegła od czubka głowy do podstawy szczęki, była interesująca dla orkowego oka i poszarpana. Dla większego efektu nie należy usuwać nici oraz metalowych klamer użytych do zaszywania rany. Pokrytych takimi bliznami orkowych weteranów nazywa się niekiedy Szramiarzami. Burszuje obrzucają się często najgorszymi wyzwiskami, po to tylko, by sprowokować bijatykę, która pozwoli im zdobyć jedną czy dwie takie blizny. Obmyślanie wulgarnych obelg to w zasadzie jedyne ćwiczenie, jakiego Burszuje poddają swoje nieprzeciążane niczym innym umysły.

Taka kara przybiera zwykle formę solidnego ciosu w czerep, zadanego tępym narzędziem (zwykle jest to ręka samego Burszujów). W przypadku poważniejszych wykroczeń, gdy niesforny Ork zapomni na przykład przynieść Burszujowi śniadanie lub nie przeładuje jego ukochanej spluwy, cios zadawany jest najczęściej za pomocą tępej strony wielkiego rembaka.

Oprócz masy ciała, oznaką nobilitacji i statusu jest pośród Orków porządku ekwipunek bojowy. Zwyczajny żołdak nie może posiadać rynsztunku lepszego bądź nadającego większy prestiż od tego, w jaki wyposażeni są Burszuje należący do jego plemienia. Jeśli popełni tego typu błąd, ekwipunek zostanie bardzo szybko „skonfiskowany”. Dzięki takim właśnie regułom, Burszuje mają zwykle w swym posiadaniu oszałamiającą ilość sprzętu. W skład ich arsenału wchodzi różnego rodzaju przedmioty – od metalowych płyt pancernych, po zięjące dymem motory i wielkokalibrową broń.

Wszyscy Burszuje uwielbiają obnosić się z potężną bronią palną. Najbardziej zamożnych stać na budzącą powszechny strach broń łonczoną oraz ulepszone spluwy, zamieniające każdego, kto znajdzie się w ich zasięgu w podziurawione pociskami truchła lub krwawe ochłapy poszatowanego mięsa. Gdy idzie o broń służącą do walki wręcz, ich upodobania są równie ekstrawaganckie – największą popularnością cieszą się łańcuchowe rembaki oraz napędzane silnikami tłokowymi energoszpony.



MEKANIACY

Mekaniacy, zwani też Mekami, to Orkowie obdarzeni talentem do inżynierii. Zajmują się opracowywaniem, konstruowaniem i konserwacją wykorzystywanych przez Orków maszyn oraz uzbrojenia. Są opętani manią tworzenia coraz to większych i bardziej niszczyielskich machin wojennych, które można by wykorzystać przeciwko wrogom.

Mekaniacy to beztrósko niedbali rzemieślnicy, szczęśliwi tylko wtedy, gdy mogą spawać, nitować i przekuwać kawały metalu, aż uda im się sklecić podwozie, lufę czy bioniczną nogę. W rezultacie tego indywidualistycznego, pozbawionego planowania podejścia, orkowa technologia rozwija się metodą prób i błędów, a produkowane w oparciu o nią maszyny i urządzenia mogą sprawiać wrażenie rozklekotanych i zdezelowanych. Mekaniakom w najmniejszym stopniu to nie przeszkadza, a co bardziej udane spośród ich wytworów bywają równie śmiercionośne, jak sprawiająca dużo lepsze wrażenie broń Eldarów czy Tau.

Mekaniacy stanowią nieodzowny element każdej bandy Orków. Bez ich pomocy pojazdy naziemne i statki kosmiczne stałyby się bezużyteczne, a Orkowie nigdy nie zdołaliby zorganizować porządnego Łaaa! Hersztowie i Burszuje, którym potrzebna jest nowa fura lub broń, udają się bezpośrednio do Meka i zlecają mu wykonanie zamówienia na poczekaniu. Rezultat rzadko bywa zgodny z tym, czego oczekiwał zleceniodawca, ale zwykle i tak jest satysfakcjonujący. Na polu bitwy Mekaniacy przewodzą często jednostkom Wypalaczy i Szabrowników.



Niektórzy Mekowie stają się tak potężni, że zaczynają się wokół nich gromadzić wszelkiego rodzaju pomagierzy, przezywani deklami miłośnicy techniki, a także inni Mekaniacy. Takich wizjonerów, niezrównanych, gdy idzie o znajomość orkowej technologii specjalistów, nazywa się Wielkimi Mekami. Potrafią oni wykorzystywać nawet pola siłowe, chroniąc za pomocą pomrukujących generatorów owoce swych wysiłków.

Mekaniacy wyruszają zwykle do boju uzbrojeni w swoje ulubione wynalazki. Są to najczęściej jakieś ciężkie i niewiarogodnie skomplikowane, trzeszczące pod naporem wypełniającej je energii spluwy, takie jak na przykład sztukowany megablaster. Ciesząca się najgorszą sławą broń Mekaniaków to szokowy snotmiot, dziwaczne urządzenie umożliwiające tworzenie otworów w warstwie świata materialnego. Jej wspaniała moc nie została jednak wykorzystana do rozwoju nauki i nie zrewolucjonizowała metod podróży. Okazała się za to idealnym narzędziem do wystrzeliwania w kierunku wroga oszałałych w wyniku działania Osnowy Snotlingów.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Mekaniak	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Wielki Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Zasady specjalne

Bohater Niezależny (tylko Wielki Mek), **W Kupie Siła!**, **Szaleńczy Atak**, **Łaaa!**

Ekwipunek bojowy

Mekowe urządzenia. Mekaniacy specjalizują się w polowych naprawach. Jeśli Mekaniak lub Wielki Mek znajduje się wewnątrz pojazdu (lub styka się z nim podstawką), to na początku swojej fazy Strzelania, zamiast użycia broni, może podjąć próbę naprawy pojazdu poprzez usunięcie jednego efektu *unieruchomiony* lub *zniszczona broń*. Rzuć K6 – wynik 4+ oznacza, że efekt został usunięty. Naprawiona broń może strzelić jeszcze w tej samej fazy Strzelania. Jeżeli wypadnie 1, Meka trochę poniesie i pojazd znajdzie się pod działaniem efektu *załoga oszołomiona*.

Sztukowane pole siłowe. Mekowie budują lub przerabiają emiterzy potężnych pól siłowych, które mają chronić ich cenne skóry. Sztukowane pole siłowe daje wszystkim jednostkom w zasięgu 6" od Meka rzut na Oslonę 5+. Pojazdy w zasięgu 6" traktuje się jako cele osłonięte. Pole siłowe nie daje żadnych efektów w starciu wręcz.

Grot Olejarz. Olejarze noszą kłopoty Meków. Grot Olejarz pozwala Mekowi na powtórzenie nieudanego rzutu naprawczego pochodzącego od mekowych urządzeń. Model Olejarza trzeba usunąć po tym, gdy zostanie on użyty. Modele Olejarzy pełnią jedynie rolę dekoracyjną i należy je ignorować. Jeżeli będą stanowiły problem, można je po prostu przestawić na drugą stronę modelu-właściciela.



Szkowy snotmiot. To dziwne urządzenie jest wspaniałym przykładem technologicznego zacięcia Meków, ale także świadectwem ich głupoty i krótkowzroczności, albowiem wykorzystują je jedynie do czynienia zniszczenia.

Tajemnica działania szokowego snotmiotu znana jest jedynie twórcom, ale niszczycielski potencjał tego technologicznego potwora jest już nie do ukrycia. Broń tworzy w niewielkiej części Osnowę wąski tunel pola siłowego, którego wejście otwiera się przed bronią, a wyjście tworzone jest w miejscu, gdzie celuje operator. Tunelem mogą przechodzić żywe stworzenia.

Niestety, to złożone urządzenie dość często zawodzi, powodując krwawą śmierć tych, którzy znajdowali się wewnątrz implodującego pola. Nawet, jeśli pole zachowa swoją integralność, to podróż przez tunel jest wstrząsająca, a to dlatego, że śmiałek ze wszystkich stron otoczony jest przez przerażające byty zamieszkujące Osnowę. Orkowie nie czują lęku przed demonicznymi stworzeniami (przynajmniej się do tego nie przyznają), ale traktują je jako najbardziej nieprzyjemne wynaturzenia.

Żaden Ork o zdrowych zmysłach nie wejdzie do tunelu stworzonego przez tę broń. Groty, bystrzejsze niż Orkowie, posiadające silne poczucie własnego bezpieczeństwa, mają w zwyczaju zniknąć, kiedy tylko da się słyszeć charakterystyczny jazgot szokowego snotmiotu. Natomiast Snotlingi mają inteligencję jedynie na poziomie zwierzęcia i nie boją się niczego, aż do momentu, kiedy jest już za późno. To właśnie te Snotlingi łapane są przez Meka operatora i wyrzeliwane przez Osnowę. W czasie podróży tracą swoje rozumki, a kiedy tunel się otwiera, jak opętane walczą, by uciec.

Mek stara się umieścić wyjście z tunelu jak najbliżej wrogich szeregów. Oszałamiałe Snotlingi pojawiają się więc tuż obok przeciwników, a niekiedy nawet w ich ciałach. Koszmarna podróż przez wypaczone odmęty nierealności doprowadza Snotlingi do furii i dlatego, pojawiwszy się, zaczynają one gryźć, drapać i w niekontrolowany sposób wypróżniać się, czasami w pancerzu przeciwnika. To może wywołać spustoszenie wewnątrz nieprzyjacielskiego pojazdu lub katastrofalną traumę wśród wrogich żołnierzy. I dlatego właśnie szokowy snotmiot jest jedną z najbardziej zabójczych broni w arsenale Orków.

STRZELANIE Z SZOKOWEGO SNOTMIOTU

Zestaw cech szokowego snotmiotu podany jest poniżej. Po przyłożeniu wzornika, ale przed rzutem kostką Rozrzutu, rzuć 2K6, aby określić Siłę broni. Jeżeli w tym rzucie wypadnie para (lub 11), to porównaj ją z tabelą poniżej.

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Szkowy snotmiot	60"	2K6	2	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

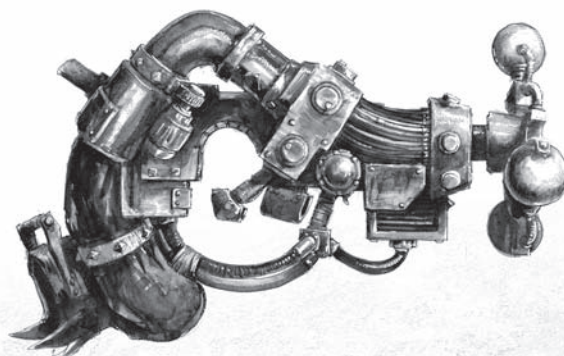
*Biorąc pod uwagę ruch i szarżowanie, szokowy snotmiot traktowany jest jako broń Ciężka.

2K6 Wynik

- 1, 1 Bum.** Szokowy snotmiot eksploduje, pozostawiając po sobie skwierczącą kulę nierealności. Strzał nie zostaje wykonany. Usuń Meka jako zabitego. Modele w zasięgu K6" zostają usunięte z gry.
- 2, 2 Ups.** Mek próbuje opanować działo, które kręci się pozbawione kontroli. W tej turze cel dla szokowego snotmiotu może wybrać przeciwnik. Może to być jednostka znajdująca się po stronie Meka.
- 3, 3 Ajć.** Wyjście z tunelu pojawia się w złym miejscu. Rozpatrz strzał w odniesieniu do najbliższej jednostki od początkowego celu, nieważne, czy jest to sojusznik, czy przeciwnik.
- 4, 4 Plusk.** Snotlingi opuszczają tunel jako eksplodujący strumień kości i posoki. Rozpatrz trafienie w cel, ale użyj do tego małego wzornika. Każde trafienie ma Siłę i PP równe 6.
- 5, 5 Ziuup.** Dochodzi do dziwnego wypadku i szokowy snotmiot wyrzeliwuje Meka, pozostawiając na miejscu Snotlingi. Strzał nie zostaje wykonany. Natychmiast należy umieścić figurkę Meka w kontakcie z podstawką celu i traktować go, jakby w tej turze wykonał szarżę.

2K6 Wynik

- 5, 6 Bzzyt.** Pole szokowego snotmiotu załamuje się, otwierając małeńki portal do Osnowy. Trafiony zostaje jedynie model znajdujący się pod środkowym otworem wzornika, ale trafienie ma Siłę 10. W następnej turze broń nie może strzelać.
- 6, 6 Grrr.** Tunel otwiera szczelinę w Osnowie, przez którą do materialnego świata wpada wściekła chmura świadomej, demonicznej posoki. Każdy model trafiony w tej turze przez broń zostaje usunięty z gry. Pojazdy otrzymują automatyczne trafienie z efektem penetracja.



DZIWOŁONGI

Dziwołongi posiadają najbardziej rozwinięte zdolności psioniczne spośród wszystkich Orków. To właśnie na nich skupia się energia psychiczna, podświadomie generowana przez ich zielonoskórych towarzyszy, energia, która łączy Orków w dążeniu do wspólnego celu. W Dziwołongach gromadzi się moc czystej Orkowości, a im więcej Orków znajduje się w ich pobliżu, tym większy jej ładunek.

Niestety, Dziwołongi nie do końca kontrolują nagromadzoną w ich ciałach energię psychiczną. Wystarczy, że najwyklesze zawody w jedzeniu Paszczunów zakończą się sporem co do ich wyniku, a w każdym Dziwołongu, który znajdzie się w pobliżu, zacznie silnie pulsować niekontrolowana moc. Wokół jego łba rozbłyśnie światło, z oczu polecą iskry, a z uszu, nosa i ust dosłownie kapać zacznie czysta energia. Jeśli taki Dziwołong nie znajdzie jakiegoś sposobu, by dać upust nagromadzonej energii, jego głowa eksploduje, a wraz z nią w powietrze wylecą także łby wszystkich znajdujących się wokół Orków. Przyznać trzeba, że bywa to dość uciążliwe.

Dziwołong, któremu dopisze szczęście i osiągnie jakimś cudem dojrzałość, zdąży nauczyć się, jak uwalniać tę energię w sposób kontrolowany – czy to pod postacią strumienia, czy niszczycielskiej fali. Choć Dziwołongowi sprawia to ogromną przyjemność, może zakończyć się paskudną i przedwczesną śmiercią każdego, kto znajdzie się w pobliżu. Z tego właśnie powodu Dziwołongi mieszkają w specjalnie dla nich

przygotowanych chatach, z daleka od reszty Chopaków, i nie mogą się od nich oddalać, chyba że mają ze sobą ostrzegawcze dzwonki i znajdują się w towarzystwie specjalnej świty. W jej skład wchodzi najbardziej dziwni i pokraczni zielonoskórzy z danego plemienia. Dziwołongi, którym wiedzie się wyjątkowo dobrze – znani także jako Wypaczeńcy – stają się często trzonem wędrownych trup, składających się z wszelkiego rodzaju wybryków natury, gotowych przeprowadzać pokazy psychicznych fajerwerków wszędzie tam, gdzie znajdzie się ktoś, kto gotów jest zapłacić za to garść zębów.

Gdy banda Orków maszeruje w stronę wroga, słysząc śpiewy, rzucane bez opamiętania obelgi, miarowy tupot stóp i wyrzaskiwane ile sił w płucach okrzyki wojenne. Generowane w ten sposób strumienie psychicznej energii koncentrują się we wnętrzu Dziwołonga, wypełniając go od stóp do głów, do granic wytrzymałości. Znajdujący się w transie bitewnym Dziwołong to przerażający widok. Oczy wylażą mu na wierzch, młóci kończynami jak cepem, a z jego miedzianego kostura syją się iskry. Energia Łaaa! buzuje w nim coraz silniej, wraz z rosnącym tempem i głośnością śpiewu atakujących Orków. Gdy poziom nagromadzonej mocy osiągnie swój szczyt, będące jego efektem wyładowania kieruje Dziwołong w stronę żołnierzy przeciwnika, rozrywając ich na drobne kawałki, lub na swych towarzyszy, wypełniając ich buzującą zieloną energią. Tak czy siak, Orkowie, którzy stają do walki u boku Dziwołonga, mają pewność, że będą świadkami niezłego przedstawienia.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Dziwołong	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, W Kupie Siła!, Szaleńcy Atak, Łaaa!

Psionik. Dziwołong jest psionikiem.

Wypaczeniec. Wypaczeńcy potrafią lepiej kontrolować swoje moce niż Dziwołongi. Podczas każdej tury Dziwołong, który został awansowany na Wypaczeńca, może powtórzyć rzut mówiący o tym, której mocy psionicznej będzie używał.

WYPACZEŃCY

Wypaczeńcy to Dziwołongi, którym udało się przeżyć wystarczająco dużo bitew, by ich umysły do końca przesyczone zostały energią psychiczną. Pełni szaleńczej mocy i pewni siebie ponad miarę, Wypaczeńcy bez namysłu ruszają tam, gdzie toczą się najcięższe walki, rażą wroga piekielnymi strumieniami energii i nie zważają na konsekwencje. Wyzwalając nagromadzoną w swych ciałach moc odczuwają taką przyjemność, że gotowi są specjalnie szukać walki, a nierzadko nawet ją celowo prowokować. Gromadzą wokół siebie myślących podobnie Orków, których niezwykle bawi destrukcyjne zachowanie Wypaczeńców, a eksplodująca od czasu do czasu głowa któregoś z towarzyszy to dla nich niewielka cena za przedstawienie, jakiego mogą być świadkami.

MOCE PSIONICZNE DZIWOŁONGA

Dziwołongi nie potrafią kontrolować swoich mocy psionicznych. W grze oznacza to, że na początku każdej swojej fazy Strzelania Dziwołong musi rzucić kostką i wynik odnieść do poniższej tabeli, aby określić, której mocy psionicznej musi użyć w tej turze.

Dziwołong musi wykonać test Psioniczny, zanim określi, której mocy będzie używał. Jeśli test zakończy się niepowodzeniem, to nie dochodzi do rzutu określającego moc. Należy pamiętać, że na wartość Zdolności Przywódczych Dziwołonga wpływ ma zasada W Kupie Siła! (patrz str. 31). Dziwołong używający mocy Nerwobij lub Bzzt traktowany jest, jakby w tej turze strzelał z broni. Jeżeli Dziwołong jest w starciu wręcz, to rezultaty 1, 2 i 3 należy zignorować - w zamian Dziwołong traktowany jest, jakby przez całą turę walczył bronią energetyczną.

K6 Wynik

1 Mózgował. Energie przepływające przez ciało Dziwołonga wyrwywają się spod kontroli i rozrywają głowy pobliskich osób. Użyj zasad mocy Nerwobij, ale ze wzornikiem wycen-trowanym nad Dziwołongiem.

2 Nerwobij. Dziwołong uwalnia wyładowania skwierczącej energii, które trafiając w przeciwników, zamieniają ich w wysuszone łupiny. Wybierz wrogą jednostkę znajdującą się na linii celowania Dziwołonga. Jeżeli będzie ona w zasięgu, to automatycznie zostanie trafiona. Nerwobij ma następujący zestaw cech:

	Zasięg	Siła	PP	Specjalne
Nerwobij	24"	6	3	Obszarowa, Przygwożdżenie

3 Bzzt. Rozświetlone jaskrawą zielenią oczy Dziwołonga uwalniają promień rozżarzonej energii, który uderza z mocą piorunu. Wybierz wrogą jednostkę znajdującą się na linii celowania Dziwołonga. Jeżeli będzie ona w zasięgu, to automatycznie zostanie trafiona. Bzzt ma następujący zestaw cech:

	Zasięg	Siła	PP	Specjalne
Bzzt	36"	10	2	Termiczna

4 Energokop. Dziwołong rozprasza przepływającą przez niego energię na pobliskich orkowych wojowników. Aż do rozpoczęcia następnej tury Orków wszyscy Orkowie z oddziału Dziwołonga posiadają +1A.

5 Łoto My. Dziwołong zamyka oczy i nawałnicą zielonego światła przenosi swój oddział w inną część pola bitwy. Dziwołong i oddział mu towarzyszący muszą zostać umieszczeni zgodnie z zasadami Desantu w dowolnym miejscu pola bitwy. Tej mocy należy użyć nawet, gdy oddział będzie się stykał podstawkami z wrogimi modelami. W takim przypadku figurki przeciwnika pozostają na swoich miejscach.

6 Łaaa! Dziwołong z głębi trzewi uwalnia okrzyk wojenny, oblewając towarzyszy pierwotną potęgą. W tej turze zostaje automatycznie zainicjowane Łaaa!, opisane zasadami na stronie 31. Nie zużywa się w ten sposób Łaaa! normalnie dostępne dla orkowego gracza. Potęga uwolnionej energii Dziwołonga jest tak duża, że Łaaa! może zostać użyte już w pierwszej turze gry. Efekty kilku Łaaa! nie kumulują się.



ŚWIRUSY

Świrusy to Orkowie, których zachowanie przyrównać można do tego, co dzieje się, gdy wojskowy hełm napelnić jadowitymi Paszczunami. Choć pod względem budowy fizycznej nie odbiegają specjalnie od innych Orków, fakt, że noszą dziwaczne stroje, a do boju ruszają, niosąc ze sobą wszystko, co wpadnie im w ręce - od przerdzewiałych wiader po wypchane pterawiewiórki - dowodzi, jak bardzo różnią się od swych normalnych towarzyszy.

Świrusy tworzą często nieformalną switę Dziwołongów, mieszkają zaś w ruderach, w oddali od innych Orków. Uważa się, że zgraje Świrusów przynoszą szczęście, a ich obecność to dobry omen. Pociąga to za sobą pewne niedogodności - Świrusy mogą na przykład zorganizować w środku nocy konkurs krzyków albo któryś z nich uzna, nie wiedzieć czemu, że jego najlepsze nakrycie głowy znajduje się gdzieś w twoim domu.

Faktem pozostaje jednak, że Świrusy są na polu bitwy nadspodziewanie przydatni, gdyż ich szalone zachowanie często zaskakuje i dezorientuje przeciwnika. Nawet najbardziej utalentowany taktyk nie jest w stanie przewidzieć, co zrobi zgraja Świrusów, gdy udzieli jej się związane z walką emocje. Bo niby jak można zgadnąć, co zamierza przeciwnik, który z równym prawdopodobieństwem może rzucić się na pluton piechoty, by gołymi rękoma rozedrzeć go na kawałki, jak i kręcić się bez ładu i składu, wyciągając sobie wzajemnie gluty z nosów?

KONOWAŁY

Konowały znani są również pod nazwą Doków, a ich główna pasja to chirurgia oraz stomatologia ekstremalna. Zabiegi dentystyczne przeprowadzane są często w czasie operacji, gdy pacjent leży otwarty na stole, a usunięte zęby idą na poczet horrendalnych honorariów, jakich konowały życzą sobie za swoje usługi. Unieruchomiony za pomocą pasów delikwent, którego szczęki zostają przymusem rozwarte, raczej nie ma możliwości, by protestować.

Konowały mają wiele wspólnego z Mekaniakami, dlatego obie kasty utrzymują między sobą bardzo dobre stosunki. Można powiedzieć, że Konowały są Mekaniakami orkowego ciała, w tym sensie, że zajmują się jego naprawą, konserwacją oraz ulepszaniem.

Biada Orkowi, który zmuszony jest szukać pomocy u Konowała. Jeśli ma pecha i zdarzy mu się stracić kończynę, może zaryzykować i opłacić Konowała, by ten przeszczepił mu nową albo dopasował mechaniczny zamiennik. W tym drugim przypadku okazuje się często, że pacjentowi przyprawiono jakiś „cudowny” wytwór miejscowego Mekaniaka. Przypadkiem może wywołać odkrycie, że stał się, na przykład, właścicielem wybuchowej nogi Rutgota Mk2, podczas gdy problem miał z ręką, a na kończyny dolne wcale nie narzekał.

Konowały uczą się swego fachu poprzez kombinację działań instynktownych z metodą prób i błędów oraz z wykorzystaniem powszechnie szanowanych zasad orkowego „co-i-jak”. Największą przyjemność sprawiają im eksperymenty.

Uwielbiają wszczepiać swym pacjentom podzespoły bioniczne przygotowane przez Mekaniaków, tworząc we współpracy z nimi Cyborków – nieprawdopodobne połączenie zielonoskórych oraz maszynierii – począwszy od Orków, których uszkodzone kończyny zastępowane są wirującymi ostrzami lub napędami gąsienicowymi, po całkowicie bionicznych Chopaków, w których więcej jest z maszyny niż z Orka.

Konowały najlepiej sobie radzą, kiedy ich plemiona biorą udział w Łaaa! Gdy wokół szaleje bitwa, a ziemia zasłana jest rannymi, Konował stara się trzymać jak najbliżej zamożnych Orków, z nadzieją, że odniosą ciężkie rany i będą potrzebować jego usług. Wojna to szczęśliwy czas dla każdego Konowała. Właśnie wtedy ma on najwięcej okazji do rozwijania swych umiejętności, opatruje potrzebujących pomocy Orków i daje im zastrzyki przy pomocy pordzewiałych strzykawek, by jak najszybciej mogli wrócić do walki. Nie trzeba chyba dodawać, że w czasie wojny dochody Konowała lawinowo rosną.

Konowały mają zwykle nie do końca równo pod przysłowio- wym sufitem. Nie stosują środków znieczulających, woła, by operowany pozostawał w pełni świadomy. Sadystyczna radość, z jaką zanurzają swe ogromne narzędzia lekarskie w zmaltretowanych ciałach pacjentów może sprawiać dość niesympatyczne wrażenie, szczególnie w oczach tego, kto miał pecha trafić pod nóż. Mimo to, Konowały spełniają w orkowej społeczności tak ważną rolę, że ich dziwactwa są tolerowane, szczególnie jeśli Herszt jest dumnym właścicielem błyszczącej nowością bionicznej kończyny.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Konował	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Dokowe ustrojstwa. Konował jest ekspertem w naprawianiu wytrzymałych orkowych ciał przy pomocy najprzeróżniejszych kiepskich narzędzi. Jednostce, której towarzyszy, daje zasadę Nie Czuje Bólu.

Bрудna szczykawa. Konowały noszą ogromne strzykawki wypełnione agresywną toksyczną mazią. Bрудna szczykawa jest zatrutą bronią, która zawsze rani na 4+.

Grot Sanitariusz. Konowałom często towarzyszą Groty Sanitariusze, które mają za zadanie nosić narzędzia i zapasowe kończyny. Grot Sanitariusz pozwala oddziałowi Konowała powtórzyć jeden rzut związany z zasadą Nie Czuje Bólu. Model Sanitariusza trzeba usunąć, po tym gdy zostanie on użyty. Modele Sanitariuszy pełnią jedynie rolę dekoracyjną i należy je ignorować. Jeżeli będą stanowiły problem, to można je po prostu przestawić na drugą stronę modelu-właściciela.

„Dobra, najpierw wyrwem ci zemby,
to bendzie cie mniej gira bolała.
Grokkit, dawaj no breche. A tera...
Otwiczaj gembe i powidz... AAAA!”

– Dok Wyrwiłak



MEGABURSZUJE

Orkowi weterani, którzy ponad wszystko inne cenią sobie dreszczyk emocji związany z walką w zwarciu, zostają często Megaburszujami. W szeregi tej elitarnej grupy wstąpić mogą tylko najbardziej zamożni Burszuje. Cechą charakterystyczną jej członków są noszone przez nich masywne egzozszkielety, które nazywają megablachą, oraz niezachwiana wiara w to, że żadna broń nie zdoła ich przebić.

Megablacha zbudowana jest z niezwykle grubych płyt metalowych, przyspawanych do napędzanego silnikami tłokowymi egzozszkieletu. Silniki główne oraz kilka jednostek dodatkowych dają użytkownikowi ogromną siłę. Każdy egzemplarz megablachy musi być indywidualnie dopasowany do użytkownika przez należącego do plemienia Mekaniaka, który wiele uwagi poświęca pozyskaniu dokładnych wymiarów klienta, a później i tak zbija do kupy to, co ma akurat pod ręką. Mimo to końcowy rezultat i tak robi bardzo pozytywne wrażenie, szczególnie gdy Megaburszuj udekoruje go swymi ulubionymi trofeami i pamiątkami po zabitych przeciwnikach, na jednym ramieniu montując dodatkowo swoją ukochaną spluwę, na drugim zaś zestaw ostrych jak brzytwa, śmiertelnie niebezpiecznych noży.

Megablacha jest wśród Orków symbolem najwyższego statusu społecznego, dlatego Megaburszuje uważają siebie za elitę plemienia. Inni Burszuje wyśmiewają czasami swych lepiej opancerzonych braci, wytykając im, że ruszają do walki

mając na sobie aż tyle ekwipunku ochronnego. Nigdy jednak nie robią tego w obecności Megaburszujów, który – gdy go nadmiernie zdenerwować – staje się trudnym do powstrzymania oponentem, a utrata ręki albo dwóch może stanowić poważny problem nawet dla najtwardszego Burszujów.

Na polu bitwy Megaburszuje łączą się w grupy ciężkozbrojnych maszyn do zabijania. Brak mobilności rekompensują sobie ruszając do ataku w przyozdobionych trofeami i proporcami cienżarówach lub pancerfurach. Każdy z Megaburszujów waży co najmniej tonę, gdyż w przeciwieństwie do płatnerzy Imperium, orkowi Mekaniacy stawiają na ilość, a nie jakość. Choć tempo natarcia zostaje wskutek tego znacznie ograniczone, mile widzianym skutkiem ubocznym ogromnej masy Megaburszujów jest to, że gdy grupa nabierze rozpędu, staje się praktycznie nie do zatrzymania. Już sama jej masa wystarczy, by rozgnieść wrogie oddziały na krwawą miazgę. Tych zaś, którzy przeżyją, na sieczkę przerabia się za pomocą energoszponów.

