

# Orchi Neri

*Più intelligenti, più forti, più feroci e meglio equipaggiati dei normali Orchi (se ci fosse qualcosa da dire sugli Orchi). Gli Orchi Neri sono tra i peggiori nemici che chiunque possa affrontare in duello e una banda di loro è sicuramente qualcosa da instillare paura nel cuore degli uomini. Essi appaiono più corpulenti alla nascita e non c'è da meravigliarsi che ci sono molte voci sulle loro origini.*

*Dopo l'avvento della Tempesta del Caos ora ci sono molti più di questi mostri erranti per l'Impero, avendo seguito Grimgor Ironhide nella sua Waaagh! Dove una volta le forze dell'Impero avrebbero rintracciato queste bande nel giro di poche settimane, ora non ci sono mezzi o abbastanza uomini per eseguire un tale compito e, quindi, gli Orchi Neri vagano liberamente.*

*Che cosa intendono fare gli Orchi Neri? Qual è il punto di un tornado? Non ha senso riflettere su tali questioni, perché quello che tutti gli orchi vogliono è di combattere e questo significa attaccare chi attraversa il loro cammino. Quello che cercano negli scontri è semplicemente la possibilità di combattere. Non c'è logica in loro né esiste un modo per prevedere le loro mosse.*



## Regole Speciali

**Animosità:** fai riferimento alla regola Animosità degli Orchi & Goblin nel Mordheim Annual 2002.

**Lasciate che i sicari faciano il lavoro:** gli Orchi Neri contano solo su se stessi per uccidere e non montano su nessun tipo di cavalcatura. Solo i normali Orchi possono cavalcare un cinghiale o altro.

**Il Boss è morto:** se il capo viene ucciso un Orco Nero assumerà sempre il comando della banda prima di qualsiasi altro eroe, a prescindere dalla relativa esperienza. Il sostituto acquisirà automaticamente l'abilità "In riga!".

## Scelta dei guerrieri

Una banda di Orchi Neri deve comprendere un minimo di tre modelli. Hai 500 Corone d'Oro che puoi utilizzare per reclutare la tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri nella banda non può mai superare i 12 modelli.

**Orco Nero Boss:** ogni banda di Orchi Neri deve avere un Orco Nero Boss.

**Orchi Neri:** la tua banda può includere fino a 2 Orchi Neri.

**Young'uns:** la tua banda può includere fino a 2 young'uns.

**Orchi Ragatzi:** puoi avere un qualsiasi numero di Orchi Ragatzi.

**Orchi Tiratori:** si possono avere tanti Tiratori quanti sono i Ragazzi della banda.

**Orchi Nuttaz:** la tua banda può includere fino a 4 Orchi Nuttaz.

**Troll:** è possibile includere un singolo Troll nella banda.

## Esperienza Iniziale

Un **Orco Nero Boss** inizia con 20 punti esperienza.

Gli **Orchi Neri** iniziano con 8 punti esperienza.

Gli **Young'uns** iniziano con 0 punti esperienza.

Tutte le **Truppe** iniziano con 0 punti esperienza.

## Caratteristiche Massime

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
Orco nero	4	7	6	5	6	3	5	4	9
Orco	4	6	6	4	5	3	5	4	9

## Tabella Abilità Orchi Neri

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
Black Orc Boss	✓	✓		✓	✓	✓
Black Orc	✓	✓		✓	✓	✓
Young'uns	✓	✓				✓

## Lista Equipaggiamenti Orchi Neri

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata alla banda di Orchi Neri:

### LISTA EQUIPAGGIAMENTI ORCHI NERI

#### Armi da Corpo a Corpo

Pugnale.....	1° gratis/2 co
Mazza.....	3 co
Ascia.....	5 co
Spada.....	10 co
Choppa (conta come un Mazzafrusto).....	10 co
Lancia.....	10 co
Arma a due mani.....	15 co

#### Armi da Tiro

Arco.....	10 co
Balestra.....	25 co

#### Armature

Armatura leggera.....	20 co
Armatura pesante.....	50 co
Scudo.....	5 co
Buckler.....	5 co
Elmo.....	10 co

### LISTA EQUIPAGGIAMENTI TRUPPE

#### Armi da Corpo a Corpo

Pugnale.....	1° gratis/2 co
Mazza.....	3 co
Ascia.....	5 co
Spada.....	10 co
Choppa (conta come un Mazzafrusto).....	10 co
Lancia.....	10 co
Arma a due mani.....	15 co