Megaburszuje targają na sobie tyle warstw metalowych pancernych płyt, że ich jedynym słabym punktem staje się nadmierna masa. Nierzadko widuje się wywróconego w wyniku bezpośredniego trafienia Megaburszujów, otoczonego przez towarzyszy, którzy z wielkim wysiłkiem starają się na powrót ustawić go do pionu. Zarówno orkowa technologia, jak i fizjologia samych walczących, jest tak wytrzymała, iż pomimo bezpośredniego trafienia, Ork szybko wraca do walki, gotów przystąpić do krwawej zemsty na wrogu.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Megaburszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	2+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Megablacha. Jest to zestaw bardzo grubych i ciężkich płyt pancernych nałożonych na wspomagany egzozszkielet. Metalowe kończyny pancerza poruszane przy pomocy tłoków dają właścicielowi nadzwyczajną siłę i ułatwiają poruszanie się. Megablacha zapewnia właścicielowi Ochronę od Pancerza 2+. Wyposażona jest w sprzężoną spluwę oraz energoszpony. Model ubrany w megablachę posiada zasadę specjalną Powolny Ale Skuteczny.

NAJEMNIAKI

Najemniki to grupy wędrownych piratów, bandytów i najemników, nie przynależące do żadnej konkretnej bandy czy klanu. Ponieważ to jednak Orkowie, żądni są przygody, walki oraz łupów. Dlatego gdy wygląda na to, że gdzieś szykuje się jakaś bitka, dołączają do większych band i podróżują w ich towarzystwie.

Najemniki, którym wiedzie się wyjątkowo dobrze, cieszą się wśród prostych Orków zasłużoną reputacją groźnych wojowników. Swe usługi udostępniają temu, kto da więcej, stając do boju w zamian za zęby oraz ekwipunek bojowy.





CHOPAKI

Chopaki to szeregowi członkowie oddziałów wojskowych. Zgraje Chopaków stanowią jądro sił bojowych Orków, a do walki prowadzi ich zwykle Burszuj będący uosobieniem umiejętności zgrai swoich podwładnych.

Chopaki to twarda, zdeterminowana piechota, zalewająca wroga wyjąca dziko falą przemocy. Ich poobijane, niechlujne pancerze składają się zwykle z kilku ledwie strzępów kamizelek przeciwołamkowych oraz pancernej płyty na plecach lub ramieniu, na której znajdują się insygnia oddziału. Chopaki dumni są ze swej broni, choć nie uważają, by korzystanie z pięści, pazurów czy zębów w jakikolwiek sposób uwalniało ich godności. Uzbrojeni są zwykle w ciężkie pistolety zwane gnatami oraz ostre jak brzytwa rembaki. Choć proste i wykonane byle jak, rembaki doskonale nadają się do ucinania przeciwnikom kończyn i miażdżenia czaszek. Gdy do walki rusza większa zgraja uzbrojonych w gnaty i rembaki Orków, z żołnierzy wroga zostaje zwykle krwawa miazga.

Orkowie preferują broń prostą i możliwie głośną. Trudno im uwierzyć, że spluwa, która nie wydaje z siebie ogłuszającego grzmotu, może wyrządzić przeciwnikowi jakąkolwiek krzywdę. Ci spośród orkowych Chopaków, którzy uzależnili się od huku wystrzałów z broni automatycznej, nazywają sami siebie Szczelcami. Szczelcy łączą się w wędrowne

bandy i nieustannie szukają kogoś do zabicia, radośnie strzelając ze swych spluw, gdy zobaczą przed sobą jakiś ruch. Choć każdy Szczelec uwielbia korzystać ze swojej ukochanej spluwy, lepsze efekty osiąga zwykle, gdy po prostu przywali przeciwnikowi w łeb kolbą.

Czasami któremuś z Orków uda się zdobyć jakąś broń ciężką, dzięki której jego banda może stawić czoło nie tylko większym zgrupowaniom wrogiej piechoty, ale i czołgom. Spośród tego typu broni największym uwielbieniem cieszy się wielka spluwa, ceniona przede wszystkim ze względu na szybkostrzelność oraz niezawodny rakietomiot. Im większa banda, tym większe prawdopodobieństwo, że w jej szeregach znajdzie się „specjalista” od ciężkiej broni.

Tfardziele to Orkowie wyposażeni w wystarczająco mocne pancerze, by nie robił na nich wrażenia ostrzał ze strony przeciwnika, śmiejący się pogardliwie na widok padających wokół, słabiej opancerzonych towarzyszy. Tfardziele zakładają na siebie grube płyty metalu, które wynajdują na złomowiskach. Choć mogą sprawiać wrażenie chodzących magnesów, powszechnie uważa się, że ten, kto zdecyduje się zwrócić im na to uwagę, popełni poważny błąd.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Chopak	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Tfardziel	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

„Człeki som różowe i mientkie, a nie tfarde i zielone jak Chopaki. Wszytcy majom taki sam rozmiar, wienc zawsze siem kłócom, kto dowodzi, bo mogom to rozkminić tylko po znaczkach na mundurach itepe. Jak jeden z nich chce rzondzić innemi to mówi: „Jezdem bardzo specjelny wienc musita mnie tszcic”, albo: „Kumam coś, co wy nie kumacie, wienc lepiej mnie słuchajta”. Śmiszne jezd to, że pół w to wierzy a pół nie, wienc i tak trza wszystkim walnonć.

Ja tam se myślę, że tracom tylko czas. Ale jak tak siem kłócom kto jest szefem, Orkowie mogom im dokopać.”

– Orkowe spojrzenie na ludzkość i jej przywary

CIEŃŻARÓWY

Niektórzy Chopaki, szczególnie ci należący do klanu Wrednych Stórc, uzależnieni są od prędkości. A ponieważ są Orkami, uzależnieni są także od rozbijania łbów i dlatego ruszają do walki w lekkich pojazdach, by jak najszybciej dopaść wroga.

Cieńżarowy zbudowane są wyłącznie z myślą o tym, by osiągały jak największe prędkości i zwykle pozbawione są pancerza. Bezpośrednie trafienie może sprawić, że pojazd taki zamieni się w płonący wrak, a w końcu rozleci na dymiące kawałki. Ponieważ jednak cieńżarowy są bardzo lekkie, łatwo z nich wyskoczyć, gdy przyjdzie na to pora. Inna sprawa, że trafienie nie musi wcale oznaczać zniszczenia pojazdu – równie dobrze może się skończyć tym, że odpadnie tylko jakieś ustrojstwo, które kierowca przybił do maski, by mieć je na oku.

Orkowie są bardzo pomysłowi i każda Cieńżarówka wygląda inaczej, choć wszystkie mają zwykle kilka podobnych elementów – wśród nich pokaznych rozmiarów silnik oraz płaską, prostokątną

skrzynię ładunkową. Na sfoferce umieszcza się czasami rogatą czaszkę lub płytę o ostrych krawędziach - w hołdzie starym orkowym zwyczajom dekorowania wierzchowców za pomocą trofeów. Cieńżarowy wyposażone są także w poręczę oraz opuszczane pomosty, tak, by nawet najmniejsze z nich mogły przewieźć na linię frontu grupę krzepkich Chopaków.

Każda banda i każdy klan przerabia Cieńżarowy zgodnie ze swoimi upodobaniami. I tak, pojazdy Gofów są brudne i niewyszukane, z pokaznym przedziałem dla załogi. Wredne Stórc malują swoje Cieńżarowy na czerwono i montują w nich silniki z turbodoładowaniem, podczas gdy pojazdy Wenżogryzów malowane są tak, by przypominały gady, od których klan ten bierze swoją nazwę. Cieńżarowy Trupich Czach wyglądają z kolei jak niebieska wersja pojazdów należących do innych klanów. Najbardziej okazałe są pojazdy używane przez plemię Żłych Ksienżyców. Można w nich znaleźć siedzenia ze skóry Paszczunów, ogluszające głośniki, faje do palenia oraz czarno-żółte płomienie namalowane na karoserii.

„Nie bijem siem o żarło, ani o zemby, ani
o spluwy, albo że kto nam kazał walczyć.
Bijem siem, bo my do bitki urodzeni.
I do zwycienstwa.”

Grukk, Orkowy Chopak

	Pancerz				Specjalne
	ZS	P	B	T	
Cieńżarówka	2	10	10	10	Szybki, Odkryty

Transport. Cieńżarówka posiada pojemność transportową wynoszącą dwanaście modeli. Modele w megablach liczone są podwójnie.

Zasady specjalne

Rozklekotany. Jeżeli Cieńżarówka otrzyma trafienie z rezultatem *Pojazd zniszczony!* lub *Pojazd eksploduje!*, należy rzucić kostką, wynik porównać z tabelą Rozklekotania i w zamian za rezultat z podręcznika zastosować rezultat z tej tabeli. Jeżeli Cieńżarówka otrzyma więcej niż jedno trafienie z rezultatem *Pojazd zniszczony!* lub *Pojazd eksploduje!*, należy rzucić kostką za każdy rezultat, ale zastosować tylko najniższy wynik z tabeli Rozklekotania.

Przykład. Cieńżarówka otrzymuje jedno trafienie z efektem rykoszet i trzy trafienia z efektem penetracja. Dwa rezultaty to „Zniszczony”, a więc gracz dowodzący Orkami rzuca dwiema kostkami i rezultaty porównuje z tabelą Rozklekotania. Wyniki rzutów to 2 i 5, co oznacza, że względem Cieńżarówki należy zastosować rezultat „Kabum!”.

K6 Rezultat

1-2 Kabum! Cieńżarówka wybuchła, rozrzucając we wszystkich kierunkach płonące części i ogluszonych Orków. Cieńżarówka została zniszczona. Każdy pasażer i model w zasięgu K6” otrzymuje trafienie z Siłą 3. Pasażerowie, którzy przeżyją, muszą wysiąść i wykonać test na Przygwożdżenie.

3-4 Przechyła! Strzał spowodował, że Cieńżarówka skręca bezwładnie. Przesuń Cieńżarowę w losowym kierunku o 3K6” (jak najdalej to możliwe). Jeżeli na kostce Rozrzutu wypadnie „Hit” to kierunek wybiera gracz dowodzący Orkami. Następnie zastosuj rezultat Kabum! Jeżeli Cieńżarówka zostanie zniesiona na wrogie modele lub element terenu, to należy ją zatrzymać 1” od tych przeszkód.

5-6 Łubudu! Pęka coś ważnego, ale Orkowie w porę wyskakują z pojazdu, zanim rozpadnie się on z hukiem Megaburszuja spadającego po spiralnych schodach. Orkowi pasażerowie nie odnoszą obrażeń, ale muszą natychmiast wysiąść z pojazdu. Po tym Cieńżarówka zostaje zniszczona.





PANCERWAŁY

Orkowie skupiają się zwykle na tym, co daje im największą przyjemność. Łączą się z innymi, podobnie myślącymi, tworząc wyspecjalizowane grupy. Pancerwały to klasyczny przykład takiej subkultury. Są to orkowe Chopaki, którym dane było poczuć nieodparty dreszcz podniecenia, związany z bezpośrednim trafieniem we wrogi czołg oraz widokiem, jak staje on w płomieniach, by w końcu eksplodować.

Gdyby Orkowie mieli czas i ochotę na dumanie nad tego typu sprawami, opisane wyżej uczucia mogliby porównać do euforii będącej udziałem Dzikiego Orka, któremu udało się zabić rozszalonego Rozgniatacza czy megadona. Móc poszczycić się faktem zniszczenia czegoś dwadzieścia razy większego od niego samego, to dla Orka coś wspianalego. Zwycięski wojownik staje się obiektem niechętnego podziwu i zazdrości ze strony towarzyszy, a są to uczucia, od których młody Ork łatwo może się uzależnić. Podobnie jak jego dziki kuzyn, który zabiera ze sobą pazury, rogi lub czaszkę zabitej przez siebie bestii, Pancerwał wynajduje trofeum pośród części zniszczonego przez siebie pojazdu i stara się zawsze mieć je przy sobie. Nierzadko bywa i tak, że nosi na sobie pancerz z płyt będących fragmentami czołgu, który udało mu się zniszczyć, nakrętki i koła zębate służą mu za biżuterię, a wbite w skórę nity i śruby mają za zadanie informować, ile ofiar ma na koncie.



Rakietomiot nie jest jedyną bronią cenioną przez tych specjalistów od zwalczania pojazdów pancernych. Wielu Pancerwałów ma po dziurki w nosie sytuacji, gdy zdarza im się chybić i korzystają ze swych własnych sposobów dostarczania rakiet do celu – od pancermłotów po wyszkolone do przenoszenia ładunków wybuchowych Paszczuny. Noszą także przy sobie pancerbomby, ciężkie magnetyczne dyski przeznaczone do walki na krótkich dystansach. Przyczepia się je do wrogich pojazdów, a towarzyszący założeniu pancerbomby metaliczny szczęk zapowiada eksplozję znajdującego się w jej wnętrzu materiału wybuchowego. Jeśli cała jednostka użyje swych pancerbomb do ataku na jeden wybrany pojazd, z bliskim pewnością prawdopodobieństwem stwierdzić można, że zostanie on w widowiskowy sposób zniszczony. Zwykle ginie przy tym kilku Orków, rażonych fruwającymi w powietrzu odłamkami, ale jak mawiają Pancerwały: „Wiedzieli, co ryzykujom, kiedy brali te robote.”

Nie wszyscy spośród tych samozwańczych „myśliwych od dużej zwierzyny” zdołali już upolować swój pierwszy czołg. Wokół bardziej doświadczonych kręca się głódni sławy nowicjusze, wyczekujący na swą chwilę chwały. Pancerwał, któremu uda się zaliczyć pierwsze potwierdzone trafienie, po bitwie bierze udział w rytuale „tankowania”, w którego skład wchodzi pożarcie załogi zniszczonej maszyny oraz picie oleju silnikowego prosto z jej dymiących szczątków.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pancerwał	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Łowcy Chwały. Pancerwały żyją tylko po to, by dokonywać wielkich zniszczeń. Jeżeli na ich linii celowania znajdzie się wrogi pojazd, to zawsze muszą podejmować próbę strzału i/ lub zaszarżowania na niego, bez względu na zasięg. Jeżeli nie widać żadnego pojazdu, to Pancerwały mogą wybrać inny cel.

Ekwipunek bojowy

Pancerbomby. Pancerbomby podlegają tym samym zasadom co granaty przeciwpancerne, ale ich przebicie pancerza pojazdów wynosi 2K6+6.

Pancermłot. Pancermłot to rakietka osadzona na drągu, którą uderza się bezpośrednio we wrażliwą część celu. Pancermłot jest bronią oburęczną, która w fazie Walki Wręcz uderza z Siłą 10.

Bombowy Paszczun. Rzutki Pancerwał wykorzystuje naturalne skłonności Paszczunów do ścigania wszystkiego, co się rusza. Pancerwał może wypuścić Bombowego Paszczuna zamiast strzelania. Rzuć kostką. Jeżeli wypadnie 2+ Bombowy Paszczun pobiegnie prosto do najbliższego wrogiego pojazdu w zasięgu 18" i wybuchnie, powodując trafienie z S8 w część pojazdu skierowaną w stronę Pancerwała. Wynik równy 1 oznacza, że Paszczun pobiegnie prosto w kierunku najbliższego zaprzyjaźnionego pojazdu w zasięgu 18" i tam wybuchnie. Usuń Bombowego Paszczuna, kiedy zostanie on uwolniony, bez względu na to, czy był w zasięgu celu, czy też nie. Modele Bombowych Paszczunów pełnią rolę dekoracyjną i nie posiadają zestawu charakterystyk.

SZABROWNICY

Szabrownicy są najlepiej uzbrojeni ze wszystkich Orków, a to dlatego, że nieustannie i bez jakichkolwiek wyrzutów sumienia okradają innych zielonoskórych. W ich sprawnych dłoniach ląduje wszystko, co nie jest solidnie przykręcone lub przybite. Nikt nie może czuć się bezpiecznie, gdy znajdzie się w pobliżu grupy Szabrowników. Wystarczy krótka przepychanka, w trakcie której okradziony podejmie próbę odzyskania swojej własności, a może się okazać, że dodatkowo zginął mu posiłek, ulubiony gnat oraz złote zęby. Wielu Szabrowników powiązanych jest z klanem Trupich Czach, którego członkowie to banda złodziei o lepkich rączkach, z otwartymi ramionami witających w swych szeregach każdego Szabrownika.

Typowy Szabrownik charakteryzuje się bardzo otwartym umysłem, gdy idzie o pojęcie własności. Jeśli jakiś Ork jest wystarczająco uzdolniony, by ukraść coś Szabrownikowi, ten nie będzie żądał zwrotu swej własności, przynajmniej nie wtedy, gdy złodziej na niego patrzy. Gdy oskarżyć go o złodziejstwo, zareaguje urażoną niewinnością. Bardziej przebiegli Szabrownicy utrzymują, że idea „sprawiedliwego podziału bogactwa” jest tradycyjną częścią orkowej kultury. Pozostali Orkowie uważają Szabrowników za bandę zachłannych, pozbawionych sumienia wieprzy, dla których pojęcie honoru znaczy mniej więcej tyle, co dla pieczonego Paszczuna.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szabrownik	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Megaspluwy. Megaspluwy to montowana na ramieniu ciężka broń o zestawie cech zamieszczonym poniżej. W każdej fazie Strzelania, tuż po wybraniu celu, rzuć tylko jedną kostką, aby określić liczbę strzałów członków oddziału. Na przykład, dla oddziału 10 Szabrowników wybieramy na cel drużynę Kosmicznych Marines, a następnie rzucamy jedną kostką, która powie nam, ile razy strzeli każdy model z oddziału. Wypada 6, co przy rzucie na K3 daje 3. Oznacza to, że w tej turze oddział wystrzeli 30 razy. Hurra!

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Megaspluwa	48"	7	4	Ciężka K3

ŻLI DOKOWIE

Ekscentryczne zachowanie Konowalów jest niczym wobec tego, jak swoje ofiary traktują Żli Dokowie. Żly Dok to odrzucony przez swoje plemię Konowal, przeprowadzający skomplikowane i całkowicie niepotrzebne zabiegi chirurgiczne. Jego pacjenci stają się zwykle posiadaczami pary mechanicznych płuc, dodatkowej głowy lub kończyny, a bywa i tak, że stają się ofiarami budzącej powszechne przerażenie transplantacji mózgu Paszczuna. Choć Żli Dokowie nie żądają nigdy honorariów, ci, którym zdarzy się z nimi zetknąć, płacą za to wysoką cenę.

W rezultacie ciągłych starań o to, by znaleźć, ukraść i zamelinować wszystko, na czym zdołają położyć swe ręce, Szabrownicy bywają – jak na orkowe standardy – dość zamożni. Najcenniejsze przedmioty ze swoich zapasów wymieniają na coraz to lepszą broń, stając się centralnymi postaciami kwitnącego handlu bronią. Często zaprzyjaźniają się z Mekaniakami, którzy traktują ich jak najlepszych klientów oraz specjalistów od odzysku materiałów.

Szabrownikom udaje się zwykle przekonać swych towarzyszy, Mekaniaków, by ci skonstruowali dla nich imponującą, montowaną na ramieniu broń zwaną megaspluwą. Każda megaspluwa to doskonały przykład mistrzowskich umiejętności Mekaniaka, poskładany z elementów ciężkiej broni, zebranych na pobojuwisku przez samego Szabrownika. Podczas budowy broni Mekaniak wykonuje całą serię „poprawek” i „ulepszeń”, poczynawszy od montażu celownika i kompensatorów odrzutu, aż po rozcięcie broni na kawałki i rozpoczęcie całego procesu od początku. Mekaniacy towarzyszą często znajomym Szabrownikom na polu bitwy, by móc się na własne oczy przekonać, jak ich dzieła sprawdzają się w akcji. Efekty działania megaspluwy to do pewnego stopnia loteria, jednak co do dwóch rzeczy można mieć pewność – ogłuszy użytkownika i zada brutalną śmierć każdemu, kto znajdzie się na jej celowniku.





KOMANDOSI

Komandosi są ucieleśnieniem tak powszechnie szanowanej wśród orkowej społeczności cnoty, jaką jest napędzana możliwie niskimi motywami przebiegłość. Nic nie sprawia Komandosowi większej radości, niż podkradnięcie się do niczego niepodjęzawającego wroga, z towarzyszami czającymi się w sąsiednich zaroślach. Gdy nadejdzie odpowiednia chwila, wynurzają się ze swych kryjówek, zabijając nieszczęsne ofiary, nim te zdążą zareagować.

Większość orkowych Chopaków spogląda na Komandosów podejrzliwie, w tych rzadkich chwilach, gdy mają okazję ich oglądać. Ci działający w niewielkich grupach specjaliści nie utrzymują stosunków towarzyskich z innymi Orkami. Bywa że całe miesiące spędzają odseparowani od swego plemienia, w wyjątkowych przypadkach całkowicie zrywając z nim stosunki. Komandosi cenią sobie inteligencję oraz inicjatywę, niektórzy z nich opanowali nawet trudną sztukę czytania. Nie dla nich dreszczyk zmasowanego ataku czy wyścigów z wykorzystaniem rozklekotanych Cienzarów. Zamiast tego, Komandosi czerpią przyjemność z podrzynania gardel i wywoływania paniki za liniami wroga, co zwykle jest wstępem do ataku z zasadzki. Grymas przerażenia na twarzach ofiar, którym zdawało się, że atak Orków zobaczą z odległości mili, daje członkom oddziału Komandosów wielką satysfakcję. Ucieleśnieniem tego typu taktyki jest Snikrot z oddziału Komandosów Czerwonej Czaszki, którego imię stało się symbolem terroru i zniszczenia.

Na polu walki zadaniem Komandosów jest eliminacja wrogich wartowników i niszczenie pozycji artylerii, by dać towarzyszom szansę na dotarcie do linii wroga w jednym kawałku. W obrębie danego oddziału Komandosi mają często przydzielone konkretne role, z którymi związane są odpowiednie przydomki, takie jak „Palichopak” czy „Gardłotnij”. To mocno zorganizowane, militarystyczne podejście oznacza, że młodzi Szturmiarze przekształcają się często w Komandosów, zamiast przyłączyć się na powrót do prawomyślnych orkowych Chopaków, stanowiących serce każdej bandy.

Sprzęt, jakim posługują się Komandosi, jest jak na orkowe standardy dość subtelny. Stawiają przede wszystkim na zaczernione sadzą ostrza oraz kamuflaż – swoją skórę pokrywają krwią, ziemią i odchodami, by jak najlepiej wtopić się w otoczenie. Tego typu praktyki są nie do przyjęcia dla przeciętnego Orka, który pomysł maskowania swego zielonego koloru uważa za coś nienormalnego. Tylko klan Krfawych Toporów potrafi dostrzec korzyści płynące z tego rodzaju podejścia. Niektórzy Komandosi są jeszcze bardziej zmyślni, gdy idzie o stosowany kamuflaż – przyczepiają do swych mundurów liście lub stosują inne przebiegłe metody (przebiegłe jak na orkowe standardy, oczywiście). Komandosi korzystają od czasu do czasu z broni ciężkiej, zwykle wtedy, gdy mają okazję uszkodzić czołg wrogiemu dowódcy lub rozgromić oddział, którego członkowie odkryli ich obecność.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Komandos	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Infiltracja. Komandosi są mistrzami w zajmowaniu pozycji jeszcze zanim rozpocznie się bitwa. W grze oznacza to, że posiadają zasadę specjalną Infiltracja.

Ruch Przez Ostonę. Komandosi są tak sprawni, że potrafią się poruszać w najniebezpieczniejszym terenie. W grze oznacza to, że posiadają zasadę specjalną Ruch Przez Ostonę.

„Ledwie widoczne cienie? Orkowie z kamuflażem? Macie nas za idiotów? Orkowie są barbarzyńscy i prymitywni. Tak mówią wojenne dogmaty, które dobrze nam służą od dziesięciu tysięcy lat. Zielonoskórzy zawsze przybywają jako wielka horda, a nie skradają się w cieniu. Straż! Zabrać więźnia do celi, gdzie poczeka na egzekucję za tchórzostwo i niekompetencję.”

Prepozyt major Kync, w czasie sądu wojennego nad por. Gordo.

WPALACZE

Ogień ma dla całej rasy zielonoskórych nieodparty urok. Fascynacja płomieniami oraz niecną sztuką podpalania staje się czasami tak przemożna, że Ork czuje nieodpartą chęć przyłączenia się do Wypalaczy.

Wypalacze to przede wszystkim niezwykle zaangażowani w to, co robią, podpalacze. Nic nie przynosi im większej satysfakcji niż palenie różnych przedmiotów, a przy okazji także ich właścicieli. Widok skaczących płomieni i rzucającej się w panice ofiary to dla Wypalacza coś pięknego. Dlatego wykorzysta każdy pretekst, by puścić kogoś lub coś z dymem.

Wypalacze noszą maski spawalnicze i długie, proste wypalarki, od których biorą swą nazwę. Te miotacze wyrzucają z siebie oleiste płomienie, paliwo czerpiąc z pełnych lotnego promethium zbiorników, które Wypalacze mają przerzucone przez ramię. Na polu bitwy zostawia im się zwykle dużo wolnego miejsca, nie tylko z uwagi na gryzący dym, którego zawsze wokół nich pełno, ale także dlatego, że jakiś zabłąkany pocisk łatwo może zamienić Wypalacza w kulę ognia.

Wypalacze musieli przystosować się do życia w orkowej społeczności, bo żaden szanujący się Herszt nie zniósłby powtarzających się regularnie „wypadków”, jakie towarzyszą zwykle ich obecności. Wypalacze mogą modyfikować swoje

wypalarki za pomocą specjalnych dysz i zaworów, pozwalających uzyskać niebieski język ognia, zamiast pomarańczowej kuli. Taki płomień przetrnie wszystko, łącznie z grubą, metalową przegrodą. Dlatego drużyny Wypalaczy są niezastąpione podczas operacji gromadzenia złomu niezbędnego do budowy co większych orkowych machin wojennych. Wypalacze gotowi są pracować pod nadzorem Mekaniaków przez całe tygodnie, dopóki nie zabraknie metalu do cięcia i grzybowego piwa do picia. Podczas walki towarzyszą im ci sami Mekaniacy, pilnując, by Wypalaczy za bardzo nie poniosło i nie puścili z dymem innych Orków, tylko po to, aby zobaczyć, jak tamci „tańczą” w płomieniach. Jak więc widzimy, Wypalacze pełnią w orkowej społeczności bardzo ważną rolę.

Wypalarka jest niezwykle przydatna podczas walki, podobnie zresztą jak większość orkowych narzędzi. Jako miotacz ognia idealnie nadaje się do wykurzania wroga kryjącego się w zrujnowanych budynkach i w lesie, szczególnie, kiedy Wypalacze połączą swe siły, zsyłając na przeciwnika morze ognia. Gdy mają do czynienia z lepiej opancerzonymi przeciwnikami, takimi jak na przykład Kosmiczni Marines, przełączają się po prostu na niebieski płomień i tną wroga na kawałki. Z tego powodu Wypalacze znani są także jako „blachorwije” i spełniają na pierwszej linii frontu niezwykle ważną rolę.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wypalacz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Wypalarki. Wypalarki świetnie nadają się do cięcia złomu, ale także wrogich wojowników. Wypalarki można użyć w fazie Strzelania zgodnie z zestawem cech zamieszczonym poniżej lub w fazie Walki Wręcz jako broni energetycznej. W danej turze można skorzystać tylko z jednej z tych dwóch właściwości.

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Wzornik	4	5	Szturmowa 1

– Czymta siem! – ryknął Grubgut, kiedy fala szemrzących obcych mknęła do zielonoskórych po suchej ziemi. Żywe morze lśniących ostrzy i pancerzy zbliżało się z zatrważającą szybkością.

Na chwilę przed nieuchronnym starciem wręcz, Wypalacze rozpalili swoje bronie. Kilka sekund później w szeregi Tyranidów uderżyły strumienie płonącego i cuchnącego promethium. Powietrze wypełniły przenikliwe piski.

Grubgut uniósł swój rembak i uśmiechnął się przygryzając cygaro.

– Dobra Chopaki, cza im wtuc...





MOTÓRY

Orkowy motór jest dla użytkownika czymś więcej niż tylko pojazdem. Motórowiec traktuje swego stalowego rumaka z troską, bo maszyna zapewnia mu nie tylko poważanie u innych Orków, ale także dreszczyk emocji związany z osiąganymi prędkościami. Chyba tylko lot nurkowy Szturmbomberem może równać się z emocjami, jakie wywołuje jazda motorem w stronę wroga z ręką na spuście i rozgrzanymi od wystrzałów spluwami. To dlatego tylu Prendkoświrów i Wrednych Stońc zostaje Motórowcami. Wielu Orków skrycie marzy o tym, że pewnego dnia stać ich będzie na swój własny motór.

Motór to jednomiejscowy motocykl szturmowy z dwiema sprzężonymi pestkownicami – wyjątkowo silnym uzbrojeniem, jak na tak mały pojazd. Oczywiście, montaż tak zabójczej broni na stosunkowo lekkim motocyklu stwarza kilka problemów, spośród których wcale nie najpoważniejszym jest tendencja do utraty kontroli nad motorem po naciśnięciu spustu. Jednak według Orków czyni to jazdę jeszcze bardziej ekscytującą. Motórowcy są do tego stopnia lekkomyślni i tak uwielbiają brawurę, że pędząc w kierunku wroga puszczają nawet kierownicę, by móc lepiej korzystać z gnatów, rembaków i innych typów broni, jakie mają przy sobie.

Motórowców wyróżnia spośród innych Orków charakterystyczny wygląd, szczególnie rzucający się w oczy po naprawdę udanej bitwie. Ich zęby odsłonięte są w grymasie szczęścia, a nabiegłe krwią ślepia otwierają się przerażliwie szeroko. Często bywa i tak, że po zejściu z siodełka trzęsą się jeszcze przez godzinę lub dwie, bo Orkowie nie znają i nie stosują amortyzatorów oraz zawieszania. Nawet w chwilach stosunkowo spokojnych, Motórowcy wydają z siebie od czasu do czasu niespodziewany okrzyk lub niekontrolowany rechot, gdyż odżywają w nich wspomnienia wspaniałego szturm na zastępy wroga.

Motórowcy stanowią eskortę głównej hordy Orków oraz pełnią rolę jej oddziałów uderzeniowych. Obłoki spalin i gęsty dym wydobywający się z pojazdów maskuje ich ruchy, chroniąc w pewnej mierze przed ostrzałem przeciwnika. Niektóre plemiona znane są z tego, że obłoki kurzu powstające przy kontrolowanych poślizgach służą im do komunikacji między pododdziałami. Plemię Płononcych Czach poszło o krok dalej – podobno należący do niego Motórowcy potrafią zsynchronizować poślizgi w taki sposób, że przelatujące samoloty wroga witane są przez dym i kurz układające się w napis: „OTWALCIE SIEM”.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motórowiec	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak

Chmura Spalin. Motórowcy wytwarzają ogromne chmury spalin, które dają im rzut na Ostonę 4+.

Ekwipunek bojowy

Motór. Każdy model jeżdżący na motórze dodaje 1 do swojej Wytrzymałości (tej premii nie wlicza się podczas rzutów na Natychmiastową Śmierć), zmienia swój typ jednostki na motor oraz otrzymuje Ochronę od Pancerza 4+ i zasadę Chmura Spalin. Na motórze zamontowane są głośne sprzężone pestkownice o następujących cechach:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Pestkowica	18"	5	5	Szturmowa 3

Działa Tau zagrały, wyrzucając swój śmiertelniczy ładunek w stronę zbliżających się z rykiem Motórowców. Trzech Chopaków Skabgrata zostało trafionych i straciło kontrolę nad maszynami – jeden uniósł się w powietrze i okrzęcił jak uszkodzony fajerwerk, by wreszcie widowiskowo eksplodować. – Przegrańcy - pomyślał Skabgrat dodając gazu.

Ku swemu przerażeniu zauważył, że Prędkie Drugba zaczynają go doganiać. Z potężnym rykiem do życia obudziła się odrzutowa turbina zamontowana na motórze Skabgrata, unosząc pojazd w powietrze. Burszuj obrócił się w siodełku i pokazał Prędkiemu Drugbie środkowy palec, a następnie jak grom z jasnego nieba runął wprost na linie obronne Tau.

SZTURMIARZE

Szturmiarze, oddziały uderzeniowe wielu odnoszących sukcesy band, są zbyt skuteczni i zdyscyplinowani, jak na standardy rozsądnie myślących zielonoskórych. Ich postawa, kolidująca przecież ze staromodnymi orkowymi wartościami, czyli anarchią i bałaganem, przejawia się jako pragnienie życia uporządkowanego i poddawanego pewnym rygorom. Mimo wszystko Szturmiarze to nadal Orkowie, odczuwający typową dla tej rasy żądzę walki. Dlatego maszerują na wojnę przypasani do rakietników, które – gdy je aktywować – wyrzucają swych użytkowników w górę i do przodu, w pobliże wroga, zostawiając za sobą potężne języki ognia i gęstego, czarnego jak smoła dymu.

Orkowie dorastają szybciej od ludzi, ale młody Ork czasem i cały rok szuka swego miejsca w społeczności. Rodzi to w orkowym młodzieńcu uczucie buntu i gniewu, może więc uciec z domu i przyłączyć się do obozu Szturmiarzy, szczególnie, jeśli jest uwielbiającym wszystko co z wojaczką związane Gofem lub Krfawym Toporem. W tego typu obozach Orkowie, którym sprzykrzyło się już wysłuchiwanie, że mogą robić, co dusza zapragnie, poddawani są rygorowi i znajdują wreszcie cel w życiu. Młodzi Orkowie łatwo uzależniają się od panującego wśród Szturmiarzy ścisłego rygoru i poświęcają swe życie musztrze, maszerowaniu oraz innym wojskowym ćwiczeniom.

Zapobiegliwość i planowanie to rzeczy, których większość Orków unika, preferując raczej działania obmyślane na poczekaniu. Uważają, że z dyscypliną nie ma co przesadzać. Szturmiarze są tutaj wyjątkiem, szanują bowiem władzę i swych zwierzchników. Ekwipunek bojowy przeciętnego Orka bywa zwykle mocno zindywidualizowany oraz podniszczony, w przeciwieństwie do tego Szturmiarze mogą poszczycić się jednolitymi pod względem koloru ubiorami oraz identycznym wyposażeniem. Mają także obsesję na punkcie mało ważnych szczegółów wojaczki, takich jak liczebność i lokalizacja sił wroga. Starsi Orkowie całe to paradowanie, polerowanie buciorów i dobrowolne posłuszeństwo traktują z mieszkanką rozbawienia i pogardy. Dla Szturmiarzy sprawa jest jednak śmiertelnie poważna.

Pomimo dziwnych przyzwyczajeń, Szturmiarze to siła, z którą na polu bitwy należy się liczyć. Zawsze chętnie dowiodą swej waleczności – tak przed przyjaciółmi, jak i wrogami – wykorzystując w praktyce trenowane do znudzenia umiejętności. Do linii wroga docierają zawsze jako pierwsi, a to dzięki unoszącym ich w powietrze rakietnikom. Doświadczeni wojownicy uważają takie zachowanie za niegodne, wolą biec w kierunku wroga wymachując rękoma i krzycząc, ile sił w płucach. Jednakże nawet bardzo starzy Orkowie zdają sobie sprawę z tego, że ich latający towarzysze są niezastąpieni, gdy trzeba zaatakować fortyfikacje lub linie obronne sił Imperium. W końcu już sama masa niesionych przez rakietowe silniki Orków może okazać się całkiem skuteczną bronią.

Na nieszczęście dla Szturmiarzy, wypełnione paliwem plecaki rakietowe rzadko bywają niezawodne – głównie dlatego, że Mekanicy, którzy zajmują się ich budową, avarię rakietnika uważają za coś niezwykle zabawnego. Stąd widok spadającego w korkociąg i wbijającego się w ziemię Szturmiarza nie należy do rzadkości, podobnie jak radość obserwujących takie zdarzenie Orków. Pomimo przekonania Szturmiarzy o swoim militarnym geniuszu, ich doktryna wojenna ogranicza się w zasadzie do pociągnięcia dźwigni i wydania z siebie okrzyku „No to jazda!” z nadzieją, że jakoś to będzie...



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szturmiarz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy

Rakietnik. Szturmiarze poruszają się przy pomocy rakietników, które traktuje się jak plecaki rakietowe. Za każdym razem, kiedy oddział Szturmiarzy użyje swoich rakietników, żeby się ruszyć lub wyczołgać, rzuć K6. Jeżeli wypadnie 1, jeden rakietnik wyrwał się spod kontroli. Jego właściciel ląduje na głowie i urządzenie napędowe eksploduje. Usuń Szturmiarza jako zabitego. Bez względu na wynik rzutu, otrzymaną liczbę oczek możesz dodać do ruchu jednostki w tej turze.

„Nie wiemy, co mówiom wam,

Ale szturmierz to je pan.

Jestemy najtwardsi z was,

Wicnc bierzta nogi za pas.”

– Przypiewka szturmiarzy

SIŁY ZBROJE ORKÓW

47



TRUPIKOPTERY

Trupikopter jest szalonym wynalazkiem opętanych ideą latania Mekaniaków. To jednoosobowa maszyna szturmowa, wyposażona w furkoczące nad głową pilota wirniki oraz odrzutowy dopalacz zamontowany z tyłu kadłuba. Wirniki utrzymują Trupikopter w powietrzu, wyjąty dopalacz pcha całe ustrojstwo do przodu, a podwieszona broń wypływa z siebie pociski, siejąc śmierć i zniszczenie.

Niezliczone zastępy orkowych Mekaniaków próbowały opłacać trudną sztukę latania, ale tylko dla niewielkiego ułamka spośród nich skończyło się to czymś więcej, niż widowiskową katastrofą. Mimo to, podejście Orków do technologii charakteryzuje się pogodnym mottem „spróbuj jeszcze raz” i w szeregach Prendkoświrów nigdy nie brakuje gotowych na nowe wyzwania pilotów testowych. Trupikopter jest efektem całych dziesięcioleci prób i eksperymentów. Prawdę mówiąc, jego działanie po dziś dzień pozostaje jednym wielkim eksperymentem.

Jeśli można krótko opisać rolę, jaką zwykle spełnia Trupikopter, trzeba by powiedzieć, że jest to przede wszystkim maszyna zwiadowcza. Trupikoptery zapuszczają się daleko poza zasięg wzroku naziemnych obserwatorów należących do danego plemienia i lokalizują ofiary, na które ruszyć mogą następnie główne zgrupowania orkowej armii. Gdy odnajdą już wroga, z ogromnym wysiłkiem zawracają i lecą po posiłki. Często widuje się Trupikoptery prowadzące ku linii frontu oddziały należące do Kultu Szykkości, za którymi – w tumanach kurzu i obłokach spalin – podążają główne siły Orków.



Problem z Mekaniakami polega na tym, że rzadko udaje im się zbudować dwie identyczne maszyny. Od czasu powstania pierwszego Trupikoptera, bractwo Mekaniaków opracowuje coraz to sprytniejsze sposoby zamiany tego dziwnego wehikułu w zabójczą broń. Pierwsze Trupikoptery wyposażone były w parę sprzężonych wielkich spluw, pochodzących ze zniszczonych motorów, ale dzięki staraniom nieustannie ulepszających swe dzieło Mekaniaków, powszechnie widuje się zamontowane na przedzie kadłuba sztukowane megablastery czy bębny z rakietami.

Niektórzy Mekaniacy lubują się w tworzeniu jeszcze bardziej ekstrawaganckich konstrukcji – podczepiają pod swoje Trupikoptery ładunki wybuchowe, które można zrzucić prosto na głowę wroga, lub montują pod kadłubem ostrza zerwiłbów, szczególnie przydatne podczas niskich przelotów nad zgrupowaniami wroga.

Największą zaletą Trupikoptera jest to, że w przeciwieństwie do, dajmy na to, motóra, pozwala pokonać dosłownie każdy rodzaj terenu. Motory mogą rozwijać duże prędkości – to prawda – lecz są to prędkości ograniczone. Jedynym ograniczeniem dla szybkości, z jaką przemieszcza się Trupikopter, jest odwaga osoby zasiadającej za jego sterami. A ponieważ, aby zostać pilotem Trupikoptera, trzeba mieć nierówno pod sufitem, z przemykających ponad oddziałami naziemnymi maszyn często dobiegają szalone, lecz pełne entuzjazmu okrzyki.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Trupikopter	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Motory antygravitacyjne. Trupikoptery podlegają zasadom motorów antygravitacyjnych.

Uderz i Uciekaj. Dzięki swojej szybkości i manewrowości Trupikoptery posiadają zasadę Uderz i Uciekaj.

Zwiadowca. Trupikoptery często latają przed armią Orków, szukając nowych ofiar. W grze oznacza to, że posiadają zasadę specjalną Zwiadowcy.

Ekwipunek bojowy

Zerwiłeb. Trupikopter z zerwiłbem traktowany jest, jakby był wyposażony w energoszpony.

Bombucha. Raz w czasie gry Trupikopter z bombuchą może wykonać specjalny atak, nawet jeśli w tej turze użył zasady Turbo Dopalacze. Przyłóż centralny otwór dużego wzornika wybuchu nad modelem, nad którym w swojej fazie Ruchu przeleciał Trupikopter. Bombucha jest znoszona o K6", a trafienia od niej pochodzące rozpatrywane są z Siłą 4 i PP 5.

„Co je szybsze niż Bojowóz, groźniejsze niż motór i lata jak ptaszydło? Ni mam zielonego pojencia, ale siem dowim.”

Kog Latajency Mck, wynalazca Trupikoptera

BOJOWOZY

Bojowozy to dwuosobowe pojazdy szturmowe, łączące w sobie prędkość motóru z budzącym respekt uzbrojeniem. Ci spośród Prędkościwirów, którzy posiadają własne Bojowozy łączą się w pędzące po polu bitwy bandy, ostrzeliwujące każdego, kto stanie im na drodze. Skład załogi Bojowozu bywa różny, ale zawsze znajduje się w niej oszalały na punkcie prędkości kierowca z przodu i obsługujący ciężką broń strzelec z tyłu.

Typowy Bojowóz ma nisko zawieszone podwozie, cztery grube koła oraz silnik z turbodoładowaniem, dzięki któremu pojazd rusza do walki z niesamowitą prędkością. Bojowozy idealnie sprawdzają się na planetach przemysłowych, z charakterystycznymi dla nich, pokrytymi popiołem, pustkowiami oraz mulistymi równinami. Ten pojazd stanowi doskonałą inwestycję dla początkującego Mekaniaka, któremu niedobrze się robi na samą myśl, że jego odlotową maszynę ktoś mógłby poobić podczas walki w zwarciu. Zamiast tego preferuje więc walkę na dystans, gdzie najwięcej do powiedzenia ma strzelec, obracający się gwałtownie na swojej platformie, by trafić mijane w szaleńczym pędzie cele. Zamontowana na Bojowozie broń jest sprzężona, dzięki czemu jej niska celność równoważona jest przez szybkostrzelność. Pełen szwadron Bojowozów dysponuje wystarczającą siłą ognia, by skosić cały pluton żołnierzy wroga lub puścić z dymem toczący się obok czołg, którego wrak żegnany jest przez oddalających się Orków rechotem i obscenicznymi gestami.



TERENOWOZY

Często spotyka się Bojowozy zmodyfikowane w taki sposób, że zamiast tylnych kół zamontowane mają gąsienice. Użytkownik takiego pojazdu rezygnuje do pewnego stopnia z prędkości, otrzymując w zamian możliwość poruszania się po trudnym terenie, co pozwala ostrzeliwać jednostki wroga kryjące się w ruinach miast lub polować na należących do konkurencyjnych klanów Chopaków, zadekowanych w dymiących zgłiszczach orkowych osad.

OGNIOMIOTY

Wszystkie pojazdy Orków napędzane są unikalną mieszanką oleju z Paszczunów oraz benzyny. Każdy Mekaniak przygotowuje własną miksturę, łącząc ze sobą rozmaite szczepy grzybni, by stworzyć nie tylko łatwopalne paliwo, ale także spotęgować głośność silnika i zapach wytwarzanych przez niego spalin. Niektóre Bojowozy wyposażone są w pokaznych rozmiarów zbiorniki na tę substancję, dzięki czemu nie tylko dysponują pokaznym zapasem paliwa, ale mogą także wykorzystywać montowany w tylnej części pojazdu miotacz ognia. Załogi tych maszyn, znane szerzej jako Ogniomioty, to zwykle Wypalacze, dla których moc przenośnych miotaczy ognia okazała się zbyt mała. Załogi Ogniomiotów ponad wszystko uwielbiają chwile, gdy pojawiają się nie wiadomo skąd, z hukiem pędzą w kierunku linii wroga, by w bliskiej od nich odległości wykonać ostry skręt i spryskać swe ofiary płonącym paliwem, a następnie zniknąć w chmurze duszących oparów, rycząc triumfalnie i chrapliwie rechocząc.



	Pancerz				Specjalne
	ZS	P	B	T	
Bojowóz, Terenowóz, Ogniomiot	2	10	10	10	Szybki, Odkryty

Ekwipunek bojowy

Napęd gąsienicowy. Bojowozy są czasami wyposażane w napęd gąsienicowy. Każdy Bojowóz, który zostanie ulepszony do Terenowozu lub Ogniomiotu może powtórzyć każdy test Niebezpiecznego Terenu, który przyjdzie mu wykonać.

Ogniomiot. Niektóre Terenowozy są wyposażone w olbrzymie zbiorniki promethium, służącego do podpalania przeciwników. Bojowóz z ulepszeniem Ogniomiot wyposażony jest w broń ogniomiot (patrz strona 89) oraz w napęd gąsienicowy, opisany powyżej.

„Orkowic nigdy nie przegrywajom. Jak wygrywamy, to wygrywamy, a jak umieramy, to w bitce, wienc siem nie liczy. A jak dajemy dyla, to po to żebyśmy nie umarli i przywalili nastempnym razem, kapisz?”

– Typowy pogląd Orków na wojnę

GROTY

Zgraje Grotów jakość nadrabiają liczebnością. Wrodzona strachliwość oraz umysłowy niedorozwój raczej nie predysponują członków tej rasy do walki i typowy Pentak wołałby raczej włożyć głowę do dołu z zarodnikami niż wziąć udział w prawdziwej bitwie. Istnieją jednak Groty, które skuszone obietnicami łupów lub zastraszone groźbą potężnego lania, wyróżniają się większą siłą charakteru i gdy włożyć im do ręki broń, dają się przekonać, by ruszyły do walki.

Zgraja biorących udział w walce Grotów to zwykle kilka dziesiątek sprzeczających się ze sobą, rozwrzeszczanych stworzeń. Do marszu w stronę linii frontu „zachęcają” ich Poganiacze – im większa zgraja Grotów, tym więcej Poganiacze potrzeba, by utrzymać ją pod kontrolą. Poganiacze nie tylko kontrolują, ale także dbają o należących do plemienia Pentaków. Swej pracy nie uważają za przykry obowiązek, przeciwnie, wykonują ją z rozkoszą, gdyż jest to profesja prastara i powszechnie szanowana. Dodatkowym plusem jest fakt, że gdy Poganiacz poczuje głód, w pobliżu zawsze znajdzie się coś, co można wrzucić na ząb.

Do potwierdzenia kontroli sprawowanej nad podległymi sobie zielonoskórymi używają najeżonych kolcami kleszczy na tyłce, zwanych pieszczotliwie łapakami. Za pomocą

tego narzędzia Poganiacz może pochwycić uciekającego Grotą i jednym płynnym ruchem cisnąć go w kierunku pobliskiego pola minowego.

Bardziej doświadczeni Poganiacze wiedzą, że Pentak staje do walki tylko wtedy, gdy wydaje mu się, że ma szansę zabić swego oponenta. Dlatego Grotom pozwala się często korzystać z małokalibrowej broni palnej, by zachęcić ich w ten sposób do udziału w bitwie. Smutna rzeczywistość jest jednak taka, że zgraje Pentaków rzadko biorą udział w prawdziwej walce, gdyż Orkowie wykorzystują ich zwykle w charakterze mięsa armatniego, do osłony przed wrogiem ostrzałem lub oczyszczania pól minowych.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Grot	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Poganiacz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Zasady specjalne (Poganiacze)

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Ekwipunek bojowy (Poganiacze)

Łapak. To charakterystyczne narzędzie używane przez Poganiacza do podduszania wszystkiego, co się napatoczy. Model wyposażony w łapak atakuje normalnie, ale w każdej fazie Walki Wręcz może spowodować, że jeden model, z którym styka się podstawką straci jeden Atak (do minimum 1).

Szturchacz. Bardziej postępowi Poganiacze używają tego prostego wynalazku Mekaniaków do rażenia krótkimi, elektrycznymi impulsami wrażliwych części ciał Grotów. Napięcie można jednak znacznie zwiększać, czyniąc ze szturchaczy całkiem skuteczną broń do walki wręcz. Model wyposażony w szturchacz traktowany jest jakby walczył zatrutą bronią, która zawsze rani na 4+.

Paszczun Gończy. Paszczun Gończy jest agresywnym podgatunkiem Paszczunów szkolonym do pożerania na rozkaz nieposłusznym Grotów. Za każdym razem, kiedy oddziałowi z Paszczunem Gończym nie uda się wykonać testu Morale, można usunąć K3 Groty, aby powtórzyć ten test.

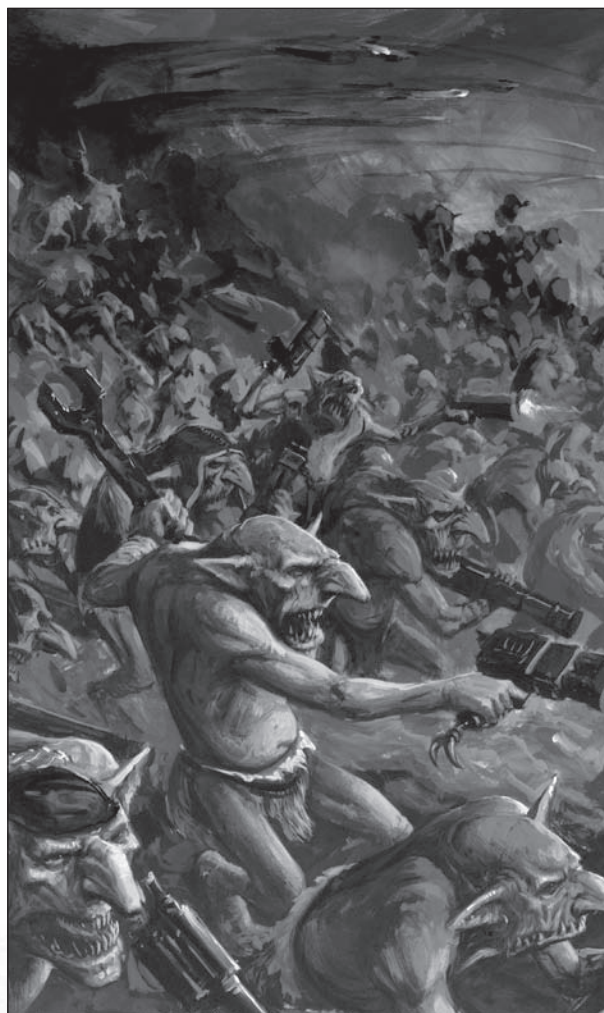
Zasady specjalne (Groty)

Żywot Grotą Pocziwego. Orkowie używają plemiennych Grotów do różnych niebezpiecznych i nieprzyjemnych zadań na polu bitwy. Jeżeli oddział Grotów wejdzie na pole minowe, to należy usunąć to pole, a wraz z nim 3K6 Grotów, których zielone kończyny rozrzucają się we wszystkich kierunkach.

Ekwipunek bojowy (Groty)

Grotowa pukawa. Grotom udaje się czasem zakupić zaniedbany, przechodzony, prostacki, zardzewiały złom, który może i kogoś czasem zabić, pod warunkiem jednak, że właściciel będzie pamiętał, jak go trzymać. Grotowa pukawa posiada następujące cechy:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Grotowa pukawa	12"	3	-	Szturmowa 1



WIELKIE DZIAŁA

Artyleria polowa, znana wśród Orków pod nazwą Wielkich Dział, jest kopią broni używanej przez oddziały Gwardii Imperialnej. Każde Wielkie Działo jest przepychane lub holowane na tyły orkowych linii obronnych. Następnie pojedyncze egzemplarze łączone są w baterie. Do obsługi Wielkiego Działu potrzebny jest zespół składający się z dwóch artylerzystów. Tutaj wszelkie podobieństwa do broni Gwardii Imperialnej się kończą – także te dotyczące skuteczności prowadzonego ostrzału. Działła wchodzące w skład baterii dobierane są w oparciu o przekonanie, że im głośniejsze, tym lepiej, lawety rozpadają się pod wpływem wstrząsów wywołanych przez wystrzały, a obsługę – zamiast zdyscyplinowanych, karnych żołnierzy – stanowią przerażone Groty.



Niektórzy Poganiacze straszą swych podwładnych, grożąc im przeniesieniem do służby przy obsłudze Wielkich Dział, co pozwala im utrzymywać w nadzorowanych przez siebie zgrajach dyscyplinę oraz pozbywać się buntowniczych i agresywnych jednostek. Jeśli godnej pożałowania, składającej się z Grotów załódze uda się przeżyć dłużej, okaże się wkrótce, że jej członkowie są kompletnie głusi i pozostaje im tylko posługiwać się prymitywnym językiem znaków i symboli. Sprawdza się to w stopniu dość ograniczonym, bo przeciętny Pentak może nosić ze sobą ograniczoną liczbę symboli.

Istnieją trzy typy Wielkich Dział, z których każdy groźny jest na swój własny sposób. Armaty są niewiele większe od ciężkich karabinów maszynowych, a w charakterze amunicji wykorzystują pociski odłamkowe dużego kalibru, idealne do ostrzału zgrupowań piechoty, lub kule armatnie do przebijania czołgowych pancerzy. Biada Grotowi, któremu wydano rozkaz wydobycia z lufy niewypału, gdyż pokusa odpalenia działu, gdy ramię nieszczęśnika wciąż znajduje się w środku, może być dla jego towarzyszy trudna do zwalczania. Bombomiót działu na zasadzie podobnej do moździerza – pocisk wylatuje wysoko w górę, by następnie spaść w sam środek wroczego zgrupowania. Bombomioty to ulubiony typ artylerii Pentaków, bo nie muszą wystawiać się na widok przeciwnika, aby z niej skorzystać (towarzyszący Poganiacz zawsze znajdzie jakiś sposób, by zostać zauważonym, ale to całkiem inna historia). Najbardziej dziwnym Wielkim Działem jest Pancerstoper, składający się z długiej, owiniętej drutem lufy, używanej do kierowania na wroga potężnego, trzaskającego łuku energii elektrycznej. Skuteczność i moc Pancerstopera jest wprost proporcjonalna do odwagi Grota, który go obsługuje, bo im dłużej przytrzyma dźwignię, tym silniejszy będzie oddany strzał.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Grot	2	3	2	2	1	2	1	5	-

	Pancerz				Specjalne
	ZS	P	B	T	
Wielkie Działo	3	10	10	10	Artyleria

Ekwipunek bojowy

Armata. Jest to ciężka broń artyleryjska strzelająca pociskami przeciwpancernymi lub odłamkowymi (wybierz pocisk przed każdym strzałem). Posiada następujące cechy:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Armata (odłamki)	36"	4	5	Ciężka 1, Obszarowa
Armata (ppanc)	36"	8	3	Ciężka 1

Bombomiót. Większość Bombomiotów wygląda jak wielkie moździerze lub wyrzutnie rakiet, ale te używane przez bardziej prymitywne plemiona mogą przyjąć formę katapulty lub trebuszu.

Wszystkie Bombomioty posiadają następujące cechy:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Bombomiót	S48"	5	5	Ciężka 1, Obszarowa

Pancerstoper. Pancerstopery to potężne, ale nieprzewidywalne działu energetyczne. Za każdym razem, kiedy bateria Pancerstoperów będzie strzelała, rzuci 2K6, aby określić ich Siłę. Jeżeli wypadnie więcej niż 10, to jeden z Grotów załóg zostanie zabity, ale pomimo to broń strzela i to z Siłą 10. Kiedy Pancerstoper trafi pojazd z efektem rykoszetu lub penetracją, poza standardowym rezultatem wywołuje dodatkowo rezultat *załoga oszołomiona*.

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Pancerstoper	36"	2K6	2	Ciężka 1





MORDODREDA

Chociaż często różnią się między sobą rozmiarami i kształtem, każdy Mordodred ucieleśnia trzy główne idee orkowej sztuki wojennej – jest wielki, wyszczałowy i tupioncy. Z hukiem i chrzęstem pędzi w kierunku wroga, wywijając kończynami, podczas gdy jego ciężkie uzbrojenie sieje śmierć, a mechaniczne nożyce ciachają gorączkowo w oczekiwaniu zbliżającego się rozlewu krwi.

Zdarza się, że Ork, któremu marzy się droga na skróty do prawdziwej potęgi, popełni fatalny błąd i na ochotnika zgłosi się, by zostać operatorem Mordodreda. Wydaje mu się, że kiedy zdobędzie kontrolę nad potężną metalową machiną, która naszpikowana jest najbardziej śmiertelnymi rodzajami broni, nic nie stanie na drodze realizacji jego ambicji. Szybko przekona się jednak, że bycie na stałe okablowanym i zdrtutowanym, a do tego zamkniętym w ciasnej metalowej puszcze, ma także poważne minusy. Z tego powodu początkujący piloci Mordodredów bywają nieco roztrzęsieni i potrzebują czasu na „dotarcie się” – często kosztem znajdujących się w pobliżu budynków.

W każdej bandzie, w której skład wchodzi Mordodredy, bardzo ważną rolę odgrywają Konowały. Ponieważ Mekaniakom brakuje umiejętności w zakresie chirurgii, tylko oni dysponują wiedzą niezbędną do tego, by wepchnąć przewody w odpowiednie części mózgu pilota. Nie wystarczy po prostu

wrzucić pilota do wnętrza Mordodreda i liczyć, że jakoś to będzie (choć nie znaczy to wcale, że nie próbowano). Wraz z upływem czasu Mordodred i jego pilot wymagają regularnej opieki medycznej, bo podczas walki kable mają tendencję do wyslizgiwania się i rozłączania.

Pomimo wszystkich tych problemów, Mordodredy stanowią ogromny atut armii Orków. Ich świszczące, napędzane silnikami tłokowymi kończyny są w stanie rozerwać człowieka na dwoje lub przebić ścianę ze zbrojonego betonu. Albo... i jedno, i drugie jednocześnie. Mordodred może praktycznie bezkarnie wkroczyć w sam środek oddziału przeciwnika, ciosy jego ofiar odbijają się od metalowej skorupy, podczas gdy on wytnie sobie drogę przez szeregi przeciwników swymi energonożycami i zerwiłkami. Piloci Mordodredów uwielbiają niszczyć i zabijać, złość spowodowaną swym uwięzieniem wyładowując na każdym, kto zbyt blisko do nich podejście. Gdy pilot się w końcu zaaklimatyzuje, jego gniew opada do normalnego poziomu orkowej żądzy krwi. Mimo to, bez zastanowienia wykorzysta każdą okazję, by pokazać niszczycielską siłę swego metalowego ciała, choćby i po to tylko, żeby zrekompensować sobie fakt, że musi jeść przez słomkę.