(solo Ragatzi e Nuttaz)

#### Armi da Tiro

Arco.....	10 co
Balestra.....	25 co

(Solo Tiratori)

#### Armature

Armatura leggera.....	20 co
Scudo.....	5 co
Elmo.....	10 co

## Abilità Speciali Orchi Neri

Gli Eroi Orchi Neri possono scegliere le seguenti abilità al posto di quelle standard:

### guerriero comprovato

Questo giovane guerriero si è dimostrato degno del suo patrimonio Orco Nero. Questa abilità può essere presa solo da uno Young'un con l'abilità *sangue di Orco Nero* e 25 punti di esperienza. Una volta che si guadagna questa abilità, il modello è ormai considerato un vero guerriero Orco Nero (ma conserva ancora il titolo di Young'un). Segue tutte le regole degli Orchi Neri, usa la loro lista equipaggiamenti e ha accesso alle stesse liste di abilità degli Orchi Neri.

### testa dura

Il guerriero ha una testa dura anche per un Orco. Ha una speciale tiro salvezza di 3+ su un D6 per evitare di essere *Stordito*. Se il tiro riesce tratta il risultato *Stordito* come *Atterrato*. Se l'Orco indossa anche un elmo, il tiro salvezza è di 2+ invece di 3+ (questa sostituisce la normale regola speciale dell'elmo).

### Waaagh!

Gli orchi sono creature aggressive e alcuni sono esperti in cariche distruttive. Il guerriero può aggiungere +D3" al suo raggio di carica.

### 'Ere we go!

Gli Orchi spesso caricano anche gli avversari più temibili. Il modello può ignorare i test di *paura* e *terrore* durante la ricarica.

### Plan da cunnin'

Solo il Boss può avere questa abilità. La banda può ripetere qualsiasi Test di Rotta fallito finché il Boss non va *Fuori Combattimento*.

### spaccateste

Gli Orchi hanno una massiccia forza fisica e alcuni di loro imparano a mirare i loro colpi alle teste dei loro avversari, con risultati evidenti. Qualsiasi risultato *Atterrato* provocato dall'Orco in corpo a corpo conta invece come *Stordito*.



## 1 Orco Nero Boss

### 90 Corone d'Oro

*Tra i più duri dei duri, un Orco Nero Boss ha combattuto in molte battaglie e dimostrato agli dèi quanto veramente potente può essere. Radunando una banda danno inizio alle loro ambizioni in quanto cercheranno con le vittorie di radunare Ragatzi in bande sempre più grandi fino a che non avranno un Orda a loro completa disposizione.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	4	4	4	1	4	1	8

**Armi/armature:** può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli Orchi Neri.

### REGOLE SPECIALI

**Comandante:** i guerrieri amici entro 6" dal Boss possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

**Orco Nero:** il modello inizia con un TA naturale di 6+. Questo TA può essere combinato con altri equipaggiamenti per migliorarlo.

**"In riga!":** se un membro di Truppa fallisce il suo test di *Animosità* entro 6" dal Boss, il giocatore può scegliere permettere al capo di imporre la sua autorità (a pugno chiuso) sulla situazione.

Il membro di Truppa rissoso riceverà un colpo automatico a forza scelta dal giocatore Orco. Se il modello di Truppa è ancora in piedi dopo lo schiaffo ricevuto, può aggiungere un numero pari alla forza dello schiaffo al suo successivo tiro per determinare gli effetti dell'*Animosità*.

ES: Il giocatore decide che il Boss colpisce un Ragatzo che si comporta male con uno schiaffo a Fo2. Se lo schiaffo non riesce ad *Atterrare*, *Stordire* o mandare *Fuori Combattimento* il Ragatzo, poi aggiunge +2 al tiro degli effetti dell'*Animosità*.

## 0-2 Orchi Neri

### 60 Corone d'Oro

*Sono qui per il caos, forse anche un po' per lealtà verso il boss della banda, questi Orchi Neri guidano la carica ad ogni turno, sapendo che uccidere è l'unco vero obiettivo e non importa quale sia il bersaglio, alcuni contadini Imperiali, un branco di uomini bestia o anche i Ragatzi della banda. Agli Orchi Neri semplicemente non mi interessa.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	4	3	4	4	1	3	1	7

**Armi/armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti degli Orchi Neri.

### REGOLE SPECIALI

**Orco Nero:** il modello inizia con un TA naturale di 6+. Questo TA può essere combinato con altri equipaggiamenti per migliorarlo.