Pancerz								
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A Typ
Mordodred	4	2	5	12	12	10	2	3 Maszyna krocząca



DREDOZGRAJE

Niektórzy Mekaniakowie ogarnia obsesję na punkcie budowy najbardziej tupionych machin wojennych, jakie kiedykolwiek znane były rasie Orków. Marzą o prowadzeniu do boju całych hord Rzeziłach i Mordodredów, armii maszyn kroczących pod względem liczebności mogących równać się z hordami Chopaków, których do walki prowadzą rywale Mekaniaków, Hersztowie. Marzenie to jest w zasięgu najbardziej utalentowanych orkowych Mekaniaków, którzy stają się renegatami, gdy ich samolubne dążenie do budowy coraz to większej liczby dreadnotów zaczyna pochłaniać niepokojąco duże ilości zapasów i siły żywego plemienia.

Najlepiej chyba znanym przykładem tego typu obsesji jest historia Bugnutza, Wielkiego Meka, który rozebrał na części Pancerfurę, a uzyskany w ten sposób metal użył do budowy trzech Rzeziłach dla swych wiernych Grotów Olejarzy. Pech chciał, że wspomniana Pancerfura była własnością „Miażdżacza” Kilskarra, Arcyherszta klanu Krfawych Kół, który dość mocno się na Bugnutza rozgniewał.

Bugnutz dokonał żywota, wisząc głową do dołu, przybity na przedzie fury, którą zmuszony był wybudować dla Kilskarra. Po dziś dzień jego historia stanowi ostrzeżenie dla tych Mekaniaków, na których silniej działa ambicja niż zdrowy rozsądek (czyli właściwie dla wszystkich).



RZEZIBLACHY

Rzeziבלacha z wyglądu bardzo przypomina swego większego kuzyna, Mordodreda. Są to w zasadzie ogromne metalowe puszkі na napędzanych silnikami tłokowymi nogach, wyposażone w zabójczą broń do walki wręcz oraz ciężkie spluwы do prowadzenia ostrzału na większe dystanse. Na jednej z górnych kończyn montuje się zwykle śmiertelnie niebezpieczne energonożyce lub potężny, pokryty krwią zerwileb. Na drugiej zaś znajduje się wielkokalibrowa broń palna. Różnice stają się bardziej widoczne, gdy zajrzeć do środka obu maszyn, gdyż Rzeziבלachy pilotowane są nie przez Orków, ale przez Grotы.

Rzeziבלachy są mniejsze od Mordodredów i operują zwykle w luźno ze sobą powiązanych grupach po dwie lub trzy maszyny. Dzieje się tak dlatego, że ich piloci zachowują do pewnego stopnia charakterystyczną dla Grotów tchórzliwość i z trudem przychodzi im przewyżczenie swych naturalnych instynktów, nawet gdy są połączeni kablami z trzymetrową maszyną do zabijania. W rezultacie wciąż wierzą, że w kupie jest bezpieczniej i nie mają złudzeń, że są niezniszczalni, w co powszechnie wierzą piloci Mordodredów. Nierzadko widuje się Rzeziבלachę sparaliżowaną na widok niebezpieczeństwa, a nawet uciekającą w panice, gdy sytuacja robi się nieciekawa, mimo tego,

że jej metalowa skorupa w stu procentach chroni przed ostrzałem z broni małokalibrowej.

Grotы nieomal ustawiają się w kolejkę, by tylko móc zostać pilotem Rzeziבלachy. Po latach prześladowań i bycia doświadczającym regularnie przemocy popychadłem, myśl o tym, że mogłyby pędzić naprzód w zwalistym metalowym cieie i odpłacić się swym orkowym oprawcom, ma dla nich nieodparty urok. I chyba tylko widok koszmarnego procesu implantacji mógłby powstrzymać sponiewieranego Grota przed szukaniem swego przeznaczenia w roli pilota Rzeziבלachy. Konkurencja jest tak silna, że bardziej zorganizowane plemiona Pentaków urządzają loterie, by ustalić, kto zostanie okablowany we wnętrzu nowej, lśniącej Rzeziבלachy, gdy Mekaniak zakończy wreszcie jej budowę.

Gdy Grot zostanie operatorem, zaczyna od zemsty na tych, którzy go w przeszłości szykanowali. Niszczy im domostwa, a ich samych rozgniata na krwawą miazgę. Mekaniacy i Konowały odpowiedzialni za „ulepszenie” Pentaka, przyglądają się temu spektaklowi z pewnego rodzaju ojcowską dumą, a później odprowadzają niesforemego Grota do zagrody. Tam będzie stał pośród zakutych w metal braci, chrapiąc dziwnie, aż nadejdzie rozkaz wymarszu i ruszy do walki.

	Pancerz								
	WW	ZS	S	P	B	T	I	A	Typ
Rzeziבלacha	2	3	5	11	11	10	2	2	Maszyna krocząca

Ekwipunek bojowy

Grotzuka. Rzeziבלachy mają czasem doczepione gigantyczne garłaczę, które strzelają złomem zebranym z podłogi warsztatu Meka. Grotzuka posiada następujący zestaw cech:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Grotzuka	18"	6	5	Ciężka 2, Obszarowa

Radio: „Tutej Nugrob Pogromca. Mam ze sobom moich Chopaków. Myśle se, że może chceta pójść na układ. Dacie nam tysionc spluw pszy każdej wizycie i nie bendziecie mieli kłopotów, kapewu?”

Gubernator Kubris: „Nigdy nie ugniemy się przed tak bezczelnym ultimatum!”

Radio: „Trochę szkoda, bo mam ze sobom sześ Mordodredów i pare Gargantów.”

—Przerwa—

Kubris: „Dajcie nam parę godzin na zastanowienie.”

Radio: „A co mi tam, chyba i tak wypuszcze te Garganty, he he he!”





SZABERFURY

Orkowi Szabrownicy specjalizują się w kradzieży i adaptacji uszkodzonych pojazdów wroga do własnego użytku. Gdy bitwa dobiegnie końca, grupy zajmujących się odzyskiem surowców Orków biorą się do roboty, całe dnie spędzając na holowaniu oraz naprawie zniszczonych czołgów. Większość spośród odzyskanych w ten sposób pojazdów wraca na pole bitwy, tym razem z różnymi orkowymi przeróbkami, które równie dobrze mogą czołg ulepszyć, jak i uszkodzić.

Szaberfura to termin obejmujący swym zasięgiem wszelkiego rodzaju metalowe kolosy, przywrócone do życia przez pomysłowych Mekaniaków lub skonstruowane w imperialnych fabrykach, które trafiły pod kontrolę Orków. Znajdują się wśród nich pojazdy oparte na konstrukcji transporterów opancerzonych „Rhino” lub „Chimera”, samobieżne jednostki artylerii, a nawet antygrawy, których Orkowie nie zdążyli jeszcze rozbić i zdemolować. Faktem jest, że po nieuniknionym procesie modyfikacji, naprawy i majstrowania przy wraku, wszystkie przywrócone do stanu używalności pojazdy mają te same cechy: są piekielnie nieprzewidywalne i dużo mniej wydajne, niż w swoim poprzednim wcieleniu.

Szaberfury są bardzo popularne wśród członków plemienia Trupich Czach, którzy notorycznie „wyzwalają” pojazdy z rąk wroga, innych klanów, a nawet swoich towarzyszy. Źródłem

wielkiego prestiżu jest dla Trupiej Czachy zagrabienie pojazdu, naprawienie go na miejscu, a następnie wykorzystanie w walce z wrogiem podczas tej samej bitwy. Powszechnie znana i lubiana jest legenda o Szabrowniku Gutzbagu zwanym „Łapaczem”, który opanował tę sztukę w takim stopniu, że potrafił przechwycić Imperialnego Tytana, a później wykorzystać go przeciwko siłom Ludzkości. Najśmieszniejszym jest dla Trupich Czach wykorzystać Szaberfurę do infiltracji pozycji wroga i wywołać pośród jego szeregów absolutny chaos, nim podstęp zostanie wykryty.

Krfawe Topory bardzo kochają swoje Szaberfury. Bywały nawet przypadki, gdy członkowie tego plemienia przywłaszczali sobie należące do Kosmicznych Marines transportery „Rhino”, a następnie atakowali za ich pomocą pozycje Gwardii Imperialnej, ku rozbawieniu towarzyszy. Kernal Dragnatz z Szaberpancernych Elit posiadał w swej kolumnie pancernej kilka dziesiątek imperialnych pojazdów, lecz ich obecność zdradzały zawsze wydobywające się z silników kłęby spalin.



	Pancerz				Specjalne
	ZS	P	B	T	
Szaberfura	2	11	11	10	Czołg, Odkryty

Transport. Szaberfura, która nie jest wyposażona w wielkolufa posiada pojemność transportową równą dwanaście modeli. Modele w megablachach liczone są podwójnie.

Zasady specjalne

Nie Fciskać. Szaberfury nie są skonstruowane w myśl orkowej technologii, przez co czasami stwarzają nieoczekiwane problemy. Na początku każdej fazy Ruchu Orków, dla każdej Szaberfury należy rzucić kostką. Jeżeli wypadnie 1, orkową załogę ponosi entuzjazm i pojazd musi się poruszyć do przodu, jak najdalej tylko może. Ten ruch może skutkować Atakiem Czołgowym na wrogą jednostkę. W tej turze desant nie może opuścić pojazdu.

Ekwipunek bojowy

Wielkoluf. Szaberfury są często kradzione z powodu rozmiaru działa, w jakie pojazd jest wyposażony – naturalnie, im większe, tym lepiej. Wielkoluf posiada następujące cechy:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Wielkoluf	36"	8	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

Punkty ogniowe. Szaberfura posiadająca ulepszenie tfarda paka ma trzy punkty ogniowe, po jednym z każdego boku i jeden z tyłu.

Wejścia. Szaberfura posiadająca ulepszenie tfarda paka ma jedno wejście, znajdujące się z tyłu pojazdu.

PANCERFURY

Pancerfury to masywne metalowe bestie, sunące majestatycznie pomiędzy oddziałami Orków na wielkich, chrzęszczących gąsienicach. Niektóre z nich przypominają raczej ruchome fortece, do granic wytrzymałości napakowane orkowymi wojownikami. Inne naszpikowane są amunicją i ciężką bronią. Pancerfury to żelazne pięści orkowej bandy, spełniające na polu bitwy wiele ról, z których najważniejszą jest rozgniatanie wroga na krwawą miazgę.

Pancerfury, duże i mocno opancerzone pojazdy, są oznaką prestiżu. Właścicielami tych stalowych potworów są najbardziej znaczące i najbogatsze orkowe zgraje. Rzadko się zdarza, by jakiś Herszt nie posiadał Pancerfury, wykorzystywanej zwykle wtedy, gdy spodziewa się poważnego oporu ze strony przeciwnika lub ma ochotę pojeździć po obozie, odgrywając ważniaka i pokrzykując na podkomendnych.

Pancerfury najmocniej opancerzone są z przodu, bo ta właśnie część pojazdu służy do taranowania wroga. Stylizowane są zwykle na podobieństwo wielkich bestii, na które polowali niegdyś dzicy przodkowie współczesnych Orków i z przodu często mają przymocowane czaszki. Orkowie są przekonani, że dzięki temu pojazd będzie sprawiał mocniejsze wrażenie i okaże się skuteczniejszy w walce.

	Pancerz				Specjalne
	ZS	P	B	T	
Pancerfura	2	14	12	10	Czołg, Odkryty

Transport. Pancerfura posiada pojemność transportową wynoszącą dwadzieścia modeli. Jeżeli Pancerfura będzie wyposażona w utrapiarkę, to będzie mogła przewozić tylko dwanaście modeli. Modele w megablachach liczone są podwójnie.

Punkty ogniowe. Pancerfura posiadająca ulepszenie tfarda paka ma pięć punktów ogniowych, po dwa z każdego boku i jeden z tyłu.

Wejścia. Pancerfura posiadająca ulepszenie tfarda paka ma trzy wejścia, po jednym z każdego boku i jedno z tyłu.

Ekwipunek bojowy

Zgniatar. Zgniatar to ogromny, naszpikowany kolcami walec, który miażdży wszystko na drodze Pancerfury. Pancerfura wyposażona w zgniatarę może powtarzać testy Niebezpiecznego Terenu. Atak Czołgowy wykonany przez Pancerfurę ze zgniatarą zadaje atakowanej jednostce K6 trafień z Siłą 10. Jeżeli ta jednostka zdecyduje się na atak Śmierć lub Chwałę, to poza standardowymi efektami otrzymuje dodatkowe K6 trafień z Siłą 10.

Utrapiarka. Niektóre Pancerfury wyposażone są w utrapiarkę, zamontowaną w wieżyczce, która sieje zniszczenie wśród wrogiej piechoty. Broń ma następujące cechy:

	Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Utrapiarka	24"	7	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu

Choć Pancerfury bardzo różnią się między sobą pod względem stylu, większość z nich budowana jest z myślą o konkretnej roli, jaką mają odgrywać na polu bitwy. Szczafofury, takie jak na przykład Gobkosiak i Dalekopał, działają w samym środku orkowej hordy, ostrzeliwując wrogie oddziały za pomocą ogromnych pocisków. Wyposażone są w broń, którą Mekaniacy ochrztili mianem utrapiarki. Strzelając wydaje ona z siebie ogłuszający huk, po którym z ust załogi pojazdu dobywają się radosne okrzyki.

Pojazdy szturmowe, takie jak Krwiopend i Koła Gorka, stały się bardzo popularne wśród członków klanu Wrednych Słońc. Przeznaczone są do przewożenia na linię frontu w możliwie krótkim czasie dużej liczby Orków. Wielu Orków traktuje Pancerfury jak wielkie, metalowe Rozgniatacze – przyczepiają na ich przedzie zastrzone kły i dbają o to, by pojazd zadowalająco warczał, gdy dodać gazu i zwiększyć obroty.

Innym typem Pancerfury jest Miażdżak. Do kategorii tego typu pojazdów należą Kościozgniot i Kościolam. Te niezdarne kolosy rozgniatają żołnierzy przeciwnika na krwawą miazgę za pomocą swych potężnych zgniatarek i napędzanych silnikami tłokowymi czepiaków. Kierowca Miażdżaka większą część bitwy spędza walcząc wrogą piechotę oraz lekkie pojazdy, a z jego ust nieprzerwanie dobywa się szaleńczy chichot.





GADŻECIARZE

Najzamożniejszymi, ale zarazem najbardziej nieprzyjemnymi Orkami są Gadżeciarze. Te wstrętne osobniki poświęcają życie podbojom i grabieży, podróżując wśród gwiazd w swych groteskowo przyozdobionych Mordownikach oraz okrętach szturmowych. Gadżeciarze korzystają z każdej okazji do walki u boku innych Chopaków, choćby po to, by popisać się przed nimi swoją oszałamiająco potężną bronią.

Aroganccy i uparci Gadżeciarze uważają, że znajdują się u samego szczytu orkowej społeczności. Wielu z nich staje się wyrzutkami, wykluczonymi ze swego plemienia za pyskowanie Hersztom lub nadmierne popisywanie się przed pozostałymi Orkami. Inni z kolei na własne życzenie wiodą żywot Najemników, dzięki czemu dostają w swe ręce jeszcze więcej łupów i nie muszą się nimi z nikim dzielić.

Gadżeciarze uwielbiają gromadzić skarby i bez przerwy szukają okazji do kolejnego najazdu i dalszej grabieży. Mają obsesję na punkcie ciągłego ulepszania swego ekwipunku bojowego i robią prawie wszystko, by powiększyć swój majątek – łącznie z aktami nisko motywowanej zdrady, morderstwem, udostępnianiem swych usług obcym rasom oraz okazjonalnym wbiciem noża w plecy najbliższemu współpracownikowi.

Gadżeciarze są łatwo rozpoznawalni z uwagi na bogaty strój oraz bijącą od nich zarozumiałość. Każdy przystrojony jest kolczykami, medalionami, trofeami, futrami oraz połączanymi glifami, obwieszczającymi, jak wspaniałą osobistością jest ich właściciel. Wszystko to zwieńcza zwykle ekstrawaganckie nakrycie głowy. Wielu Gadżeciarzy wywodzi się z klanu Złych Ksienżyców – dlatego członków obu grup można często spotkać toczących długie, zakrapiane najlepszym grzybowym rumem, dyskusje.

Przybycie zgrai Gadżeciarzy obwieszcza zwykle dzwonienie i pobrzękiwanie noszonych przez jej członków błyskotek. Uwielbiają obnosić się ze swoim bogactwem przed innymi Orkami i chcą, aby każdy widział, kiedy to robią. Nawet towarzyszące im Groty przebijają się w lepsze stroje i kroczą dostojnie, dumne z osiągnięć swych panów.

Jeśli istnieje jedna rzecz, którą Gadżeciarze kochają bardziej niż przechwalanie się swymi zdobyczami, to z całą pewnością jest nią eliminacja oponentów za pomocą przerobionych wedle własnego widzimisię spluw. Używane przez Gadżeciarzy szpanspluwy bardzo się między sobą różnią, ale ponieważ wiadra pełne zębów mają to do siebie, że skutecznie zachęcają Mekaniaków do ciężkiej pracy – wszystkie są jednakowo śmiertelne. Biada głupcowi, który da Gadżeciarzowi powód do przetestowania jego najnowszego nabytku.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Gadżeciarz	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Ekwipunek bojowy

Plondrowniki. Szanujący się Gadżeciarze posiadają drogie i aż nadto skomplikowane urządzenia celownicze, zamontowane na oczodołach. Podczas strzelania, jeszcze przed wyborem celu, Gadżeciarze mogą zmierzyć, czy wroga jednostka jest w ich zasięgu.

Szpanspluwy. Zestaw cech szpanspluwy został przedstawiony poniżej. W każdej fazie Strzelania, tuż po wybraniu celu, rzuć jedną kostką, aby określić PP całego oddziału.

	Zasięg	Siła	PP	Specjalne
Szpanspluwa	24"	5	K6	Szturmowa 1

Wiecej trachu. Niektórzy Gadżeciarze specjalnie płacą, by ich szpanspluwy posiadały więcej luf i celowników. Szpanspluwy z ulepszeniem wiecej trachu należą do kategorii broń Szturmowa 2.

Wiecej kopa. Bronie, które zostały ulepszone, by dawały wiecej kopa mają większy kaliber i cięższą amunicję. Szpanspluwy z ulepszeniem wiecej kopa mają S6.

Wiecej jebudu. Bardzo drogie szpanspluwy strzelają pociskami energetycznymi, a nie konwencjonalnymi. Podczas określania PP strzelającego oddziału odejmij 1 od wyniku rzutu kostką (do minimalnie 1). Szpanspluwy z ulepszeniem wiecej jebudu posiadają zasadę Przegrzanie!

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Laaa!

KAPITAN BADRUKK

Kapitan Badrukk cieszy się najgorszą sławą spośród wszystkich Najemniaków. Pośród Orków należących do tej subkultury stanowi postać legendarną. Od szeregu przesiąkniętych krwią dziesięcioleci podróżuje pomiędzy gwiazdami w swoim stalowoszczekim Mordowniku, „Czarnym Zembie”. Kapitan przewodzi bandzie okrutnych łotrów zwanych Gadźeciarzami Badrukka i w trakcie swej kariery walczył u boku każdego chyba znaczącego Arcyherzsta. Utrzymuje, że bez niszczycielskiej broni jego Gadźeciarzy, wielu orkowych dowódców, którzy korzystali z jego usług, od dawna byłoby już martwych. Są to słowa, w które każdy, kto widział Gadźeciarzy Badrukka w akcji, gotów jest bez mrugnięcia okiem uwierzyć.

Badrukk przypomina typowego Herszta Najemniaków tylko w jednym aspekcie – ubiera się niezwykle bogato. Z wyglądu przypomina groxa, jego tyśa, pokryta szramami czaszka udekorowana jest medalami odebranymi imperialnym admirałom, których statki spłądował i zostawił na pastwę losu. Zęby, których ma tak wiele, że jego twarz nieustannie przecina szeroki, nienaturalny uśmiech, pokryte są stopem z adamantynu oraz złota skradzionego z Pałacu Niegasnącej Światłości.

Pozłacany pancerz Kapitana pokrywa krew jego ofiar, a zatknięte na nim chorągwie sławią nadzwyczajne zdolności Badrukka jako wojownika i zdobywcy. Podbity ołowiem płaszcz chroni przed promieniowaniem emitowanym przez jego ukochaną broń, Rwacza, spluwę tak niebezpieczną,

że samo przebywanie w jej pobliżu równoznaczne jest z wyrokiem śmierci. Broń należała niegdyś do Ogryna ochraniającego władającego podsektorem gubernatora, Kapitan zmodyfikował ją tylko, by zamiast wielkokalibrowych pocisków, wykorzystywała zbiorniki z plazmą, dzięki czemu każdy wystrzał daje w efekcie eksplozję przypominającą wybuch małego słońca.

Badrukk został wykluczony z klanu Złych Ksienżyców pod zarzutem posiadania zbyt wielu zębów. Od tego czasu swymi osiągnięciami przyćmił innych Najemniaków. Walcząc u boku Arcyherzsta Garaghaka, zadał poważny cios należącej do Tyranidów Flocie Kraken, przeprowadzając śmiały rajd na Królową Roju. Podczas Wyszcząowej Wojny, jego wojownicy pokonali całą grupę bojową Tau, a niektórzy Orkowie twierdzą nawet, że Kapitan własnoręcznie uśmiercił Wieloryba Próźni.

Jak na Orka, Badrukk jest doskonałym strategiem i chętnie służy radą każdemu Arcyherzstowi, którego stać na jego wygórowane honoraria. Po bitwie Gadźeciarze „przekonują” zwykle swego pracodawcę, by oddał im lwią część łupów, a następnie wracają na pokład „Czarnego Zemba” i wyruszają na poszukiwanie kolejnej rzezi. Wielu Arcyherzstów uważa, że warto zapłacić taką cenę, otrzymując w zamian dobry złom i niezapomniany widok Badrukka oraz jego Gadźeciarzy, masakrujących spanikowanego wroga.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+

Ekwipunek. Badrukk jest wyposażony w blachę Złotozemba, Rwacza, trzy Szpangroty, szpantyk, gnata, rembaka, plondrownika (patrz opis Gadźeciarzy) oraz kijbomby.

Ekwipunek bojowy

Szpangroty. Kapitan posiada tyle amunicji i skarbów, że do ich noszenia potrzebuje wielu rąk. Badrukkowi towarzyszą 3 Groty Nabojarzy, które nie limitują Grotów Nabojarzy dostępnych dla jego oddziału.

Blacha Złotozemba. Pancerz Badrukka pokryty jest setkami przetopionych złotych zębów, wyrwanych z paszcz kapitanów Najemniaków. Daje właścicielowi Ochronę od Pancerza 3+ i pole siłowe, które zapewnia Specjalną Ochronę 5+.

Rwacz. Badrukk uwielbia zabijać, strzelając ze swojej ulubionej spluw, Rwacza. Pewnego dnia sam Badrukk znalazł się wśród ofiar Rwacza, ale w chwili obecnej nie ma to znaczenia. Rwacz posiada następujący zestaw cech:

	Zasięg	Siła	PP	Specjalne
Rwacz	24"	7	2	Szturmowa 3, Przegrzanie!

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!



GHAZGHKULL THRAKA

Ghazghkull Mag Uruk Thraka to potężny prorok Łaaa!, zdolny w całych miliardach Orków obudzić szat podboju i rozlew krwi. Jest zdecydowanie najbardziej wpływowym Orkiem w galaktyce. Miliardy maszerują na wojnę z jego imieniem na ustach. Wiedzieć należy jednak, że nie zawsze tak było.

Ghazghkull rozpoczął swoją karierę jako zwykły żołnierz Gofów na prowincjonalnej planecie Urk. Podczas ataku na punkt dowodzenia Kosmicznych Marines, otrzymał trafienie z boltera prosto w twarz. Duża część jego czaszki została zniszczona, doszło również do poważnego uszkodzenia mózgu. Na szczęście w pobliżu znajdował się Konował Trupich Czach, znany jako Szalony Dok Grotsnik, który zastąpił ubytki w mózgu Ghazghkulla wykonanymi z adamantynu elementami bionicznymi.

Być może to właśnie bionika obudziła w Ghazghkullu jakieś ukryte moce psychiczne, możliwe również, że Ghazghkull cierpi po prostu na najzwyklejsze omamy. Tak czy owak, od tamtego momentu zaczął on twierdzić, że utrzymuje bezpośredni kontakt z orkowymi bóstwami, Gorkiem i Morkiem.

Jakaś mroczna siła musiała jednak upodobać sobie Ghazghkulla, bo zrobił pośród orkowych plemion zawrotną karierę. Wspinął się po szczeblach awansu, aż w końcu osiągnął pozycję planetarnego Arcyherzšta. Orkowie szanują siłę, odwagę oraz waleczność - nie sposób zaprzeczyć, że Ghazghkull wszystkie te cechy posiadał. I to w nadmiarze. Oprócz tego dysponował czymś, czego większości Arcyherzštów brakuje - był Orkiem z wizją. Wygłaszał płomienne mowy, w których przekonywał, że misją Orków jest podbój galaktyki. Gdziekolwiek się zjawił, jednoczył walczące między sobą plemiona, dając im nieodparte poczucie wspólnego przeznaczenia.

To wszystko nie miałooby jednak znaczenia, gdyby słońce planety Urk nie zaczęło słabnąć, migotać, by w końcu zgasnąć. Wówczas Ghazghkull przekonał Orków, że był to znak od Gorka, sygnał do rozpoczęcia Łaaa! większego niż jakiegokolwiek wcześniej. Ci, którzy zdecydowali przyłączyć się do wielkiej krucjaty, mieli pójść za Ghazghkulle. Pozostali zaś musieli zginąć. Orkowie co do jednego wybrali drogę, którą wskazał im prorok. Mieli podbić znaną galaktykę lub oddać życie w dążeniu do tego celu.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Ekwipunek. Ghazghkull jest wyposażony w adamantynowy czerep, szpantyk, cyborkowe ciało, megablachę, kijbomby oraz wielką spluwę (która zastępuje sprzężoną spluwę pochodzącą od megablachy).

Ekwipunek bojowy

Adamantynowy czerep. Dostać od Ghazghkulla z głowy, to jak zderzyć się z pociągami. Kiedy Ghazghkull szarżuje, otrzymuje +2A zamiast +1A. Ghazghkull nie podlega zasadzie Natychmiastowej Śmierci.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Prorok Łaaa!

Prorok Łaaa! Okrzyk bojowy Ghazghkulla potrafi wywołać Łaaa! o istic niszczycielskiej sile. Łaaa! Ghazghkulla może zostać uwolnione w dowolnej chwili, ale tylko raz na bitwę i nie w pierwszej turze. Zastępuje ono także zwykłe Łaaa! armii - to jest lepsze.

Łaaa! Ghazghkulla trwa do końca tury tego gracza, w której zostało zainicjowane i przez całą turę kolejnego. Na ten czas Ochrona od Pancerza Ghazghkulla staje się Specjalną Ochroną.

Co więcej, w czasie trwania tego Łaaa! wszystkie jednostki piechoty Orków traktowane są, jakby wyrzuciły 6 podczas określania długości ruchu Łaaa! Na czas tego Łaaa! wszystkie zaprzyjaźnione jednostki, które się nie wycofują, stają się Nieustraszone.

Można uwolnić tylko jedno Łaaa! na turę, co oznacza, że Ghazghkull nie może połączyć swojego Łaaa! z tym inicjowanym przez Dziwolonga.

SZALONY DOK GROTSNIK

Grotsnika zawsze charakteryzowała niezdrowa fascynacja grzebaniem w głowach innych Orków. Gdy pewnego dnia do jego namiotu wtoczył się szkaradny Gof imieniem Ghazghkull, rękoma przytrzymując na miejscu pozostałości swojego mózgu, Dok uznał, że otwiera się przed nim wielka szansa. Dwie godziny później Ghazghkull opuścił namiot Grotsnika, a z jego czaszki wyzierał lśniący adamantyn.

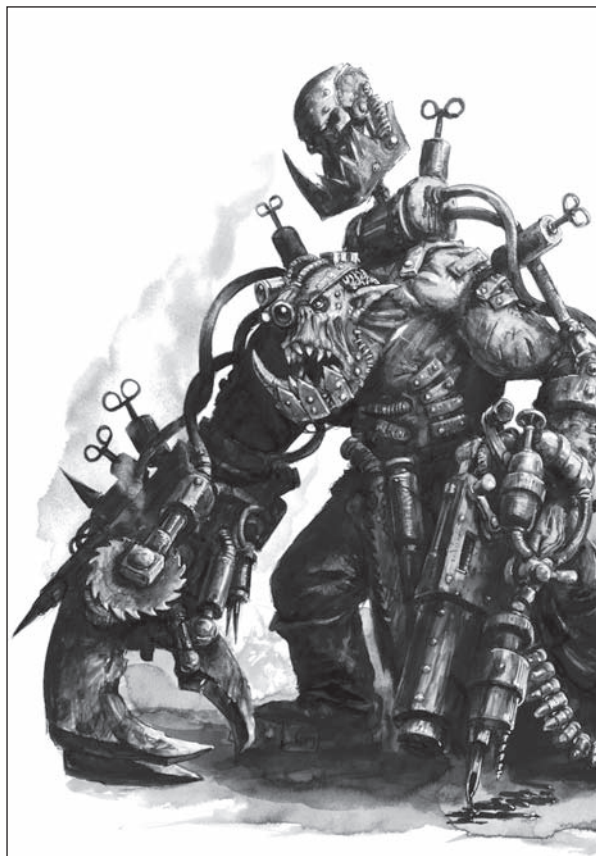
Droga Ghazghkulla do stanowiska Wielkiego Arcyherzsta zajęła mniej niż tydzień. Grotsnik, który stał się nagle niezwykle popularny, spojrzał na zgraję Orków tłoczących się wokół jego namiotu i dostrzegł kolejną okazję. Przekonał najbogatszych Burszujów ze swego plemienia, że im także przydałoby się to, co zamontował w głowie Ghazghkulla. Nie powiedział im jednak, że każdy implant zawierał w sobie materiał wybuchowy, który zdetonować mógł właśnie on, Dok Grotsnik. Pracy nie brakowało, a jeśli któryś z Burszujów z metalowym mózgiem obraził Grotsnika, jeszcze tego samego dnia niespodziewanie eksplodowała mu głowa.

W końcu Burszuj zrozumieli, co się dzieje. Zdawali sobie sprawę, że otwarta konfrontacja z Grotsnikiem nie może skończyć się dla nich dobrze, postarali się więc, by przydarzył mu się mały „wypadek”. Grotsnik został wezwany do niesprawnego Mordodreda, którego okablowanie wymagało jakoby naprawy. Na miejscu czekała go jednak niemiła niespodzianka. Mordodred schwycił go swymi kleszczami, przycisnął do ziemi i za pomocą potężnej piły tarczowej otworzył czaszkę Doka, by następnie zwolnić uścisk i zniknąć w oddali.

Gdy Groty Grotsnika spojrzały na swego konającego mistrza, także ujrzały wielką szansę. Zaciągnęły go do namiotu medycznego i wkrótce uśpiony obóz wypełniły odgłosy piły do kości, młota i wiertarek.

W trakcie tej długiej nocy jeden z Grotów zwrócił cały obiad, właśnie w chwili, gdy ręce po łokcie zanurzał w czaszce Grotsnika. Innemu uciekł ulubiony pająk, który skrył się w najcieplejszym i najbezpieczniejszym miejscu, jakie mógł znaleźć – w otwartej głowie Doka. Tej nocy Grotsnik umierał kilkakrotnie, ale pomysłowo użyty szturchacz za każdym razem przywracał go do życia. Nad ranem Dok opuścił namiot na własnych nogach, ściskając rękoma swoją nową, wykonaną z metalu czaszkę, żywy, ale nie całkiem przy zdrowych zmysłach. Nie oszukujmy się zresztą – był kompletnie obłąkany. Przepełniony obłądną radością, tańczył i śpiewał w świetle zachodzącego księżyca, przy akompaniamencie przerażających eksplozji, które wywoływał detonując po kolei materiały wybuchowe w głowach Burszujów.

Od tego czasu, upodobania Grotsnika, jeśli idzie o chirurgię stały się jeszcze bardziej dziwaczne. Odcinał kilka własnych kończyn, po to tylko, by „trzymać rękę na pulsie” i zastąpił je przeszczepami od pacjentów, ogarniętych nieodpartą wielkoduszością, gdy leżeli nieprzytomni na stole operacyjnym. Przeprowadził lobotomię na pokaźnej liczbie odważnych i głupich, którzy zdecydowali się zawitać w gościnne progi jego namiotu, zastępując ich mózgi żywymi Paszczunami. Mówi się nawet, że z narządów i części ciała „ofiarowanych” przez pacjentów buduje swego własnego superorka. Wielu sądzi, że gdyby nie poparcie Ghazghkulla, Dok zostałby zabity już dawno temu. Faktem jednak pozostaje, że Grotsnik jest twardym i groźnym wojownikiem, któremu mało kto zdoła stawić czoło w walce.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Ekwipunek. Szalony Dok Grotsnik jest wyposażony w energoszpony, gnata, brudną szczykawkę, cyborkowe ciało oraz dokowe ustrojstwa.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, Szaleńczy Atak, Laaa!

O Jeden Skalpel Za Dużo. Grotsnik jest kompletnym wariatem, powszechnie uznawanym za bardziej szalonego niż rozgorączkowany Świrus w czasie pełni księżyca. Podlega zasadzie Nieustraszonego, tak jak i oddział, do którego dołączy. Co więcej, Grotsnik jest tak żądny krwi, że zawsze musi się starać jak najszybciej dotrzeć do najbliższego przeciwnika i zaszarżować, jeśli będzie miał taką sposobność. To krwawe pragnienie przenosi się na oddział, do którego dołączy. Oznacza to, że kiedy Dok Grotsnik wejdzie do oddziału, nie będzie go mógł opuścić, chyba że będzie ostatnim pozostałym przy życiu członkiem tej jednostki.

„Operować! Operować!
Ciongle można jeszcze operować!”

– Szalony Dok Grotsnik



WAZDAKKA GUTSMEK

Wazdakka Gutsmek, najwspanialszy motórowiec spośród wszystkich Orków, zasiada na monstrualnych rozmiarów, napędzanej silnikiem z turbodoładowaniem maszynie, która była niegdyś motorem, lecz dziś jest czymś o wiele bardziej przerażającym.

Wazdakka zajmował się motorami od czasów, gdy jako młodziak przemierzał pustynne tereny planety Khasak Prime. Jedyną rzeczą, którą kochał bardziej od rozbierania na części i składania do kupy kolejnych motorów, była dająca mu poczucie niczym nieskrępowanej wolności jazda. Po zwycięstwie w Wyścigu Płonących Kół na motorze, który przygotował sobie tego samego dnia rankiem, jego los został przypieczętowany. Oskarżono go o oszustwo, co rozwścieczyło Wazdakkę do tego stopnia, że za pomocą swych wielkokalibrowych pestkownicowych dział zniszczył całą osadę, a następnie zniesmaczony odjechał w siną dal.

Mijały lata i Wazdakka stał się postacią legendarną. Charakteryzował się niezrównanym wyczuciem czasu, a jego udział w wielu wyrównanych bitwach niejednokrotnie przechylił szalę zwycięstwa na korzyść Orków. Utrzymywany w nieprzerwanym stanie pobudzenia za pomocą mikstur przygotowywanych przez wyjętych spod prawa Złych Doków, rzadko zsiadał ze swej maszyny, a jeśli już, to tylko po to, by ją jeszcze bardziej ulepszyć.

Nadszedł w końcu moment, gdy Wazdakka poczuł, że dosyć ma już samotności. Głosząc zamiar zjednoczenia wszystkich plemion w nieustającym Łaaa!, które miałyby ogarnąć całą galaktykę, zdobył sobie poparcie każdego Prendkoświra, na jakiego się natknął. Czas pokaże, czy szalone plany Gutsmecka okażą się owocne, jedno jest jednak pewne – tych, którzy staną mu na drodze, czeka niezła jazda.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Ekwipunek. Wazdakka jest wyposażony w Motor Apokalipsy, mekowe ustrojstwa, gnata, energoszpony, szpanty, sztukowany megablaster oraz kijbomby.

Ekwipunek bojowy

Motór Apokalipsy. Wazdakka podlega zasadom Motorów, opisanym na stronie 46. Ponadto, jego motor został tak bardzo zmodyfikowany, że jest znacznie bardziej potężny (i wygląda bardziej odjazdowo) niż te zwykle.

Wazdakka w turze, w której używa zasady Turbo Dopalacze, może normalnie strzelać.

Pestkownicowe działo. Pestkownicowe działo zamontowane na motorze Wazdakki to szybkostrzelny potwór, który jest w stanie zatrzymywać czołgi. Broń posiada następujący zestaw cech:

	Zasięg	Siła	PP	Specjalne
Pestkownicowe działo	24"	8	4	Szturmowa 4

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

OBLĘŻENIE SCALEX VI

Łaaa! Wazdakki zostało niemalże powstrzymane na imperialnej planecie produkcyjnej Scalex VI, gdzie do walki przeciwko hordzie Arcyherzta Prendkoświrów stanął legion Adeptus Mechanicus, wyposażony w Tytana. Broń Prendkoświrów nie była w stanie przebić pancerza Boga-Maszyny, która dziesiątkowała szeregi Orków za pomocą swych megablasterów, aż obracające się nieustannie koła zębate kompleksu przemysłowego pokryły się orkową krwią i olejem silnikowym.

Prendkoświry czekałaby niechybna zagłada, gdyby nie interwencja Wazdakki, który w ostatniej niemalże chwili wjechał na górujące ponad polem bitwy wzgórze, by następnie dodać gazu i wybić się ze skalnego urwiska, przebijając się przez tarcze próżniowe Tytana. Pod wpływem pola siłowego motor Wazdakki stanął w płomieniach i jak gorejąca kometa spadł na kokpit Tytana, przebijając go i wpadając do środka. Minęło ledwie kilka sekund i załoga maszyny legła martwa.

W tym momencie bitwa praktycznie dobiegła końca. Planeta Scalex VI stała się częścią imperium Wazdakki, a jej manufaktoria wypluwały z siebie wszelkiego rodzaju pojazdy, ku chwale i powodzeniu Łaaa! Od tego dnia Wazdakka zawsze ma przy sobie wciąż płonące czaszki Princepsa Tytana oraz jego załogi, pamiątki swego najbardziej pamiętnego zwycięstwa.

STARY ZOGWORT

Zogwort, najpotężniejszy ze wszystkich Dziwolongów, narodził się na martwej planecie Catachan, podczas całkowitego zaćmienia słońca. Musiał walczyć od chwili, gdy zdołał wydostać się ze swego kokonu. Jego zarodnik dojrzewał w samym środku gniazda krwiożmijów i Zogwort już jako noworodek pokryty był wypełnionymi ropą ugryzieniami. Mimo to przeżył i zaczął walczyć. Gdy słońce zostało odsłonięte i oświeciło wreszcie miejsce narodzin Zogworta, młody Ork podniósł swe zatrute jadem ciało, w dłoniach trzymając martwe węże, a w zakrwawionych szczękach płataninę wijących się w agonii żmij.

Ku przerażeniu jego plemienia, nie był to koniec oznak przychylności bogów wobec Zogworta. Od dnia narodzin nie ukąsił go żaden wąż, choć pełzały po jego futrze i kryły się w ciepłe wychudłego, poznaczonego bliznami ciała. Zogwort był bardziej opryskliwy i przebiegły niż inni Orkowie, a każdy, kto próbował mu rozkazywać, szybko przekonywał się, że jego ukąszenie jest bardziej jadowite niż jakiejkolwiek żmii. Obwołano go ulubionym synem Morka i nie minął rok, a stał się najważniejszym Orkiem w swoim plemieniu.

Pełen zakres jego mocy objawił się dopiero wtedy, gdy Zogwort osiągnął wiek dojrzewania. Zaczęły wokół niego występować gwałtowne zjawiska psioniczne i wielu starszych Orków było przekonanych, że ten dziwny szczeniak wcześniej czy później stanie się Dziwolongiem. Przydzielono mu zgraję mózgcaczy, których zadaniem było chodzić za nim krok w krok i ściśle kontrolować, ale mieli oni w zwyczaju w najmniej spodziewanych momentach zamieniać się w Paszczuny.

Gdy jego plemię stanęło przeciwko wojownikom Ludzkości na Catachan, Zogwort siał wokół siebie terror i przerażenie, przytupywał i pokrzykiwał, pochłaniając czystą energię Łaaa!, dostarczaną mu przez członków plemienia. Kiedy nie mógł już więcej jej w sobie zmieścić, uwalniał nagromadzony zapas pod postacią oślepiającej fali czystego, zielonego światła, zalewając nim wroga, po którym zostawały tylko porzucone ubrania, ekwipunek bojowy oraz zdeorientowane Paszczuny.

Zogwort stracił oczy wskutek wyjątkowo silnego wybuchu, który zmiotł z powierzchni ziemi całą kompanię Gwardii Imperialnej. Po dziś dzień twierdzi, że wszystko to zaplanował, postępując zgodnie z wytycznymi Morka. Czas płynął, a Zogwort stawał się coraz starszy, bardziej zręczliwy i potężniejszy. Sławą przerósł wkrótce swego Herszta, Skabgutza. Opuścił więc planetę, zabierając ze sobą kilka ulubionych Paszczunów i wyruszył na poszukiwanie jeszcze większej gromady Orków.

Stary Zogwort przemierza galaktykę jako Najemniak, kierując się tam, gdzie energia Łaaa! jest najczystsza. Pochłania psychiczną moc innych Orków, by uwolnić ją, gdy ktoś da mu po temu najbardziej błahy nawet powód. Dzięki jego pomocy na tron zdołało się wspiąć wielu orkowych Arcyherstów. Legenda Zogworta nabiera mocy z każdą kolejną bitwą, bo który Ork nie wydałby radosnego okrzyku, słuchając opowieści o potężnym wrogu, zamienionym w małego, żalosego Paszczuna?



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Stary Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Ekwipunek bojowy

Gniazdo żmijów. Stary Zogwort posiada dodatkowe K6 Ataków, wprowadzanych z Inicjatywą 4. Wszystkie Ataki Zogworta są zatrute i zawsze ranią na 2+.

Zasady specjalne

Bohater Niezależny, W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!, Wypaczenie

Psionik. Stary Zogwort jest psionikiem.

Kłątwa Zogworta. Stary Zogwort posiada moc zamieniania potężnych przeciwników w Paszczuny. Zogwort może użyć swojej kławy jako mocy psionicznej zamiast rzucać na tabelę mocy psionicznych Dziwolongów. Wybierz Bohatera Niezależnego, który znajduje się na linii celowania Zogworta. Jeżeli model ten jest w zasięgu 18", to obaj gracze rzucają kostką. Wyższy wynik gracza orkowego oznacza, że wybrany model należy zastąpić rozgniewanym Paszczunem, kontrolowanym przez przeciwnika. Gracz dowodzący Orkami musi zapewnić model Paszczuna. Przemieniony model ma zestaw charakterystyk zamieszczony poniżej, nie posiada ekwipunku bojowego ani zasad specjalnych, ale jest Bohaterem Niezależnym, podlegającym zasadom Piechoty.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Paszczun	4	0	3	2	1	3	1	5	-



SZEF SNIKROT

Ciesząc się ponurą sławą Łowcy Orków z Gwardii Imperialnej Armageddonu boją się tylko jednego Orka. Gdy w równikowych dżunglach pomiędzy Prime i Secundus zapada noc, ci zaprawieni w bojach weterani opowiadają historie o Szefie Snikrocie, znanym także jako Myśliwy. O bezszelestnym zabójcy, który jak duch przemierza dżunglę, gęste gaje pokonując nie poruszając choćby jednego listka.

Opowiadają o bestialskim łowcy, żyjącym tylko dla zemsty. Myśliwym, w którego oczach płonie diabelskie światło nienawiści. I wreszcie o jego ofiarach, pozostawionych, by się wykrwawiły, z wytłupionymi oczyma i zdartymi z czaszek skalpami.

Szef Snikrot był w czasach pierwszej inwazji Ghazghkulla powszechnie szanowanym Komandosem, a jego plemię jako jedno z pierwszych zdołało pokonać zielone piekło oddzielające Armageddon Prime od Armageddon Secundus. Dżungla była rozległa i Komandos Snikrota oddzielił się od głównej części plemienia, które zboczyło w kierunku bazy Cerberus i padło ofiarą Gwardii Imperialnej, stacjonującej w samym sercu pokrytych zielenią terenów. Snikrot wydał swym Chopakom rozkaz odwrotu, przyrzekając opanować zarośnięte dżunglę obszary przed przystąpieniem do ataku na bazy ludzi.

Snikrot wyciągnął z opisanych powyżej wydarzeń właściwe wnioski. Postanowił toczyć wojnę partyzancką, swoje wyposażenie ograniczając do niezbędnego minimum, tak że odcięcie jego skóry zlewał się z kolorem dżungli. On i jego Komandosi stali się jednością ze splątanymi roślinami, a twarda skóra oraz szybki metabolizm dały im naturalną odporność na wszystko, co mogło ich spotkać w tym koszmarnym otoczeniu. Snikrot i jego podwładni tak długo udoskonalali swoje i tak już niezrównane zdolności krycia się i sabotażu, aż byli w stanie wślizgnąć się na teren koszar Gwardii Imperialnej i pozabijać śpiących żołnierzy. W ten sposób rozpoczęła się kampania terroru i walki psychologicznej, która po dziś dzień nęka siły Imperium stacjonujące na Armageddonie.

Dowodzeni przez Snikrota Komandosi Czerwonej Czaszki, nazywani tak z powodu zwyczaju skalpowania ofiar i rozsmarowywania ich krwi po swoich głowach, nadal działali, gdy pięćdziesiąt lat później na planecie po raz kolejny zjawiał się Ghazghkull. W tych czasach opowieści o wyczynach Snikrota dotarły już do najdalszych molochów na planetach industrialnych. Według niektórych był on duchem, w mrokach nocy spijającym krew swych ofiar. Według innych morderczą bestią, noszącą nieśmiertelniki pokonanych wrogów na okręconych łańcuchach przedramionach, szepczącą ich imiona w kierunku lśniącego nad dżunglę księżyca. Opowiadano także o jego zabójczych nożach, którym przyszło poznać smak posoki tryskającej z gardeł zarówno pułkowników, jak i arystokratów czy kurtyzan.

Jak Armageddon długi i szeroki, w migoczącym półmroku molochów matki przywołują do porządku swe dzieci, opowiadając im o myśliwym Snikrocie. Każda z tych makabrycznych historii oparta jest na prawdziwych wydarzeniach. Po dziś dzień Snikrot pozostaje jednym z budzących największe przerażenie orkowych przywódców i nawet Łowcy Orków modlą się do swego Imperatora, by to nie do nich należało następne gardło, w którym Snikrot zanurzy swój niezawodny nóż.



	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Ekwipunek. Kijbomby.

Ekwipunek bojowy

Zemby Morka. Snikrot dzierży parę poczernionych noży o postrzępionych ostrzach długości ludzkiego ramienia, które nazywa Zembami Morka. Traktowany jest tak, jakby posiadał dodatkową broń do walki wręcz. Zemby Morka zostały poświęcone Morkowi, poprzez unurzanie w krwi setek martwych ludzi. Dzięki temu Snikrot może powtórzyć wszystkie nieudane rzuty na trafienie wykonywane w szarży.

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!, Infiltracja, Ruch Przez Ostonę

Zasadzka. Mistrzostwo Snikrota w taktyce partyzanckiej obrosło legendą. Jeżeli właściciel zechce, Snikrot i jego oddział mogą zostać przeniesieni do Rezerw. Kiedy Snikrot i jego oddział pojawią się jako Rezerwy, będą mogli wyjść z dowolnej krawędzi pola bitwy.

Reputacja Mordulca. Reputacja Snikrota jest tak porażająca, że kiedy on i jego oddział wygrają starcie wręcz, przeciwnik otrzymuje dodatkowy modyfikator -1 do Zdolności Przywódczych.

SZEF ZAGSTRUK

Szef Zagstruk, bezlitosny zabójca i fanatyczny zwolennik dyscypliny, to budzący powszechne przerażenie przywódca bandy Szturmiarzy, znanej jako Sempa. Pogardza słabymi, a najbardziej na świecie kocha zmuszać podwładnych, by robili to, co im rozkaże. Zagstruk miewa bardzo zmienne nastroje – wystarczy nawet błahy pretekst, by wpadł w morderczą furję, a wtedy nikt nie może czuć się bezpieczny.

Sempa darzą swego przywódcę wielkim szacunkiem, a jego gniewu obawiają się dużo bardziej niż jakiegokolwiek wroga. Szef, jak nazywają go podwładni, nigdy nie mówi normalnym głosem, tylko zawsze krzyczy. Na miejscu zabija każdego, kto okaże choćby cień nieposłuszeństwa bądź strachu. Dzięki temu nawet najwięksi i najbardziej agresywni spośród jego podwładnych zachowują się karnie i okazują należne mu honory.

Plotka głosi, że Zagstruk urodził się w samym środku ludzkiego osiedla i będąc dzieckiem, musiał utorować sobie drogę poprzez dzikie tereny do miejsca, gdzie znajdowało się plemię, z którego się wywodził. Służący pod jego rozkazami wojownicy utrzymują, że od dnia swych narodzin codziennie zabijał co najmniej jedną osobę i że korzysta z każdej okazji, by stanąć do walki. Jego wzrok paraliżuje i wielu Sempów gotowych jest przysiąc, że byli świadkami, jak Szef patrzył prosto w oczy zarówno Arcyherzstom, jak i Warkowilkom czy Rozgniataczom.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Ekwipunek. Raketnik Szturmiarzy, kijbomby, cyborkowe ciało, rembak oraz gnát.

Ekwipunek bojowy

Szpony Sempa. Bioniczne nogi Zagstruka są doskonałym narzędziem do miażdżenia przeciwników i amortyzowania spadającego z góry Szefa. W każdej turze, w której Zagstruk szarżuje, traktowany jest tak, jakby był wyposażony w energoszpony, którymi atakuje ze swoją Inicjatywą (pamiętaj, że po uwzględnieniu Szaleńczego Ataku Zagstruka będzie to Inicjatywa równa 4).

Zasady specjalne

W Kupie Siła!, Szaleńczy Atak, Łaaa!

Atak Koszoncy. Zagstruk oraz Sempa muszą przystąpić do bitwy zgodnie z zasadą Desant. W tej turze nie mogą strzelać, ale za to mogą zaszarżować (pod warunkiem, że będą w odpowiedniej odległości od przeciwnika). Jeżeli oddział Sempów zaszarżuje w turze, w której pojawił się w grze zgodnie z zasadą Desant, to na początku starcia należy z niego usunąć K3 Szturmiarzy, którzy się rozbili podczas tego agresywnego lądowania.

Porywczy Temperament. Zagstruk dowodzi swymi Sempami żelazną ręką i przy pomocy osobistego gnata. Za każdym razem, kiedy jego oddział nie zda testu Morale, Zagstruk zastrzeli jednego członka drużyny, aby przywrócić dyscyplinę. Oddział traktowany jest wtedy, jakby zdał test, ale z gry należy usunąć jeden model Szturmiarza. Jeżeli Zagstruk zostanie sam, zasada Porywczy Temperament przestanie obowiązywać.

Sempa wzięły swą nazwę od osobistego samolotu Zagstruka. Ten potężny, czerwony Szturbomber jest egzemplarzem muzealnym nawet wedle orkowych standardów. Mimo to jego ładunek wciąż robi duże wrażenie i to wcale nie dlatego, że w jego skład wchodzi członkowie Sempów.

W kulminacyjnym momencie bitwy Szef Zagstruk i jego Chopaki przelatują nisko ponad linią frontu, usadowieni we wnętrzu grzmiącego „Sempa”. Na komendę Zagstruka otwierają się luki bombowe maszyny i ładunek Szturmiarzy spada w kierunku toczącej się w dole bitwy. W ostatniej chwili Zagstruk rozkazuje swym Chopakom odpalić rakietniki, śląc Orków prosto na pozycję przeciwnika.

Ten popisowy atak jest tak groźny także dzięki ekwipunkowi bojowemu samego Zagstruka, a konkretnie bionicznym Szponom Sempa. Wykonano je na życzenie Szefa po tym, jak nogi urwał mu Drednot Kosmicznych Marines, którego później osobiście unieszkodliwił, przegryzając niezbędne do prawidłowego funkcjonowania maszyny kable. Szpony Sempa to napędzane silnikami tłokowymi energoszpony, do tego stopnia zwiększające i tak już ogromną siłę Zagstruka, że każdemu kontaktowi Szefa z wrogiem towarzyszy wywołujący mdłości chrzęst łamanych kości i zgrzyt giętej blachy.





PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

Nadszedł czas na uwolnienie fali dzikich, obcych wojowników, fali, która zaleje wszystkich stojących jej na drodze. Ale najpierw warto poznać kilka wskazówek dotyczących przygotowania tej brudnej, brzydkiej i zielonej hordy, tworzącej armię Orków.

Typowa armia zielonoskórych opiera się na hordzie Orków, szarżujących na przeciwnika i wykrzykujących okrzyki wojenne ile sił w płucach. Istnieje jednak wiele sposobów na nadanie armii wyjątkowego charakteru, czy to z taktycznego, czy też wizualnego punktu widzenia.

CHOPAKI

Najbardziej charakterystycznym aspektem armii Orków jest jej wielkość, głównie związana z dużą liczebnością wśród Jednostek Podstawowych. Bandy Orków powinny przewyższać liczebnie przeciwnika dwa lub nawet trzy razy. Będziesz potrzebował wielu Chopaków, jeżeli będziesz chciał wygrać i to wcale nie dlatego, że są słabymi wojownikami, ale dlatego, że nie noszą wyszukanych pancerzy osobistych. Dzięki niskiemu kosztowi możesz budować zgraje Chopaków dostatecznie duże, by przetrwały wrogi ostrzał i usiekły przeciwnika w bezpośrednim starciu. Musisz się przyzwyczaić do tego, że zanim Twoja armia dotrze odpowiednio blisko przeciwnika, stracisz wiele modeli. Taka jest po prostu specyfika orkowej armii.

W ramach poszczególnych jednostek można dobierać te same bronie dodatkowe. Dzięki temu modele z rakietami będą mogły koncentrować ogień na czołgach, a te z wielkimi spluwami zalewać gradem pocisków wrogą piechotę. Warto zainwestować także w kilka Cienżarów, którymi część Chopaków oskrzydli przeciwnika i szybko zwiąże go walką lub chociaż odciągnie ogień od głównych sił. Kiedy zbierzesz już swoich Chopaków, może warto będzie pomyśleć o ugruntowaniu swojej liczebnej przewagi wielką zgrają Grotów. Ta formacja może pełnić rolę ruchomej zasłony dla nacierających Orków lub wiązać walką elity przeciwnika, powstrzymując je w ten sposób od ataków na Twoje oddziały specjalistyczne.

SZEF

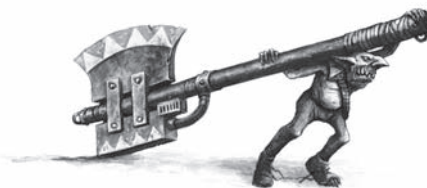
Kolejnym po Chopakach elementem w hierarchii ważności Twojej armii jest Szef. To przecież od dowódcy zależy charakter i taktyka jego formacji zbrojnej.

Herszt to prawdziwy potwór, jeśli idzie o walkę. Staraj się więc jak najszybciej doprowadzić go do przeciwnika i patrz jak syją się iskry. Niestety, jego doskonałe zdolności bojowe powodują, że będzie na siebie ściągał ogień przeciwnika. Możesz go więc umieścić w Pancerfurze, dzięki czemu dotrze ze swoją świtą bezpiecznie do linii przeciwnika. Jeśli zdecydujesz się wyposażać go w motór, to powinieneś również pomyśleć o obstawie kilku Motórowców, zbierających na siebie wrogi ostrzał. Taki oddział świetnie się nadaje na główny element armii Prendkoświrów.

Niektórzy gracze stawiają na czele swojej bandy Wielkiego Meka. Dzięki jego obecności możesz dobierać Mordodredy z puli Jednostek Podstawowych, zwalniając w ten sposób miejsce w Jednostkach Wsparcia na czołgi i artylerię. Armie Wielkiego Meka, mniejsze niż zwykłe armie Orków z powodu obecności wyspecjalizowanych oddziałów i maszyn, opierają się zazwyczaj na strzelaniu. Mekowie uwielbiają pojazdy. Trzymaj jednego czy dwóch Meków bezpośrednio przy Pancerfurze lub Szaberfurze, a przekonasz się, że efektywność czołgu znacznie wzrosła.

Psioniczne harce Dziwolongów dają zawsze dużo frajdy, zwłaszcza, że są oni w stanie dokonać sporych zniszczeń zarówno wśród piechoty, jak i pojazdów. Wielu graczy dobiera Dziwolongów głównie dla ich mocy psionicznej Łaaa!, dzięki której Orkowie mogą szybciej dotrzeć do przeciwnika. Z tego powodu, Dziwolongi najlepiej się sprawdzają w hordach dowodzonych przez Hersztów.

Kiedy podejmiesz decyzję, który Szef stanie na czele Twojej armii i kiedy będziesz miał już na koncie kilka bitew, łatwiej będzie Ci dobrać kolejne jednostki. Najlepiej jest wybierać modele, które Ci się podobają. Niemniej jednak, niektórzy gracze decydują się na armie, które mają pełnić na polu bitwy określoną rolę.



TWOJE WŁASNE ŁAAA!

W miarę jak będziesz poznawał resztę tej książki, przekonasz się, że lista armii pozwala Ci na stworzenie wielu różnych band. Początkujący gracze zazwyczaj zaczynają tworzyć swoją kolekcję od zbalansowanych sił opartych na silnym rdzeniu tworzoną przez piechotę. Doświadczeni gracze natomiast często skupiają się na jednym sposobie łamania czaszek. Poniżej prezentujemy kilka przykładów tematycznych i wyspecjalizowanych formacji dostępnych dla orkowych graczy.

Zielona Fala. Niektórzy gracze skupiają się na tworzeniu ogromnej hordy Chopaków, dowodzonej przez Burszujów uzbrojonych w energopazury. Takie armie liczą zazwyczaj ponad sto pięćdziesiąt modeli! Najlepiej radzą sobie w starciach z elitarnymi siłami, jak na przykład Eldarzy czy Kosmiczni Marines Chaosu, ponieważ są one zbyt małe, by zredukować zieloną hordę zanim dojdzie do okładania się po głowach.



Błyskawiczne natarcie. Gracze lubiący naprawdę szybkie armie zainteresują się siłami w stylu Prendkoświrów, składającymi się niemal w całości z Motórów, Bojowozów, Trupikopterów oraz Cienżarów. To doskonały wybór przeciwko armiom walczącym na dystans, jak Gwardia Imperialna czy Tau, ponieważ dzięki takiej szybkości można szybko związać walkę przeciwnika.

Wyszczółowa armia. Inni dzielą natomiast umiłowanie Orków do strzelania i ich armie składają się z Szabrowników, Pancerwałów, Gadźeciarzy, ekscentrycznych Meków oraz z Pancerfur, które naszpikowane są ciężkim uzbrojeniem. Takie wyszczółowe armie doskonałe są do masakrowania armii nastawionych na walkę wręcz, jak Tyranidzi czy inni Orkowie, w przypadku wojny domowej.

To, rzecz jasna, nie wszystkie dostępne możliwości. Ci, którzy lubią miażdżyć na pył Kosmicznych Marines czy Nekronów, wezmą jak największą liczbę Mordodredów i Rzeziłach. Inni gracze będą faworyzowali armie Burszujów i Twardzieli uzbrojonych po zęby. Są i tacy, którzy wezmą sześć Pancerfur ze zgniataarkami i spróbują wgnieść w ziemię przeciwnika! Nie ma czegoś takiego jak najlepsza orkowa armia, a więc powinienes kierować się własnym gustem i poszaleć z listą armii. Kiedy Twoje siły będą już gotowe do wojny, będziesz mógł przejść do poważnych spraw związanych z podbojem galaktyki w imię Gorka (a może raczej Morka).

MALOWANIE BANDY

Modele Orków wyglądają, jakby wrzeszczały, domagając się, by zostały pomalowane. Nie potrzebujesz pomalowanej armii do podbicia galaktyki, ale skompletowana zgraja zielonoskórych to wspaniała rzecz, której warto poświęcić chwilę czasu.

Malowanie armii daje taką satysfakcję między innymi dlatego, że trzeba wybrać figurki i zdecydować, jak je pomalować. Orkowi gracze są rozpieszczani nie tylko niesamowitym wachlarzem dostępnych modeli, ale także barwnym i krwawym tłem armii.

Każdy klan ma swoje emblematy, symbole, ulubione kolory oraz styl życia (jeżeli w ogóle możemy użyć takiego sformułowania w odniesieniu do muskularnych, lubiących przemoc obcych).

W tym rozdziale znajdziesz fantastycznie pomalowane przykłady orkowych modeli ze wszystkich głównych klanów. Niektórzy malarze zechcą zapewne skorzystać z tych pomysłów, inni natomiast mogą się pokierować tymi informacjami i zdać się na własną inwencję. Orkowie to anarchiczna rasa, możesz więc wybrać klan, który Ci się podoba lub połączyć wybrane elementy kilku klanów. Więcej informacji dotyczących malowania armii znajdziesz w książce „How to Paint Citadel Miniatures”. Przykłady pomalowanych armii Orków, konwersji czy klanowych symboli publikujemy w miesięczniku „White Dwarf” lub na stronie internetowej Games Workshop.



Trzon typowej armii Orków stanowią Chopaki.



HERSZTOWIE



Wielka spluwa



Żelazna szczena

↑ ARCYHERSZT GHAZGHKULL THRAKA

Ghazghkull jest prorokiem Gorka i Morka. Nie ma rzeczy, które by bardziej lubił niż zabijanie przeciwników samym li tylko łbem.



Łaaa:
Banda, plemię, Uwaga!



Szef:
Dowódca, oficer, główny
Ork, Arcyherzt



Straszny:
Bezwzględny, waleczny,
mina, niebezpieczny



Szrama:
Szramiarz, weteran

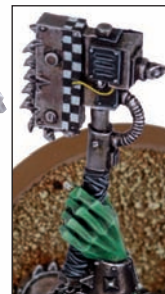


Czas nakarmić paszczuna!



HERSZTOWIE

Orkowi Herdztowie są największymi i najtwardszymi Orkami, którzy swoją niebywałą siłę uzupełniają szerokim wachlarzem zabójczego uzbrojenia.



Wielki rembak



Bojowy Paszczun

BURSZUJE



↑ Burszuj z energoszponami oraz sztandarem Łaaa!



Nawet orkowy sztandar może być zabójczym orężem



↑ Burszuj ze sprzężoną spluwą oraz szpantykiem



↑ Burszuj ze sztandarem Łaaa!



↑ Burszuj z gnatem, energoszponami oraz szpantykiem



↑ Burszuj z gnatem, rembakiem oraz szpantykiem



↑ Burszuj z klanu Wrednych Słońc



Burszuje:
Szlachectwo,
autorytet,
wysoki stopień



↑ Grot Nabojarz



▼ Megaburszuj Złych Księżyców



➔ Megaburszuj Gołów



Łonczona spluwa-rakietomiot



Łonczona spluwa-ogniomiot



Sprzężona spluwa

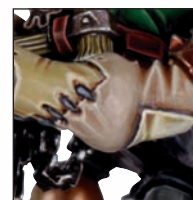
PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!



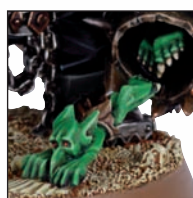
CUDAKI

WIELKI MEK Z SZOKOWYM SNOTOMIOTEM

Szkowy snotomiot strzela przez Ośnowę rozszalałymi Snotlingami. Te małe koszmory często rematerializują się w ciałach przeciwników.



Następny!

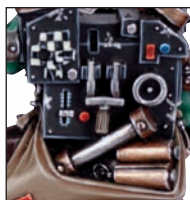


Snotlingowi ochotnicy



WIELKI MEK ZE SZUKOWANYM POLEM SIŁOWYM

Pole siłowe chroni tego Meka i jego wynalazki...



Sprzęt zasilający



WIELKI MEK ZE SZUKOWANYM MEGABLASTERMEM

...ten Mek z kolei woli rozwalać przeciwników na kawałeczki.



Mekowe ustrojstwa

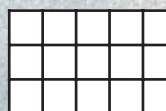
GOFY



Gofy są największym i najpotężniejszym spośród wszystkich klanów. Gofem jest sam Ghazghkull, który stoi na czele olbrzymiej, niemającej sobie równych hordy Orków.



Armie Gofów opierają się na piechocie, maszerującej pod symbolami byczej głowy. Gofy używają biało-czarnych szachownic jako ozdóbek, czasami wzbogacanych skrawkami materiału w kolorze czerwonym.



Malowanie szachownicy zacznij od przygotowania siatki na wybranej powierzchni.

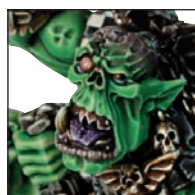


Następnie ostrożnie wypełniaj co drugie pole.

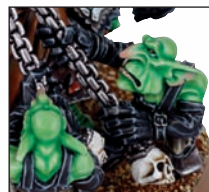


→ DZIWOŁONG

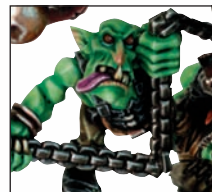
Dziwołongi to żywe przewodniki energii Łaaa! Mogą wzmocnić Chopaków idących do boju lub przy pomocy surowej energii psionicznej rozrywać przeciwników na strzępy.



Uwaga: Energia Łaaa! szkodzi zdrowiu.



Groty Sanitariusze próbują zapanować nad Dziwołongiem...



...ale niekiedy źle się to dla nich kończy.



Dzif:
Niesamowity, dziwny



Ból:
Ból, opieka medyczna

↓ KONOWAŁ I GROT SANITARIUSZ

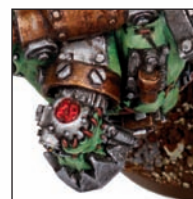
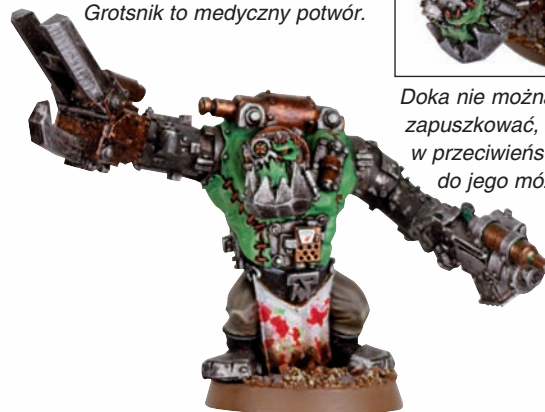
Konowały zwiększają przeżywalność Twoich Burszujów i Gadźeciarzy.



Brdna szczykawa

↓ SZALONY DOK GROTSNIK

Budny, brzydki i zielony, ale przede wszystkim Dok Grotsnik to medyczny potwór.



Doka nie można zapuszkować, w przeciwieństwie do jego mózgu.



Dziwołong prowadzi do boju Burszujów plemienia, a Konował trzyma się blisko, wyczekując aż zaczną latać kończyny.

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

69



CHOPAKI



Chopaki ruszają w bój wyposażeni w gnaty, rembaki, spluwę oraz kijbomby.



Chopak z wielką spluwą



Chopak z raketomiotem

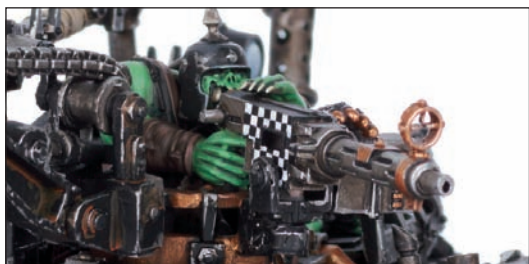


➔ **TFARDZIELE:**
Tfardziele noszą cienszkie blachy, składające się zazwyczaj z metalowych płyt naramiennych oraz żelaznych szczen.



Zgraja Chopaków, dowodzona przez Burszuję z energoszponami, maszeruje do boju.

CIEŃARÓWY



WIELKA SPLUWA
 ← Kiedy Cienzarów wiezie Chopaków na pierwszej linii walki, jej wielka spluwa może zalać przeciwnika ołowianym deszczem.



↑ **SILNIKOWE USTROJSTWA**
 Cienzarówy są często wyposażone w turbodopalacze, pozwalające na te chwilowe, ale zapierające dech w piersiach przyspieszenia, które tak bardzo lubią Orkowie.

→ SZTURMOWA DECHA

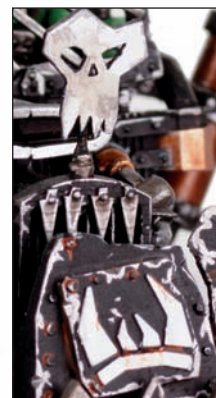
Ta platforma została tak umieszczona, by można było zaatakować z niej wrogie pojazdy.



↑ Przedni grill Cienzarówy Wrednych Słoric.



↑ Orkowie kierowcy uwielbiają zderzać się z wrogimi pojazdami i to tylko dla czystej radości, jaką z tego czerpią.



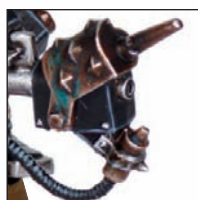
↑ Orkowie ozdabiają swoje pojazdy gillfami i symbolami.

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

71



WYPALACZE



Specjalne dysze pozwalają Wypalaczom przełączać się z płomienia miotacza na płomień przecinający.



Mek ze sztukowanym megablasterem



Grot Olejarz



Czaskać:

Niszczyć, rozrywać, ciąć, łamać, rozczłonkować

➔ Ten Wypalacz lubi odpalać swoją wypalarkę od cygara.



Wielki Mek prowadzi Wypalaczy do ataku, a Szabrownicy wspierają ich ogniem.

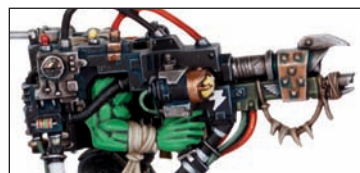
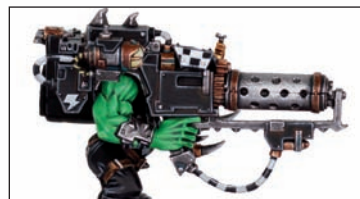
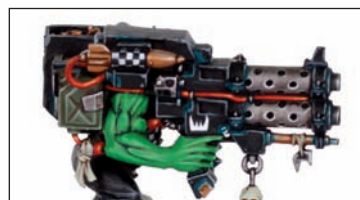
SZABROWNICY



Szabrowników interesują tylko największe z broni.



Klan Trupich Czach ma w swoich szeregach wielu Szabrowników.



PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

73



PANCERWAŁY



Pancerbomba



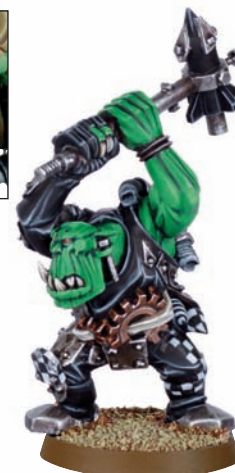
Pancerwały polują na pojazdy przeciwnika, używając do tego rakietomiotów.



Ten Burszuj nosi jako trofeum płaszcz dowódcy czołgu.



Zapasowa amunicja



Pancerwał z pancernym motorem



↑ BOMBOWY PASZCZUN

Bombowych Paszczunów nie trzeba specjalnie mocno zachęcać, żeby wybuchali.

GROTY



Pentaczyc:
Szukać, kopać,
ukrywać, przebiegłość



Poganiacz z łapakiem

KOMANDOSI



Gogle noktowizyjne



Burszuj Komandosów z energoszpunami



Komandos z wielką spluwą



Komandos z wypalarką

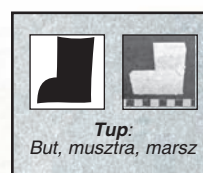
SZTURMIARZE



Szturmiarze to oddziały uderzeniowe orkowych band.



Po zmianie pozy i dodaniu podstawki dla modeli latających, ten Burszuj Szturmiarzy wygląda, jakby mknął w powietrzu!





MOTÓRY



Zak:

Błyskawica, ruch,
szybki cios

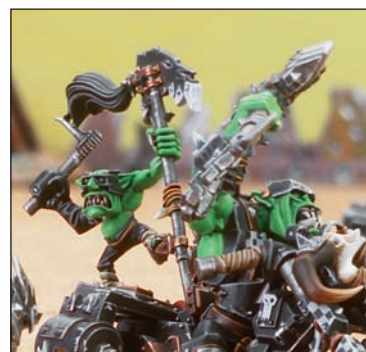


Wrrum:

Szybkość, Kult
Szybkości



Burszuj
z wielkim
rembakiem



Grot obwieś



Motórowcy Gofów



Motórowiec Wrednych Słóric



Motórowcy ścigają się, który z nich pierwszy dotrze do przeciwnika.

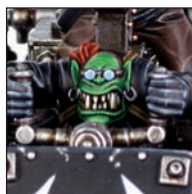
76

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

KOŁOFCE

↓ TERENOWOZY

Tak samo wyszczałowe jak Bojowozy, ale lepiej sobie radzą w trudnym terenie.



Paskudny urok szczerzącego się Prendkoświra.

↓ BOJOWOZY

Szybkie, wściekłe i bardzo wyszczałowe.



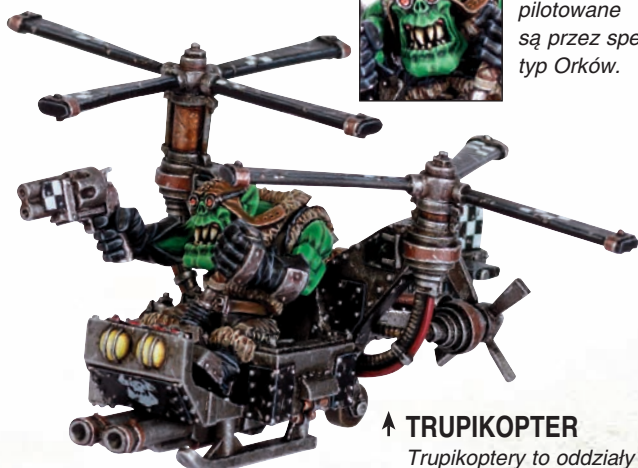
← OGNIOMIOTY

Ogniomioty to specjalne Terenowozy wyposażone w wieżyczki z miotaczami ognia. Przy dźwigni spustowej czuwa Grot.

TRUPIKOPTERY



Trupikoptery pilotowane są przez specjalny typ Orków.



↑ TRUPIKOPTER

Trupikoptery to oddziały rozpoznania orkowych hord.



Klamoty

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

77



JEDNOSTKI WSPARCIA



↑ MORDODREDY

Wielki, wyszczałowy i tupioncy, Mordodred jest ucieleśnieniem orkowego stylu prowadzenia wojny.



↑ RZEZIBŁACHY

Chociaż pilotowane przez Groty, Rzezibłachy są nadal zabójczym ogniem każdej bandy.



Nalotka:
Niszczyć, najeżdżać

→ WIELKIE DZIAŁA

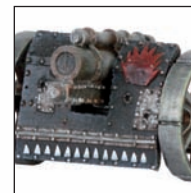
Groty często próbują ukryć się na tyłach orkowych armii, gdzie obsadza się nimi prymitywne działa.



Pancerstoper



Bombomiot



Armata

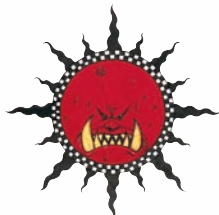


Załogi Wielkich Dział zapewniają osłonę swoim krewniakom, gdy ci zbliżają się do wroga.



KLANY

WREDNE SŁOŃCA



Klan Wrednych Słońc składa się z dużej liczby Chopaków, którzy, jeżdżąc na motórach lub w cieżarówkach, starają się jak najszybciej dotrzeć do walki. Symbolem tego klanu jest wykrzywiona twarz słońca o obliczu ogra. Wredne Słońca malują swoje pojazdy na czerwono, często ozdabiając je także płomieniami i pasami.



Naramiennik



Wredne Słońca malują swoje pancerze czerwoną farbą lub krwią przeciwników, jeśli zabraknie tej pierwszej.



Wredne Słońca szczerze wierzą, że „czerwone jest szybsze!”

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

79



TRUPIE CZACHY

Symbolem Trupich Czach jest – niespodzianka! – czaszka. Klanowe Chopaki malują się niebieską farbą, ponieważ kolor ten uznają za szczęśliwy. Po każdej bitwie plądrują pole bitwy, zbierając uzbrojenie i złom.



Płyta ochraniająca plecy



Ci Szczelcy Trupich Czach ozdobieni są różnymi wzorami malunków.

WENŻOGRYZY



Symbolem klanu Wenżogryzów jest wąż, odnoszący się do rytualnego zatruwania, któremu musi się poddać każdy Chopak w czasie ceremoniału przejścia.



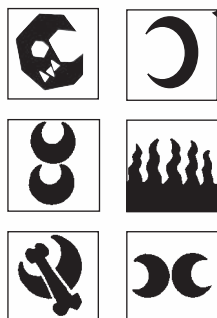
← *Burszuj Wenżogryzów*



Herszt Wenżogryzów prowadzi do boju swoich Chopaków.

ZŁE KSIEŃZYCE

Złe Ksienżyce lubią się obnosić ze swoim bogactwem i przywdziewają ostentacyjne jasnożółte pancerze, często przyozdobione czarnymi płomieniami. Ich klanowym totemem jest niezadowolony księżyc.



Herszt Złych Ksienżyców i jego obstawa Megaburszujów.



Chopaki Złych Ksienżyców – więcej zębów niż rozumu.



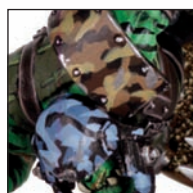
Płyta ochraniająca plecy z symbolem Złych Ksienżyców



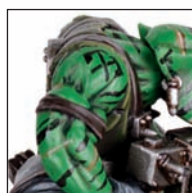
Czarne płomienie na naramienniku

KRFAWE TOPORY

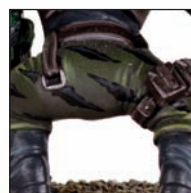
Krfawe Topory lubią używać różnego rodzaju kamuflażu. Symbolem ich klanu jest para skrzyżowanych toporów.



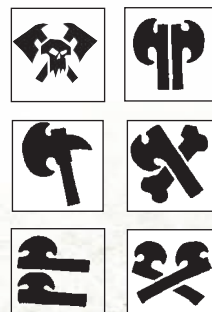
Krfawe Topory uwielbiają wzory kamuflujące, nawet jeżeli mają różne kolory!



Ten Krfawy Topór ma na ramieniu wytatuowane skrzyżowane topory.



Orkowe spodnie są świetnym miejscem na eksponowanie klanowej kolorystyki.



PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!



PIESZA ORKOWA HORDA

Jest to typowa orkowa armia składająca się z piechoty. Można tu zobaczyć tylu Chopaków, że przeciwnik z całą pewnością nie będzie w stanie ich zatrzymać, zanim dotrze do niego zielona fala.

Ghazghkull i jego Burszuje zapewniają swoim podkomendnym doskonałe wsparcie w walce wręcz, z kolei Dziwołong przyspiesza napierającą zieloną hordę. Szturmiarze i Komandosi to skuteczne oddziały uderzeniowe, szybko wiążące walką przeciwnika, tak żeby Chopaki bezpiecznie mogli przeć naprzód. Pancerwały natomiast uciszają wrogie czołgi, które mogłyby przeźbić Chopaków.

- DOWÓDZTWO**
- 1** Ghazghkull Thraka225 pkt.
- 2** Dziwołong Raskotrug55 pkt.
- JEDNOSTKI ELITARNE**
- 3** 8 Komandosów135 pkt.
Z wielką spluwą i wypalarką; dowodzi Burszuj z energoszonami
- 4** 5 Pancerwałów95 pkt.
Pancermłot i 2 Bombowe Paszczuny; dowodzi Burszuj



JEDNOSTKI PODSTAWOWE

5 5 Burszujów190 pkt.
Z dwiema sprzężonymi spluwami, jednym energoszponami, sztandarem Łaaa! oraz szpantykiem; dodatkowo Konował z Grotem Sanitariuszem

6 30 Chopaków235 pkt.
Z dwoma rakietami; dowodzi Burszuj z energoszponami

7 30 Chopaków200 pkt.
Ze spluwami, dwiema wielkimi spluwami; dowodzi Burszuj

8 10 Twardzieli110 pkt.
Dowodzi Burszuj

9 10 Grotów40 pkt.
Dowodzi Poganiacz

JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA
10 9 Szturmierzy118 pkt.
Dowodzi Burszuj

JEDNOSTKI WSPARCIA
11 Wielkie Działa90 pkt.
3 Pancerstopery

RAZEM1493 pkt.

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

83



ARMIA PRENDKOŚWIRÓW

W skład tej armii wchodzią Prendkoświry z klanu Wrednych Stońc. Żaden model nie rusza do boju na piechotę.

- 1** Herszt Razzagash 75 pkt.
Z wielkim rembakiem, szpantykiem i sprzężoną spluwą
- 2** Wielki Mek Grobgutz. 85 pkt.
Ze sztukowanym polem siłowym
- 3** 3 Burszujów Motórowców 170 pkt.
1 energoszpony, 2 wielkie rembaki
- 4** 12 Chopaków 97 pkt.
Z jednym raketomiotem; dowodzi Burszuj ze szpantykiem
- 5** Cienżarówka 65 pkt.
Z kulą złomulą, czerwonym malunkiem, szturmową dechą i pancernymi płytami
- 6** 11 Chopaków 111 pkt.
Z wielką spluwą; dowodzi Burszuj z energoszponami i szpantykiem
- 7** Cienżarówka 55 pkt.
Z kulą złomulą, czerwonym malunkiem i szturmową dechą

- 8** 12 Chopaków 97 pkt.
Z jednym raketomiotem; dowodzi Burszuj ze szpantykiem
 - 9** Cienżarówka 65 pkt.
Z kulą złomulą, czerwonym malunkiem, szturmową dechą i pancernymi płytami
 - 10** 11 Chopaków 111 pkt.
Z wielką spluwą; dowodzi Burszuj z energoszponami i szpantykiem
 - 11** Cienżarówka 55 pkt.
Z kulą złomulą, czerwonym malunkiem i szturmową dechą
 - 12** 6 Motórowców 190 pkt.
Dowodzi Burszuj z energoszponami i szpantykiem
 - 13** Szwadron Bojowozów 130 pkt.
Bojowóz ze sprzężonym raketomiotem i czerwonym malunkiem; Ogniomiot z czerwonym malunkiem i Grotami Naprawiaczami; Terenowóz ze sprzężoną wielką spluwą i czerwonym malunkiem
 - 14** 6 Motórowców 190 pkt.
Dowodzi Burszuj z energoszponami i szpantykiem
- RAZEM..... 1496 pkt.**



ARMIA WIELKIEGO MEKA

W tej armii znajduje się wiele dziwnych i wspaniałych wynalazków stworzonych do wystrzelenia przeciwników. Mordodredy zaliczają się do Jednostek Podstawowych, ponieważ armię dowodzi dwóch Wielkich Meków.

- 1** Wielki Mek Gognutz100 pkt.
Z szokowym snotmiotem i szpantykiem
- 2** Wielki Mek Lugbitz55 pkt.
Ze sztukowanym megablasterem i szpantykiem
- 3** 5 Wypalaczy75 pkt.
Dowodzi Mek
- 4** 10 Szabrowników150 pkt.
Z 2 Mekami
- 5** 5 Szabrowników75 pkt.
Dowodzi Mek
- 6** 20 Chopaków170 pkt.
Z dwiema wielkimi spluwami; dowodzi Burszuj z energoszponami i szpantykiem
- 7** 12 Chopaków ze spluwami87 pkt.
Dowodzi Burszuj ze szpantykiem

- 8** Cienżarówka50 pkt.
Z pancernymi płytami i miotaczem kijbomb
- 9** 10 Chopaków80 pkt.
Z raketomiotem; dowodzi Burszuj
- 10** 10 Grotów40 pkt.
Dowodzi Poganiacz
- 11** Mordodred95 pkt.
Dwie wielkie spluwy i pancerne płyty
- 12** Mordodred95 pkt.
Wielka spluwa, ogniomiot i pancerne płyty
- 13** 2 Trupikoptery70 pkt.
- 14** Rzeziślachy130 pkt.
Trzy Rzeziślachy z dwiema wielkimi spluwami i raketomiotem
- 15** Rzeziślachy130 pkt.
Trzy Rzeziślachy z dwoma ogniomiotami i raketomiotem
- 16** Wielkie Działa90 pkt.
3 Pancerstopery z 6 Grotami obsługi
- RAZEM.**1492 pkt.

PRZYGOTOWYWANIE WŁASNEGO ŁAAA!

85







WARSZTAT DOKA

Jedną z najważniejszych rzeczy związanych z kolekcjonowaniem Orków jest łatwość konwertowania modeli. Plastikowe zestawy Orków pełne są wymiennych części, przy pomocy których możemy zrealizować własne pomysły. Jeżeli zachowujesz orkowe ustrojstwa, które pozostają ze sklejonych zestawów,

możesz się zabawić w Konowala (lub Meka), jeśli będziesz miał tylko ochotę „pomoczyć” swoje modele Orków. Figurki pokazane na tej stronie prezentują kilka pomysłów, jakie urodziły się w naszym Studiu, od prostej wymiany głowy, po pełnoprawne konwersje. Wystarczy popuścić wodze wyobraźni.



→ Ten Ork po doklejeniu mu części Motórowca wygląda jeszcze groźniej.



→ Chopak Krwawych Toporów, który walczy dwoma nożami.



→ Ten Gadźeciarz został zrobiony z modelu Burszuj, wzbogaconego o celownik i naprawdę wielką spluwę.



← Ten Ork z wielką spluwą o przedłużonej lufie ma nogi i stopy tak zamodelowane, żeby pokazać odrzut broni.



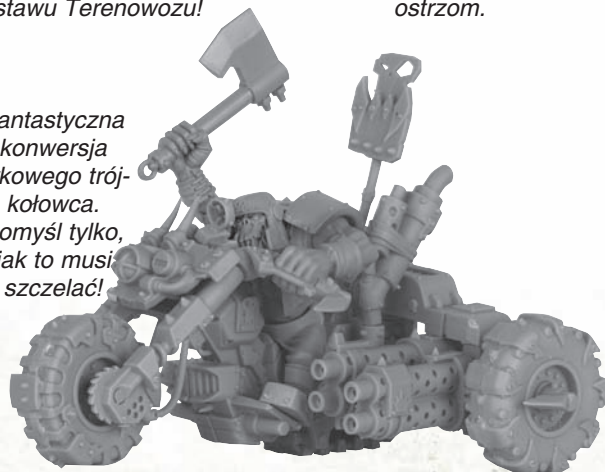
Zamiana rąk i głów pomiędzy plastikowymi zestawami Orków może dać niezwykle wyniki...

← ...na przykład, ten Ork z wielką spluwą i Grot mają obaj głowy wzięte z zestawu Motórowca.

↑ Ten Chopak Trupich Czach ma łańcuch Motórowca, głowę Wypalacza i sztuczną nogę zrobioną z części z zestawu Terenowozu!

↑ Ten Burszuj wyposażony jest w energoszpony, zamknięte dzięki dodatkowym plastikowym ostrzom.

Fantastyczna konwersja
→ orkowego trójkołowca.
Pomyśl tylko, jak to musi szczełać!





EKWIPUNEK BOJOWY

W tym rozdziale Kodeksu znajduje się zestawienie ekwipunku i broni używanych przez Orków, opatrzone zasadami pozwalającymi na wykorzystywanie ich w grze Warhammer 40.000. Zebrano tu broń i ekwipunek, które mogą być używane przez więcej niż jeden typ modeli lub jednostek. Wyposażenie charakterystyczne dla wybranych modeli czy oddziałów zostało umieszczone w odpowiednich opisach, w rozdziale „Siły zbrojne Orków”. W tym rozdziale podajemy jedynie numery stron dla tego niepospolitego ekwipunku. Na przykład, gnaty są dość popularne w orkowych armiach, ich opis można więc znaleźć w tym rozdziale. Ale Bombowe Paszczuny mogą posiadać tylko Pancerwały, a więc ich zasady znajdują się w opisie Pancerwałów.

BRÓŃ

Armata Patrz strona 51

Bombomiot Patrz strona 51

Bombowy Paszczun Patrz strona 42

Bronie łonczone

Broń łonczona to tak naprawdę dwie bronie, wspólnie odrutowane, obwiązane i przymocowane do siebie na stałe. Z części, która jest spluwą, można wypalić w każdej turze, natomiast z drugiej broni jedynie raz na bitwę. W jednej turze nie można strzelić z obu broni.

Bрудna szczykawa Patrz strona 38

Energoszpony

Energoszpony podlegają wszystkim zasadom rękawicy energetycznej.

Gnat

Gnat to paskudna, brutalna broń palna doskonale dopasowana do swojego paskudnego, brutalnego właściciela, który zabija nią, strzelając na krótkich dystansach lub okładając po głowie przeciwnika. Broń posiada następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
12"	4	6	Pistolet

Grotowa pukawa Patrz strona 50

Grotzuka Patrz strona 53

Kijbomba

Kijbomba to granat ręczny, który może zostać zdetonowany po wyciągnięciu zawleczonej i rzuceniu w przeciwnika lub, jeśli to zawiedzie, po odpowiednio długim waleniu nim w głowę przeciwnika. Kijbomby podlegają wszystkim zasadom granatów odłamkowych.

Łapak Patrz strona 50

Megaspluwa Patrz strona 43

Ogniomiot

Ukochany przez orkowych podpalaczy, ogniomiot jest miotaczem ognia, montowanym na pojazdach. Niektóre łonczone spluwy mają wmontowaną lufę ogniomiota

i posiadają zapas paliwa na jeden strzał. Ogniomiot posiada następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
Wzornik	5	4	Szturmowa 1

Pancerbomba Patrz strona 42

Pancermiot Patrz strona 42

Pancerstoper Patrz strona 51

Pestkownica Patrz strona 46

Rakietomiot

Prymitywny, ale łatwy w produkcji, rakietomiot to solidny drąg z prostym mechanizmem spustowym, który pozwala Orkowi trzymającemu za bezpieczny koniec odpalić niepewnie wyglądającą raketę. Rakietomiot posiada następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
24"	8	3	Szturmowa 1

Rembak

Orkowie używają ogromnej liczby ostrych, kolczastych, ząbkowanych, wyszczerbionych, karbowanych, haczykowatych broni ręcznych, począwszy od obuchów po wirujące orkowe piły łańcuchowe. Rembaki traktowane są jak zwykłe bronie do walki wręcz. Szczegóły dotyczące tego typu broni znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Faza Walki Wręcz”.

Spluwa

Orkowie rozróżniają spluwy po tym, ile robią hałasu i jak duże zniszczenia czynią. Najlepsze są w równym stopniu ogłuszające, co zabójcze. Spluwa posiada następujące cechy:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
18"	4	6	Szturmowa 2

Szkowy snotomiot Patrz strona 35

Szpanspluwa Patrz strona 56

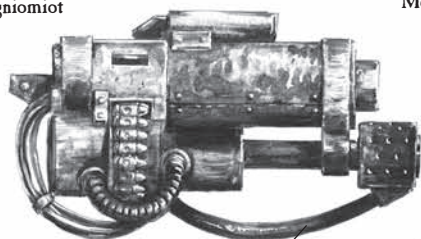
Sztukowane pole siłowe Patrz strona 34

Sztukowany megablaster

Mekowie tworzą czasem bronie, które są czymś więcej niżli tylko sumą składowych części. To cuda orkowej technologii,

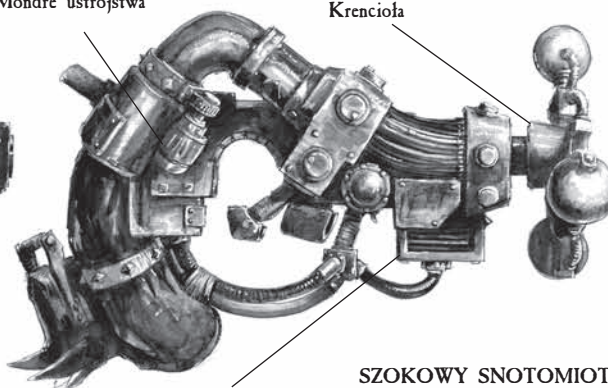


BRON LONCZONA
Spluwa i ogniomiot



Wypalarskie ustrojstwa

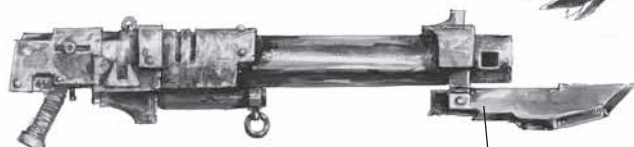
Mondre ustrojstwa



Krencioła

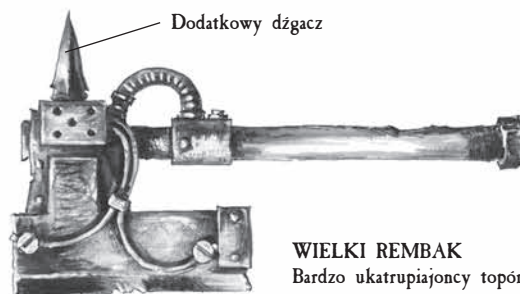
Wichajstry

SZOKOWY SNOTMIOT
Snotlingi nie som w zestawie



Dzgacz

WIELKA SPLUWA
Cienżka broń, co jest bardzo wyszczalowa

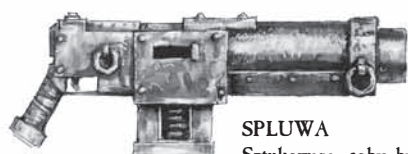


Dodatkowy dzgacz

REMBAK
Dobry do ukatrupiania

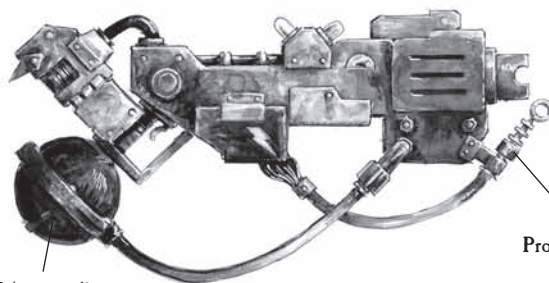


WIELKI REMBAK
Bardzo ukatrupiajocy topór



Magazynek

SPLUWA
Sztukowana, coby była głośniejsza



Mekowe paliwo

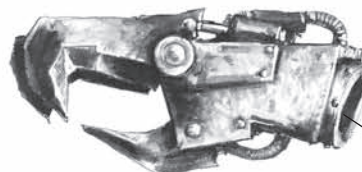
Prondowy wichajster

SZTUKOWANY MEGABLASTER
Mekowa broń, różne wyglondy, ale zafszę ukatrupiajona



Magazynek

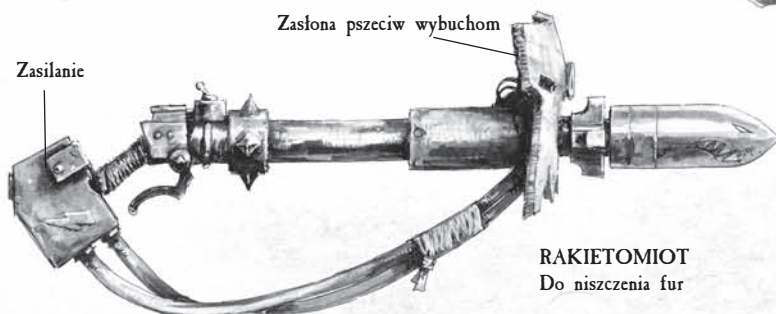
GNAT
Dobry do bliskiego ukatrupiania



ENERGOSZPONY
Najlepsza rzecz do ukatrupiania tfardych wrogów

Tu fchodzi Ork

Zasilanie



RAKIETOMIOT
Do niszczenia fur



KIJBOMBY
Rzuć i czekaj na bum

które strzelają skupionymi porcjami wybuchowej czystej energii. Broń posiada następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
24"	8	2	Szturmowa 1, Przegrzanie!

Szturchacz Patrz strona 50

Utrupiaraka Patrz strona 55

Wielka spluwa

Wielka spluwa to głośny, ciężki, wielkokalibrowy karabin maszynowy, który po naciśnięciu spustu miota się i sypie iskry jak oszalały. Broń posiada następujący zestaw cech:

Zasięg	Siła	PP	Uwagi
36"	5	5	Szturmowa 3

Wielki rembak

Wielkie rembaki, te nadnaturalnie duże topory z wyszczerbionymi metalowymi zębami - są używane bardziej ze względu na swój ciężar, niż finezję. Jest to oburęczna broń do walki wręcz, zwiększająca Siłę używającego ją modelu o +2.

Wielkoluf Patrz strona 54

Wypalarka Patrz strona 45

„Jezdem renkom Gorka i Morka, posłali mie,
cobym pokazał Chopakom, że cza niszczyć
i zabijać, bo Chopaki nie pamiętali,
po co tu som. Sam był ja Chopakiem, aż bogi
walneli mie w łepetyne i pszypomnieli se ja,
że Orkowie majom podbijać i brać w niewole
wsztykich, których nie zabijom.

Ja jezdem prorokim Łaaa! i całe światy bendum
płononć pod mojemu butami. Jezdem śmierciom
dla wszystkiego, co żyje i nic nie może stanonć
mi na drodze. Jezdem bardziej cfany niż Grot
i bardziej zabijajoncy niż Dred.

Jezdem Arcyherszt Ghazghkull Mag Uruk
Thraka i mówiem słowami bogów. Zmiażdżym
szechświat na płask i zabijem fszytko,
co bendzie chciało nam łoddać. My som
Orkowie i żyjem, coby walczyć i zwycienzać.”

Graffiti na wraku Tytana
znalezionego przez Mroczne Anioły w rejonie Westerisle na planecie
Piscina IV

PANCERZE

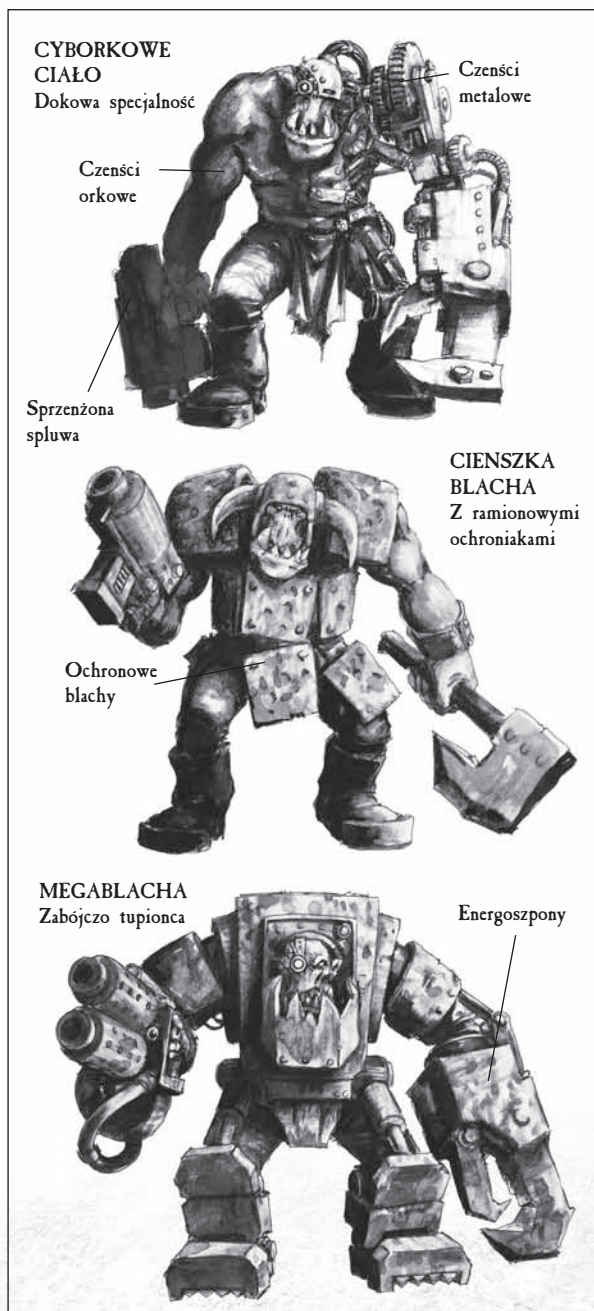
Cienszka blacha

Orkowa cienszka blacha składa się ze złomu zabranego pokonanym przeciwnikom i uformowanego tak, by pasował na właściciela (w każdym razie takie jest zamierzenie). Cienszka blacha daje właścicielowi Ochronę od Pancerza 4+.

Cyborkowe ciało

Orkowie z naddatkiem zębów wracają czasem od Konowala ze znacznymi modyfikacjami cybernetycznymi. Model wyposażony w cyborkowe ciało posiada Specjalną Ochronę 5+.

Megablacha Patrz strona 39





POZOSTAŁY EKWIPUNEK

Bojowy Paszczun

Bojowy Paszczun to żarłoczny drapieżnik z ogromną kłapiącą paszczą, zazwyczaj szkolony, by atakował twarz przeciwnika. Bohater z Bojowym Paszczunem posiada +1 Atak.

Dokowe ustrojstwa Patrz strona 38

Grot Nabojarz

Grot Nabojarz to bardzo obładowany Grot, który nosi dodatkową amunicję swojego pana. Model posiadający Grota Nabojarza może raz na grę powtórzyć jeden rzut na trafienie z broni strzeleckiej.

Modele Nabojarzy pełnią jedynie rolę dekoracyjną i należy je ignorować. Jeżeli będą stanowiły problem, to można je po prostu przestawić na drugą stronę modelu-właściciela.

Mekowe ustrojstwa Patrz strona 34

Motór Patrz strona 46

Rakietnik Szturmiarzy Patrz strona 47

Szpantyk

Orkowi Burszuje posiadają często tykę na trofea, metalową szczękę lub inny symbol ich statusu, mówiący o tym, że z właścicielem lepiej nie zaczynać. Szpantyk jest bardzo przydatny podczas przywracania dyscypliny w oddziale, którym dowodzi Burszuj. Za każdym razem, gdy oddział ze szpantykiem obleje test Morale, możesz zdecydować, że jednostka ta straci jeden punkt Żywotności (ale nie model ze szpantykiem) i w zamian będzie mogła powtórzyć ten test.

Sztandar Łaaa! Patrz strona 33

„Orkowie plugawią galaktykę, jak długa i szeroka, bezsensownymi walkami i konfliktami. Są rasą tak zakorzenioną w wojnie, że pokój wydaje się dla nich niepojęty. Nie można ich kupować orężem, którego zapewne użyją przeciwko tym, którzy tego próbowali. Modłę się pełen wiary, żeby unicestwiła ich jakaś wielka katastrofa, ale jednocześnie lękam się, że ostatecznie to oni, nie my, zawiadną galaktyką.”

Xanthius, Arcylord Terry





DODATKOWE WYPOSAŻENIE POJAZDÓW

Orkowe pojazdy mogą posiadać opcję wyposażenia w dodatkowe ulepszenia. Odpowiednia informacja z dostępnymi ulepszeniami znajduje się przy opisach jednostek w liście armii.

Czepiak

Czepiak pozwala orkowemu pojazdowi na fizyczne połączenie się z wrogiem pojazdem, co ma przeszkodzić temu drugiemu w ucieczce. Na początku fazy Ruchu przeciwnika wybierz wrogi pojazd w zasięgu 2" od czepiaka. Jeżeli w rzucie na K6 wyrzucisz 4+, to pojazd ten w tej turze nie będzie się mógł poruszać.

Czerwony malunek

Orkowie wierzą, że pojazd pomalowany na czerwono jest szybszy niż podobny w innym kolorze. I choć może się to wydawać dziwne, często mają rację. Orkowe pojazdy z czerwonym malunkiem mogą dodać +1 do swojego ruchu w fazie Ruchu. Ten dodatkowy cal nie jest źródłem kar. Na przykład, pojazd może się ruszyć na 13", ale traktowany jest, jakby przejechał 12".

Groty Naprawiacze

Kiedy orkowy pojazd otrzyma trafienie, Groty opuszczają jego zakamarki i zajmują się naprawianiem uszkodzeń. Dla *unieruchomionego* orkowego pojazdu z Grotami Naprawiaczami można w fazie Strzelania Orków rzucić kostką – wynik 4+ oznacza, że pojazd przestał być *unieruchomiony*. Pojazd od następnej tury może się normalnie poruszać.

Kula złomula

Orkowie kochają burzyć tak samo mocno, jak walczyć. Na polu bitwy załogi orkowych pojazdów znajdują ogromną przyjemność w uderzaniu wielkimi, najeżonymi kolcami kulami burzącymi we wrogie pojazdy lub piechotę. Na początku fazy Walki Wręcz, jeżeli wyrzucisz 4+, pojazd z kulą złomulą zadaje jedno trafienie z Siłą 9 w jedną niezaangażowaną w walkę wrogą jednostkę w zasięgu 2" od kuli złomuli. Pojazd nie może używać kuli złomuli, jeżeli w tej turze poruszył się o więcej niż 12".

Miotacz kijbomb

Miotacz kijbomb to prymitywny mechanizm, który pozwala

pojazdowi ciskać kijbombami ponad głowami przewożonego desantu, co stanowi osłonę dla Orków wyskakujących z pojazdu i wpadających w szeregi przeciwnika. Oddział wysiadający z pojazdu uzbrojonego w miotacz kijbomb traktowany jest, jakby był wyposażony w kijbomby, jeżeli zaszarżuje w tej samej turze.

Pancerne płyty

Orkowy pojazd z pancernymi płytami ma przyspawane dodatkowe arkusze metalu. W grze oznacza to, że wszystkie działające na niego efekty *załoga ogłuszona* zamieniane są na efekty *załoga oszołomiona*.

Szturmowa decha

Orkowie często mocują do swoich pojazdów specjalne platformy, które pozwalają im na śmiałe ataki na pobliskie maszyny przeciwnika. Szturmowa decha pozwala jednemu modelowi przewożonemu w pojeździe na wykonanie jego ataków wręcz przeciwko wrogiemu pojazdowi w odległości do 2" (tak, jakby Ork wysiadł i zaszarżował). Ani jeden, ani drugi pojazd nie mogły się ruszyć o więcej niż 12".

Tfarda paka

Orkowie montują czasem na swoich pojazdach pancerne dachy. Pojazd z tfardą paką nie jest już traktowany jako Odkryty. Pamiętaj, że ma to wpływ na jego wejścia i punkty ogniowe, zgodnie z tym, co napisano w opisie pojazdu.

Wzmocniony taran

Orkowi kierowcy nie miewają okazji brania udziału w walce wręcz i dlatego tak modyfikują swoje pojazdy, by same były bronią. Pojazd ze wzmocnionym taranem może wykonywać Ataki Czołgowe, a podczas ataków Śmierć lub Chwała do swojej klasy przedniego pancerza dodaje 2 (do maksymalnie 14). Dodatkowo pojazd może powtarzać testy Niebezpiecznego Terenu.

Zgniatar

Patrz strona 55

ORKOWA CIENŻARÓWA

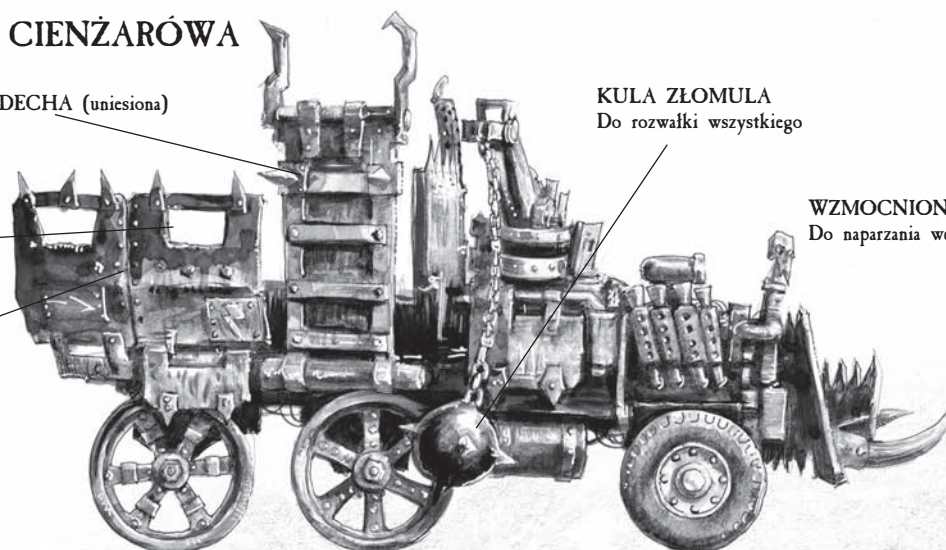
SZTURMOWA DECHA (uniciona)

Tu schodzą
Chopaki

PANCERNE
PŁYTY

KULA ZŁOMULA
Do rozwałki wszystkiego

WZMOCNIONY TARAN
Do naparzania we wszystko





LISTA ARMII ORKÓW

Lista armii Orków pozwala na rozgrywanie misji znajdujących się w podręczniku podstawowym Warhammera 40.000. Znajdziesz tu także podstawowe informacje, dzięki którym będziesz mógł wykorzystać armię Orków w bitwach opartych na własnych scenariuszach, będących, na przykład, częścią kampanii.

Lista armii pozwala na dobranie sił składających się z jednostek wchodzących w skład typowej orkowej bandy. Dokonując pewnych wyborów w ramach Dowództwa, masz możliwość zbudowania armii posiadającej więcej oddziałów do walki wręcz lub takiej, w której więcej jest motórów.

Lista armii podzielona jest na pięć kategorii. W każdej z nich znajdują się drużyny, pojazdy lub bohaterowie pogrupowani w zależności od roli, jaką spełniają na polu bitwy. Dodatkowo, każdy model umieszczony w liście armii posiada koszt punktowy, który zależy od efektywności żołnierza na polu bitwy. W pierwszej kolejności musisz ustalić z przeciwnikiem, jaki limit punktowy każdy z Was będzie mógł przeznaczyć na swoją armię. Potem możesz przystąpić do dobierania jednostek, na zasadach opisanych poniżej.

KORZYSTANIE ZE SCHEMATU ORGANIZACYJNEGO ARMII

Z listy armii korzysta się w odniesieniu do Schematu Organizacyjnego Armii, charakterystycznego dla rozgrywanej misji. Każdy taki schemat podzielony jest na pięć kategorii, odpowiadających poszczególnym częściom listy armii. W każdej kategorii znajdują się prostokąty. Każdy pozwala na wybranie jednej jednostki z odpowiedniej części listy armii. Ciemne prostokąty to wybory obowiązkowe. Poniżej umieściliśmy schemat dla Misji Standardowych.



MISJE I PUNKTY

Prezentowane tutaj listy armii zostały opracowane do zastosowania w Patrolu Bojowym i Misjach Standardowych z podstawowego podręcznika Warhammera 40.000. Można ich używać dla innych misji, w których wykorzystuje się Schematy Organizacyjne Armii, ale należy mieć na uwadze, że istnieje prawdopodobieństwo naruszenia równowagi gry.

Decyzja o rozegraniu Patrolu Bojowego lub Misji Standardowej wyznaczy liczbę punktów, jakie będzie można przeznaczyć na armię. Armie do Patrolu Bojowego liczą sobie 400 punktów, natomiast w Misjach Standardowych każdy gracz może wystawić armię o wartości 500 lub więcej punktów. Im większy limit punktowy, tym dłuższa rozgrywka.

Wybór konkretnej misji może wprowadzić dodatkowe ograniczenia doboru jednostek do armii. Więcej szczegółów znajdziesz w rozdziałach podstawowego podręcznika Warhammera 40.000, zatytułowanych „Patrol Bojowy” i „Misje Standardowe”.



KORZYSTANIE Z LISTY ARMII

Zanim zaczniesz przygotowywać armię, musisz uzgodnić z przeciwnikiem wielkość waszych sił zbrojnych. Większość graczy preferuje gry ograniczające każdą ze stron do 1500 punktów, które zajmują w przybliżeniu dwie godziny. Zjrzyj do danej części listy armii i zdecyduj, którą jednostkę chcesz mieć w armii, ile w niej będzie modeli oraz jakie będzie posiadała ulepszenia. Pamiętaj: jeśli to możliwe, na figurkach biorących udział w grze musi być zaprezentowana cała wykupiona dla nich broń oraz ekwipunek. Następnie odejmij koszt punktowy jednostki od dostępnych jeszcze punktów i dokonaj kolejnego wyboru. Powtórz tę czynność, aż zużyjesz wszystkie punkty. Teraz jesteś gotowy do bitwy!

„Bierza ich, Chopaki!

Ratatata!

LAAA! ORKOWIE!

LAAA!”

– Rotgob, orkowy strateg



Każdy element listy armii to oddzielna jednostka, z której możesz skorzystać w czasie gry. Więcej informacji związanych z opisem i zasadami oddziałów, pojazdów oraz wyposażenia umieszczonych w liście armii znajduje się na stronach 31-63. Przykłady figurek firmy Citadel Miniatures przedstawiające opisywanych tu wojowników, pojazdy oraz ekwipunek można znaleźć na stronach 64-88.

W ramach przykładu, poniżej został przedstawiony opis Chopaków.

CHOPAKI

6 PKT. NA MODEL

5 STRONA 40

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Chopak ①	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Tfardziel	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Burszuj Tfardziel	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Skład jednostki: ②

- 10-30 Chopaków

Typ jednostki: ③

- piechota

Ekwipunek: ④

- gnat
- rembak
- Tfardziele noszą cieniarskie blachy

Zasady specjalne: ⑥

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Transport: ⑦

- Oddziałowi liczącemu nie więcej niż 12 modeli można dokupić Cienżarówę jako pojazd transportowy.

Opcje: ⑧

- Cały oddział można wyposażać w:
 - kijbomby+1 pkt. na model
- Całemu oddziałowi można wymienić gnaty i rembaki na spluwyza darmo
- Na każdą pełną dziesiątkę Orków w oddziale, jednemu Orkowi można wymienić gnata lub spluwę na:
 - wielką spluwę+5 pkt. na model
 - raketomiot+10 pkt. na model
- Jeden oddział na armię można awansować na:
 - Tfardziele+4 pkt. na model

Bohater:

- Jednego Chopaka można awansować na Burszuję .. +10 pkt.
- Jego rembak można wymienić na jedną z następujących broni:
 - wielki rembak+5 pkt.
 - energoszpony+25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - cieniarska blacha (jeżeli nie jest Burszujem Tfardzielem). +5 pkt.
 - szpantyk+5 pkt.

① **Zestaw charakterystyk.** Na początku opisu każdego elementu znajdziesz nazwę jednostki, zestaw charakterystyk wszystkich modeli mogących wejść w jej skład, a także koszt punktowy każdej figurki bez dostępnych dla niej opcji. W powyższym przykładzie pokazany jest oddział Chopaków.

② **Skład jednostki.** To informacja o liczbie i rodzaju modeli tworzących jeden oddział. Dla oddziału Chopaków będzie to 10-30, z kolei dla pojedynczych modeli, jak Herszt, liczebność będzie równa 1. Wyjątkowi bohaterowie z orkowej historii, mający swoje imiona w liście zostali określani mianem „Wyjątkowych”. Oznacza to, że w swojej armii możesz mieć tylko jeden taki model.

③ **Typ jednostki.** Odnosi się do rozdziału podstawowego podręcznika Warhammera 40.000 zatytułowanego „Typy jednostek – zasady”. Na przykład, oddział może być piechotą, pojazdem, motorem antygravitacyjnym lub piechotą latającą i podlega wtedy pewnym zasadom związanym z ruchem, strzelaniem, walką wręcz itd.

④ **Ekwipunek.** Tu wypisano podstawowe uzbrojenie, w jakie można wyposażać modele z oddziału. Koszt tego ekwipunku wliczony jest w koszt modeli.

⑤ **Numer strony.** Mówi o tym, na której stronie można znaleźć wszystkie szczegóły dotyczące elementu listy armii. To powinno pomóc w trakcie bitwy.

⑥ **Zasady specjalne.** W tym miejscu wyszczególnione są wszystkie zasady specjalne, jakim podlega jednostka. Ich szczegółowe opisy znajdziesz w rozdziale „Siły zbrojne Orków” lub w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000 w rozdziale „Uniwersalne zasady specjalne”. Na przykład, powyższy oddział Chopaków posiada zasady specjalne: „Łaaa!” oraz „W Kupie Siła”, które opisane są pod hasłem „Zasady specjalne Orków” na stronie 31, ale także zasadę „Szaleńczy Atak”, szczegółowo objaśnioną w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000.

⑦ **Transport.** Ta część odnosi się do pojazdów transportowych, które można wykupić dla jednostki. Szczegóły dotyczące funkcjonowania transporterów znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Pojazdy transportowe”.

⑧ **Opcje.** Tutaj znajduje się lista ulepszeń, jakie można wykupić jednostce. Jeśli model wyposażony jest w ekwipunek wymieniony w części Ulepszenia Jednostki, to należy za niego zapłacić – nie możesz wybrać ulepszenia, jeśli nie jest ono pokazane na modelu z oddziału. Czasami, na przykład, kiedy w armii znajdzie się określony bohater, niektóre jednostki będą posiadały dodatkowe opcje lub zmieniały się dotyczące ich ograniczenia. Szczegóły umieszczone są w odpowiednich opisach bohaterów. Na przykład, Herszt pozwala Ci na dobranie jednego oddziału Burszujów lub Megaburszujów z puli Jednostek Podstawowych, ponieważ posiada zasadę „Wielki Szef”.



DOWÓDZTWO

GHAZGHKULL THRAKA 225 PKT.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- piechota

Wielki Szef:

Ghazghkull pozwala na wzięcie jednego oddziału Burszujów lub Megaburszujów z puli Jednostek Podstawowych.

Ekwipunek:

- cyborkowe ciało
- szpanty
- megablacha
- kijbomby
- wielka spluwa
- adamantynowy czerep

STRONA 58

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Prorok Łaaaa!

Opcje:

- Może mu towarzyszyć:
- Grot Nabojarz . . +3 pkt.

SZALONY DOK GROTSNIK 160 PKT.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- piechota

Wielki Dok:

Jeżeli w skład armii wchodzi Grotsnik, modelom dowolnych oddziałów można dokupić cyborkowe ciała za +5 pkt. na model.

Ekwipunek:

- energoszpony
- gnat
- brudna szczykawa
- dokowe ustrojstwa
- cyborkowe ciało

STRONA 59

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- Nieustraszone
- Łaaa!
- O Jeden Skalpel Za Dużo

WAZDAKKA GUTSMER 180 PKT.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- motor

Motórowy Szef:

Wazdakka pozwala na branie oddziałów Motórowców z puli Jednostek Podstawowych.

Ekwipunek:

- Motór Apokalipsy
- sztukowany megablaster
- energoszpony
- gnat
- mekowe ustrojstwa
- kijbomby
- szpanty

STRONA 60

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

STARY ZOGWORT 145 PKT.

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Stary Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+

Skład jednostki:

- 1 (Wyjątkowy)

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- gniazdo żmijów

STRONA 61

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!
- Psionik
- Wypaczeniec
- Kłątwa Zogworta



DOWÓDZTWO

HERSZT 60 PKT.

STRONA 32

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Herszt	5	2	5	5	3	4	4	9	6+

Skład jednostki:

- 1 Herszt

Typ jednostki:

- piechota

Wielki Szeft:

Herszt pozwala na wzięcie jednego oddziału Burszujów lub Megaburszujów z puli Jednostek Podstawowych.

Ekwipunek:

- gnat lub spluwa
- rembak
- kijbomby

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Opcje:

- Rembak można wymienić na jedną z następujących opcji:
 - wielki rembak +5 pkt.
 - energoszpony +25 pkt.
 - Gnata można wymienić na jedną z następujących opcji:
 - broń łonczona spluwa/rakietomiot +5 pkt.
 - broń łonczona spluwa/ogniomiot +5 pkt.
 - sprzężona spluwa +5 pkt.
 - Rembak i gnata można wymienić na megablachę +40 pkt.
 - Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - motór* +40 pkt.
 - Grot Nabojarz +3 pkt.
 - Bojowy Paszczun +15 pkt.
 - cyborkowe ciało +10 pkt.
 - szpantyk +5 pkt.
 - cienszka blacha +5 pkt.
- * Herszt nie może posiadać na raz megablachy i motóru, ponieważ zbyt często by się przewracał.

WIELKI MEK 35 PKT.

STRONA 34

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Wielki Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+

Skład jednostki:

- 1 Wielki Mek

Typ jednostki:

- piechota

Wielki Mek:

Wielki Mek pozwala na wzięcie jednego Mordodreda z puli Jednostek Podstawowych.

Ekwipunek:

- gnat lub spluwa
- rembak
- mekowe ustrojstwa

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Opcje:

- Rembak można wymienić na jedną z następujących opcji:
 - wypalarka +20 pkt.
 - energoszpony +25 pkt.
- Gnata można wymienić na jedną z następujących opcji:
 - broń łonczona spluwa/rakietomiot +5 pkt.
 - broń łonczona spluwa/ogniomiot +5 pkt.
 - sztukowany megablaster +15 pkt.
- Gnata można wymienić na jedną z następujących opcji:
 - megablacha +40 pkt.
 - szokowy snotomiot +60 pkt.
 - sztukowane pole siłowe +50 pkt.
 - motór +40 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - Grot Nabojarz +3 pkt.
 - cyborkowe ciało +10 pkt.
 - cienszka blacha +5 pkt.
 - szpantyk +5 pkt.
 - Bojowy Paszczun +15 pkt.
- Może mu towarzyszyć do trzech modeli:
 - Grotów Olejarzy +5 pkt. na model

DZIWOŁONG 55 PKT.

STRONA 36

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Dziwolong	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Skład jednostki:

- 1 Dziwolong

Typ jednostki:

- piechota

Zasady specjalne:

- Bohater Niezależny
- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!
- Psionik

Opcje:

- Można ulepszyć na Wypaczeńca: . . . +30 pkt.



STRONA 33

- Oddziałowi Burszujów (z wyjątkiem Burszujów Motórowców) można dokupić Cienżarówę jako pojazd transportowy. Alternatywnie można dokupić Pancerfurę jako pojazd transportowy, ale wtedy nie można jej wykupić utrupiarki.

- Jeden Burszuj może zostać Konowalem +30 pkt.
- może mu towarzyszyć Grot Sanitariusz +5 pkt.
- Wszystkie modele w oddziale Konowala mogą otrzymać:
 - cyborkowe ciało +5 pkt. na model

STRONA 39

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

- Dowolnym Megaburszujom można wymienić sprzężoną spłuwę megablachy na jedną z następujących broni:
 - łonczona spłuwa-ogniomiot+5 pkt. na model
 - łonczona spłuwa-rakietomiot+5 pkt. na model

STRONA 45

- mekowe ustrojstwa
- sztukowany megablaster

- Do trzech Wypalaczy można awansować na:
 - Mekówza darmo
 Dowolnym Mekom można wymienić sztukowany megablaster na:
 - gnata i rembakza darmo
 - wielką spluwęza darmo
 - rakietomiot+5 pkt. na model
 Dowolnym Mekom może towarzyszyć:
 - Grot Olejarz+5 pkt. na model



JEDNOSTKI ELITARNE

PANCERWAŁY 15 PKT. NA MODEL

STRONA 42

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Pancerwał	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Skład jednostki:

- 5-15 Pancerwałów

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- rakietomiot
- pancerbomb

Zasady specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!
- Łowcy Chwały

Opcje:

- Oddział Pancerwałów może posiadać do trzech:
 - Bombowych Paszczunów+5 pkt. na model
- Nie więcej niż dwóm Pancerwałom można wymienić rakietomiot na:
 - pancermłotaza darmo

Bohater:

- Jednego Pancerwała można awansować na Burszuj.....+10 pkt.
- Można mu wymienić rakietomiot na:
 - energoszpony+15 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - cienszka blacha+5 pkt.
 - szpantyk+5 pkt.

SZABROWNICY 15 PKT. NA MODEL

STRONA 43

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szabrownik	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Skład jednostki:

- 5-15 Szabrowników

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- Szabrownicy:
 - megaspluwa

Mek:

- mekowe ustrojstwa
- sztukowany megablaster

Zasady specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Bohaterowie:

- Do trzech Szabrowników można awansować na:
 - Mekówza darmo
- Dowolnym Mekom można wymienić sztukowany megablaster na:
 - gnata i rembakza darmo
 - wielką spluwęza darmo
 - rakietomiot+5 pkt. na model
- Dowolnym Mekom może towarzyszyć:
 - Grot Olejarz+5 pkt. na model

KOMANDOSI 10 PKT. NA MODEL

STRONA 44

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Komandos	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Szef Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+

Skład jednostki:

- 5-15 Komandosów

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- gnat
- rembak
- kjbomby

Zasady specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Ruch Przez Osłonę
- Infiltracja
- Łaaa!

Opcje:

- Nie więcej niż dwóm Komandosom można wymienić gnata i rembak na jedną z następujących broni:
 - wielka spluwa+5 pkt. na model
 - rakietomiot+10 pkt. na model
 - wypalarka+15 pkt. na model

Bohater:

- Jednego Komandosa można awansować na Burszuj ..+10 pkt.
- Jego rembak można wymienić na jedną z następujących broni:
 - wielki rembak+5 pkt.
 - energoszpony+25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - cienszka blacha+5 pkt.
 - szpantyk+5 pkt.

Szef Snikrot:

- Zamiast Burszuj, jeden oddział może być prowadzony do boju przez:
 - Szefa Snikrota (patrz strona 62).....85 pkt.



JEDNOSTKI PODSTAWOWE

CHOPAKI 6 PKT. NA MODEL

STRONA 40

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Chopak	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Tfardziel	4	2	3	4	1	2	2	7	4+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Burszuj Tfardziel	4	2	4	4	2	3	3	7	4+

Skład jednostki:
• 10-30 Chopaków

Typ jednostki:
• piechota

Ekwipunek:
• gnat
• rembak
• Tfardziele noszą cienszkie blachy

Zasady specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Transport:

- Oddziałowi liczącemu nie więcej niż 12 modeli można dokupić Cienżarówę jako pojazd transportowy.

Opcje:

- Cały oddział można wyposażać w:
 - kijbomby +1 pkt. na model
- Całemu oddziałowi można wymienić gnaty i rembaki na spluwy za darmo
- Na każdą pełną dziesiątkę Orków w oddziale, jednemu Orkowi można wymienić gnata lub spluwę na:
 - wielką spluwę +5 pkt. na model
 - rakietomiot +10 pkt. na model
- Jeden oddział na armię można awansować na:
 - Tfardziele +4 pkt. na model

Bohater:

- Jednego Chopaka można awansować na Burszuję .. +10 pkt.
- Jego rembak można wymienić na jedną z następujących broni:
 - wielki rembak +5 pkt.
 - energoszpony +25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - cienszka blacha (jeżeli nie jest Burszujem Tfardzielem) +5 pkt.
 - szpantyk +5 pkt.

GROTY 3 PKT. NA MODEL

STRONA 50

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Grot	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Poganiacz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+

Skład jednostki:
• 10-30 Grotów i 1-3 Poganiaczy

Typ jednostki:
• piechota

Ekwipunek:

- Groty:
- grotowa pukawa
- Poganiacze:
- łapak
 - gnat
 - Paszczun Gończy

Zasady specjalne:

- Groty:
- Żywot Grota Pocziwego
- Poganiacze:
- Szaleńczy Atak
 - W Kupie Siła
 - Łaaa!

Bohaterowie:

- Na każdą dziesiątkę Grotów musisz dokupić jednego:
 - Poganiacza +10 pkt. na model
- Poganiaczom można wymienić łapaki na:
 - szturchacze +5 pkt. na model

TRANSPORTERY PRZYPISANE

STRONA 41

Niektórym oddziałom Orków można dokupić transportery przypisane. Pojazdy te nie zajmują miejsca w Schemacie Organizacyjnym Armii, ale poza tym działają jak samodzielne jednostki. Szczegóły znajdziesz w podstawowym podręczniku Warhammera 40.000, w rozdziale „Pojazdy transportowe”.

CIEŃŻARÓWA KOSZT: 35 PKT.

	ZS	Pancerz		
		Przedni	Boczny	Tylny
Cienżarówa	2	10	10	10

Skład jednostki:
• 1 Cienżarówa

Typ jednostki:
• pojazd
(Szybki, Odkryty)

Ekwipunek:
• wielka spluwa

Zasady specjalne:
• Rozklekotany

Pojemność transportowa:

- 12 modeli. Modele w megablachach traktowane są jako dwa modele.

Opcje:

- Wielką spluwę można wymienić na rakietomiot +5 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - czerwony malunek +5 pkt.
 - Groty Naprawiacze +5 pkt.
 - miotacz kijbomb +5 pkt.
 - pancerne płyty +10 pkt.
 - szturmowa decha +5 pkt.
 - kula złomula +10 pkt.
 - wzmocniony taran +5 pkt.



JEDNOSTKI SZYBKIEGO REAGOWANIA

⚡ SZTURMIARZE 12 PKT. NA MODEL

STRONA 47

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Szturmierz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+
Szef Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+

Skład jednostki:

- 5-20 Szturmierz

Typ jednostki:

- piechota latająca

Ekwipunek:

- gnat
- rembak
- rakieta
- kijbomba

Zasady

specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła

Bohater:

- Jednego Szturmierza można awansować na Burszuj... +10 pkt.
- Jego rembak można wymienić na jedną z następujących broni:
 - wielki rembak +5 pkt.
 - energoszpony +25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - cienszka blacha +5 pkt.
 - szpantyk +5 pkt.

Szef Zagstruk:

- Zamiast Burszuj, jeden oddział może być prowadzony do boju przez:
 - Szefa Zagstruka (patrz strona 63) 85 pkt.

⚡ BOJOWOZY 30 PKT. NA MODEL

STRONA 49

	ZS	Pancerz		
		Przedni	Boczny	Tylny
Bojowóz	2	10	10	10

Skład jednostki:

- 1-3 Bojowozów (szwadron pojazdów)

Typ jednostki:

- pojazd (Szybki, Odkryty)

Ekwipunek:

- sprzężona wielka spluwa

Opcje:

- Dowolnym Bojowozom można wymienić sprzężoną wielką spluwę na jedną z następujących opcji:
 - sprzężony rakieta +5 pkt. na model
 - ulepszyć na Ogniomiota +10 pkt. na model
- Dowolnym Bojowozom można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - czerwony malunek +5 pkt. na model
 - Groty Naprawiacze +5 pkt. na model
 - pancerne płyty +10 pkt. na model
 - ulepszenie na Terenowóz. +5 pkt. na model

⚡ MOTÓROWCY 25 PKT. NA MODEL

STRONA 46

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Motórowiec	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+
Burszuj	4	2	4	4(5)	1	3	3	7	4+

Skład jednostki:

- 3-12 Motórowców

Typ jednostki:

- motory

Ekwipunek:

- rembak
- motor
- gnat
- pestkownica

Zasady

specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Chmura Spalin

Bohater:

- Jednego Motórowca można awansować na Burszuj +10 pkt.
- Jego rembak można wymienić na jedną z następujących broni:
 - wielki rembak +5 pkt.
 - energoszpony +25 pkt.
- Można mu dokupić dowolne z następujących opcji:
 - szpantyk +5 pkt.

⚡ TRUPIKOPTYERY 35 PKT. NA MODEL

STRONA 48

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Trupikopter	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+

Skład jednostki:

- 1-5 Trupikopterów

Typ jednostki:

- motory antygrawitacyjne

Ekwipunek:

- rembak
- sprzężona wielka spluwa

Zasady

specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Zwiadowcy
- Uderz i Uciekaj

Opcje:

- Dowolnym Trupikopterem można wymienić sprzężoną wielką spluwę na jedną z następujących broni:
 - sprzężony rakieta +10 pkt. na model
 - sztukowany megablaster +5 pkt. na model
- Dowolnym Trupikopterem można dokupić:
 - bombuchę +15 pkt. na model
 - zerwiłeb. +25 pkt. na model



JEDNOSTKI WSPARCIA

PANCERFURA 90 PKT.

STRONA 55

	ZS	Pancerz		
		Przedni	Boczny	Tylny
Pancerfura	2	14	12	10

Skład jednostki:

- 1 Pancerfura

Typ jednostki:

- pojazd
(Czołg, Odkryty)

Pojemność transportowa:

- 20 modeli. Modele w megabłachach traktowane są jako dwa modele.
- Pancerfura z utrupiarką ma pojemność transportową równą 12.

Przykład: *Gobkosiak Gorbaga* – utrupiarka, tfarda paka, pancerne płyty, armata, 2 raketomioty210 pkt.

Przykład: *Krwiopend* – czerwony malunek, Groty Naprawiacze, miotacz kijbomb, 4 wielkie spluwy.. 125 pkt.

Przykład: *Kościgniot Borka* – czepiak, zgniatara, kula złomula, szturmowa decha 140 pkt.

Opcje:

- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - utrupiarka+60 pkt.
 - tfarda paka+15 pkt.
 - zgniatara*+20 pkt.
 - czerwony malunek+5 pkt.
 - Groty Naprawiacze+5 pkt.
 - miotacz kijbomb+5 pkt.
 - pancerne płyty+10 pkt.
 - szturmowa decha+5 pkt.
 - kula złomula+10 pkt.
 - czepiak+5 pkt.
 - wzmocniony taran*+5 pkt.
- Można dokupić jedno Wielkie Działo (nie zawiera obsługi):
 - armata.+10 pkt.
 - bombomiot+15 pkt.
 - pancerstoper+15 pkt.
- Można dokupić nie więcej niż cztery z następujących opcji:
 - wielka spluwa +5 pkt. na broń
 - raketomiot +10 pkt. na broń

*Nie można wyposażać jednocześnie w zgniatara i wzmocniony taran

MORDODRED 75 PKT.

STRONA 52

	WW	ZS	S	I	A	Przedni	Pancerz	
							Boczny	Tylny
Mordodred	4	2	5	2	3	12	12	10

Skład jednostki:

- 1 Mordodred

Typ jednostki:

- pojazd (Maszyna Krocząca)

Ekipunek:

- dwie bronie Drednota do walki wręcz (każda dodatkowa broń Drednota do walki wręcz zwiększa o 1 liczbę Ataków Mordodreda)

Opcje:

- Mordodredowi **należy** dokupić dwie z następujących opcji:
 - wielka spluwa+5 pkt.
 - raketomiot+10 pkt.
 - sztukowany megablaster+15 pkt.
 - ogniomiot+5 pkt.
 - broń Drednota do walki wręcz+15 pkt.
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - Groty Naprawiacze+5 pkt.
 - pancerne płyty+10 pkt.

RZEZIБЛАЧЫ 35 PKT. NA MODEL

STRONA 53

	WW	ZS	S	I	A	Przedni	Pancerz	
							Boczny	Tylny
Rzeziבלacha	2	3	5	2	2	11	11	10

Skład jednostki:

- 1-3 Rzeziבלach (szwadron pojazdów)

Typ jednostki:

- pojazd (Maszyna Krocząca)

Ekipunek:

- broń Drednota do walki wręcz

Opcje:

- Każdej Rzeziבלasze **należy** dokupić jedną z następujących opcji:
 - wielka spluwa+5 pkt.
 - raketomiot+15 pkt.
 - sztukowany megablaster+20 pkt.
 - ogniomiot+5 pkt.
 - grotzuka+10 pkt.
- Dowolnym Rzeziבלachom można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - Groty Naprawiacze+5 pkt.
 - pancerne płyty+10 pkt.



JEDNOSTKI WSPARCIA

GADŻECIARZE 25 PKT. NA MODEL

STRONA 56

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Gadżeciarz	4	2	4	4	2	3	3	7	4+
Kapitan Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+
Konował	4	2	4	4	2	3	3	7	6+

Skład jednostki:

- 5-10 Gadżeciarzy

Typ jednostki:

- piechota

Ekwipunek:

- ciemska blacha
- szpansluwa
- plondownik

- Konował zamienia ciemską blachę, szpansluwę i plondownika na dokowe ustrojstwa i brudną szczykawę

Zasady specjalne:

- Szaleńczy Atak
- W Kupie Siła
- Łaaa!

Opcje:

- Oddziałowi można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - więcej trachu. +5 pkt. na model
 - więcej kopa. +5 pkt. na model
 - więcej jebudu. +5 pkt. na model
- Oddziałowi może towarzyszyć do trzech modeli:
 - Grotów Nabojarzy. +5 pkt. na model

Kapitan Badrukk:

- Jeden oddział Gadżeciarzy może być prowadzony do boju przez:
 - Kapitana Badrukka (patrz strona 57) +135 pkt.

Konował:

- Jeden Gadżeciarz może zostać Konowalem . +30 pkt.
 - może mu towarzyszyć Grot Sanitariusz +5 pkt.
- Wszystkie modele w oddziale Konowala mogą otrzymać:
 - cyborkowe ciało +5 pkt. na model

WIELKIE DZIAŁA 20 PKT. NA DZIAŁO

STRONA 51

	WW	ZS	S	Wt	Żw	I	A	ZP	Och
Grot	2	3	2	2	1	2	1	5	-
Poganiacz	4	2	3	4	2	2	3	7	6+

Skład jednostki:

- 1-3 Wielkich Dział (z 2 Grotami obsługi na Wielkie Działo)

Ekwipunek:

- Groty:
 - brak
- Poganiacze:
 - łapak
 - gnat
 - Paszczun Gończy

Zasady specjalne:

- Groty:
 - brak
- Poganiacze:
 - Szaleńczy Atak

Typ jednostki:

- artyleria

Opcje:

- Wszystkie Wielkie Działa muszą być tego samego typu, który wybierany jest z listy:
 - armata. za darmo
 - bombomiot +5 pkt. na broń
 - pancerstoper. +10 pkt. na broń
- Baterii można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - do trzech Grotów Nabojarzy +3 pkt. na model
 - do sześciu dodatkowych Grotów załogantów +3 pkt. na model

Bohater:

- Oddziałowi można dokupić Poganiacza +10 pkt.
- Można mu wymienić łapaka na:
 - szturchacza. +5 pkt.

SZABERFURA 35 PKT.

STRONA 59

	ZS	Pancerz		
		Przedni	Boczny	Tylny
Szaberfura	2	11	11	10

Skład jednostki:

- 1 Szaberfura

Typ jednostki:

- pojazd (Czołg, Odkryty)

Zasady specjalne:

- Nie Fciskać!

Pojemność transportowa:

- 12 modeli. Modele w megabłachach traktowane są jako dwa modele.
- Szaberfura z wielkolufem traci zupełnie pojemność transportową.

Opcje:

- Można dokupić jedną z następujących opcji:
 - wielkoluf +70 pkt.
 - ogniomiot +15 pkt.
- Można dokupić nie więcej niż dwie z następujących opcji:
 - wielka spluwa +5 pkt. na broń
 - rakietomiot +10 pkt. na broń
- Można dokupić dowolne z następujących opcji:
 - tfarda paka +10 pkt.
 - czerwony malunek +5 pkt.
 - Groty Naprawiacze +5 pkt.
 - miotacz kijbomb +5 pkt.
 - pancerne płyty +10 pkt.
 - szturmowa decha +5 pkt.
 - kula złomula +10 pkt.
 - wzmocniony taran. +5 pkt.
 - czepiak +5 pkt.



ZESTAWIENIE JEDNOSTEK I BRONI

JEDNOSTKI

	WW	ZS	S	Wt	Zw	I	A	ZP	Och	Strona
Badrukk	5	2	4	4	2	3	4	9	3+	57
Burszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	33
Chopak	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	40
Dok Grotsnik	5	2	4	5	3	3	4	9	4+	59
Dziwolong	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	36
Gadżeciarz	4	2	4	4	2	3	3	7	4+	56
Ghazghkull	6	2	5	5	4	4	5	9	2+	58
Grot	2	3	2	2	1	2	1	5	–	50
Herszt	5	2	5	5	3	4	4	9	6+	32
Komandos	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	44
Konował	4	2	4	4	2	3	3	7	6+	38
Megaburszuj	4	2	4	4	2	3	3	7	2+	39
Mek	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	34
Motórowiec	4	2	3	4(5)	1	2	2	7	4+	46
Pancerwał	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	42
Poganiacz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	50
Snikrot	5	2	5	4	2	3	4	8	6+	62
Stary Zogwort	4	0	3	5	3	2	2	8	6+	61
Szabrownik	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	43
Szturmierz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	47
Tfardziel	4	2	3	4	1	2	2	7	4+	40
Trupikopter	4	2	3	4(5)	2	2	2	7	4+	48
Wazdakka	5	2	4	5(6)	3	3	4	9	4+	60
Wielki Mek	4	2	4	4	2	3	3	8	6+	34
Wypalacz	4	2	3	4	1	2	2	7	6+	45
Zagstruk	5	2	4	4	2	3	4	9	4+	63

	Pancerz								Strona
	WW	ZS	S	I	A	P	B	T	
Mordodred	4	2	5	2	3	12	12	10	52
Rzeziבלacha	2	3	5	2	2	11	11	10	53

	Pancerz				Strona
	ZS	P	B	T	
Bojowóz	2	10	10	10	49
Cienżarówka	2	10	10	10	41
Pancerfura	2	14	12	10	55
Szaberfura	2	11	11	10	54
Wielkie Działo	3	10	10	10	51

BRONIE ZASIĘGOWE

	Zasięg	Siła	PP	Typ	Strona
Armata (odłamk)	36"	4	5	Ciężka 1, Obszarowa	51
Armata (ppanc)	36"	8	3	Ciężka 1	51
Bombomiot	S48"	5	5	Ciężka 1, Obszarowa	51
Gnat	12"	4	6	Pistolet	91
Grotowa pukawa	12"	3	–	Szturmowa 1	50
Grotzuka	18"	6	5	Ciężka 2, Obszarowa	53
Megaspluwa	48"	7	4	Ciężka K3	43
Ogniomiot	Wzornik	5	4	Szturmowa 1	89
Pancerstoper	36"	2K6	2	Ciężka 1	51
Pestkownica	18"	5	4	Szturmowa 2	46
Rakietomiot	24"	8	3	Szturmowa 1	89
Spluwa	18"	4	6	Szturmowa 2	91
Szokowy snotomiot	60"	2K6	2	Ciężka 1, Duży Wzornik Wybuchu, Artyleryjska 1	35
Szpanspluwa	24"	5	K6	Szturmowa 1	56
Sztukowany megablaster	24"	8	2	Szturmowa 1, Przegrzanie!	89
Utrupiarka	24"	7	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu	55
Wielka spluwa	36"	5	5	Szturmowa 3	89
Wielkoluf	36"	8	3	Artyleryjska 1, Duży Wzornik Wybuchu	54
Wypalarka	Wzornik	4	5	Szturmowa 1	45

Autor: Phil Kelly. **Ilustracja na okładce:** Alex Boyd. **Ilustracje wewnątrz książki:** John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Dave Gallagher, Nuala Kennedy i Adrian Smith.

Oprawa graficzna: Pete Borlace i Alun Davies. **Produkcja:** Simon Burton, Carl Dafforn, Chris Eggar, Rachel Ryan, Stuart White, Nathan Winter, James Shardlow i Talima Fox. **Porady hobbystyczne:** Dave Andrews, Neil Hodgson, Mark Jones, Chad Mierzwia i Dominic Murray.

Projekt i wykonanie figurek: Seb Perbert, Martin Footitt, Dave Thomas, Tim Adcock, Brian Nelson, Mark Harrison, Mike Anderson i Dale Stringer.

'Eavy Metal: Fil Dunn, Neil Langdown, Neil Green, Darren Latham, Kirsten Williams, Keith Robertson, Anja Wettergren, Pete Foley i Jo Tomaszewski.

Autorzy poprzednich edycji: Bryan Ansell, Rick Priestley, Nigel Stillman, Jervis Johnson i Andy Chambers.

Specjalne podziękowania dla: Alan Merrett, Graham Davey, Jeremy Vetock, Bo Penstoft, Jimmy Murphy, Paul Gayner, MJ, Tim Sawyer i Alan Borthwick.

PRODUKCJA GAMES WORKSHOP

Copyright © Games Workshop Ltd. 2007. Wszelkie prawa zastrzeżone

Znak Imperialnego Orła, 40K, GW, logo Games Workshop, Games Workshop, White Dwarf, Warhammer, Warhammer 40.000, logo Warhammer 40.000, Ork, Łaaal, 'Eavy Metal, Grot, Snotling, Paszczun, Kult Szykości, Cudaki, Gofy, Zle Ksienzyce, Krfawe Topory, Trupie Czachy, Wredne Słońca, Gork, Mork, Ghazghkull Thraka, Komisarz Yarrick, Adaptus Titanicus, Gargant, Legio Metalica, Kosmiczny Marine, prom szturmowy „Thunderhawk”, Adeptus Astartes, Ultramarines, Salamandry, Krwawe Anioły, Dante, Arcyherzt Nazdreg, Mroczne Anioły, Mistrz Skrzydła Śmierci, Ultima Segmentum, Kronikarz Tigurius, Tyrantidzi, Legion Tytanów, Gwardia Imperialna, Szturmobomber, „Thunderbolt”, „Marauder”, Komandosi, Stalowy Legion, Cadia, Wrota Cadiańskie, Mekaniacy, Eldarzy, Tau, Mekowie, szokowy snotomiot, Dziwolongi, Wypalacze, Konowaly, Megaburszuj, Chopaki, Cienżarówkowcy, Pancerwały, Rozginiacz, rakietomiot, Wypalacze, Szturmierze, Trupikopter, Terenowóz, ogniomiot, Wielkie Działo, Mordodred, Rzezioblacha, Wazdakka Gutsmek, Stary Zogwort, Kapitan Badrukk, Szalony Dok Grotsnik, Szef Snikrot, Szef Zagstruk, działo bojowe, wielki rembak, wielka spluwa, Bombowy Paszczun, wypalarka, rembak, megaspluwa, łapak, szturchacz, grotowa pukawa, bronie łonzone, energoszpony, gnat, spluwa, kijbomby, pancerniot, brudna szczykawa, Pancerstoper, cyborkowe ciało, cienszka blacha, megablacha, zdanie „Niechaj galaktyka płonie”, Citadel Miniatures, nazwy Zakonów Kosmicznych Marines z ich oznaczeniami i symbolami, loga, miejsca, nazwy, stworzenia, rasy oraz oznaczenia/emblematy/loga/symbole ras, pojazdy, uzbrojenie, jednostki, bohaterowie, produkty, ilustracje oraz elementy graficzne pochodzące ze świata Warhammer 40.000 są ®, TM i/lub © Games Workshop Ltd 2000-2007, zarejestrowane pod różnymi nazwami w Wielkiej Brytanii i innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wydrukowano w Polsce.

EDYCJA POLSKA

Copyright© for the Polish edition by Faber i Faber
Robert Faber Witold Piotr Faber Sp. Jawna.

Wydanie I, Warszawa 2008
ISBN 978-83-60766-06-4

www.faberfaber.pl

Strona internetowa Games Workshop:
www.games-workshop.com

Koordinator projektu: Tomasz Kowalik

Tłumaczenie: Albion Localisations: Tomasz Kowalik, Ryszard Chojnowski, Michał Iwańczuk (www.albion-localisations.com)

Redakcja: Joanna Satora, Tomasz Kowalik

Konsultacja: Emanuel Furmańczyk, Rafał Bartosik

Korekta: Joanna Satora

Orkowa korekta: Grok „Byk” Jenzola

Skład: Michał Dagajew

Druk: GRAFIS Pruszków