## 0-2 young'unns

### 25 Corone d'Oro

*Volenterosi e ansiosi, soprattutto, le verdi reclute per ogni banda, questi ragazzi non hanno visto nemmeno lontanamente l'azione tanto quanto gli altri della banda e loro sono molto desiderosi di parteciparvi e fare qualche danno. Un giorno saranno anche loro parte della banda.*

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	2	2	3	4	1	2	1	6

**Armi/armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti delle Truppe.

### REGOLE SPECIALI

**Sangue di Orco Nero:** un Young'un può essere promosso a un Orco Nero Young'un per 10co. Questa promozione consente di prendere l'abilità 'Guerriero comprovato', rendendolo così un vero e proprio Guerriero Orco Nero.





## Orchi Ragatzi

### 25 Corone d'Oro

Nessuna banda sarebbe completa senza una massa chiassosa e quindi i Ragatzi sono essenziali, semplicemente perché gli Orchi Neri hanno bisogno di qualcuno da prendere a calci quando non riescono a trovare niente altro da fare.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	4	1	2	1	6

**Armi/armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti delle Truppe.

### REGOLE SPECIALI

**Animosità:** all'inizio di ogni turno, ogni ragazzo deve fare un test di *Animosità*, secondo le regole del Mordheim Annual 2002.

## Orchi Tiratori

### 25 Corone d'Oro

A non tutti gli Orchi piace entrare subito in combattimento. Alcuni sono cacciatori, inquadrano la preda e l'abbattono da una certa distanza, gli altri riconoscono che a volte è necessario ammorbidire un nemico davvero duro da lontano prima di raggiungerlo per finirlo. Questo è lo stato più vicino per un Orco tacciato di vigliaccheria a titolo definitivo.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	4	1	2	1	6

**Armi/armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti delle Truppe.

### REGOLE SPECIALI

**Animosità:** all'inizio di ogni turno, ogni ragazzo deve fare un test di *Animosità*, secondo le regole del Mordheim Annual 2002.

**Non comuni:** una banda non può assumere più Tiratori di quanti Ragatzi sono presenti. Se un ragazzo muore e i Tiratori superano i Ragatzi, il prossimo reclutato deve essere un Ragatzo in modo che l'equilibrio sia ristabilito.

## 0-4 Orchi Nuttaz

### 40 Corone d'Oro

Questi sono gli Orchi che sono rimasti un po'... instabili dopo la Tempesta del Caos. Sono proprio fuori di testa, vi dico, anche per gli standard degli Orchi. E' probabile che alla fine si uccidano da soli, ma solo dopo che avranno ucciso tutti gli altri.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	2	3	4	1	2	1	5*

**Armi/armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla lista equipaggiamenti delle Truppe.

### REGOLE SPECIALI

**Instabile:** questi orchi sono un po' fuori. Essi non soffrono l'*Animosità*, hanno una miriade di problemi da affrontare già di loro.

**Pazzi:** i Nuttaz passano sempre eventuali test di Disciplina che debbano fare. Un effetto collaterale è che la loro mente è troppo incasinata e non potranno mai apprendere abilità accademiche nel caso dovessero diventare un eroe per un tiro di avanzamento.

**Selvaggio:** i Nuttaz devono sempre correre o caricare verso l'avversario più vicino che possono vedere. I modelli amici non bloccano la linea di vista. Inoltre combattono con un attacco extra in corpo a corpo. Questo non appare sul loro profilo né conta per il massimo razziale. Se nessun nemico è visibile passano sotto il controllo del giocatore. Essi non possono mai utilizzare qualsiasi armatura o arma da Tiro. I Nuttaz sono anche troppo instabili per altri Ragatzi e non possono mai diventare Comandanti o utilizzare la loro D per i Test di Rotta, a meno che non siano gli unici modelli sul tavolo.



## 0-1 Troll

### 200 Corone d'Oro

I troll non sono abbastanza intelligenti da riconoscere il valore dell'oro, ma grandi quantità di cibo spesso possono infondere una certa fedeltà in loro. I Boss sono felici di avere Troll nelle loro bande, perché è un bene avere qualcuno che segua ogni ordine, a prescindere da quanto questi siano stupidi o suicidi.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	4	3	1	5	4	3	1	3	4

**Armi/Armature:** i troll non hanno bisogno di armi per combattere, ma spesso portano una grande clava. In ogni caso, ai Troll non possono mai essere date armi o armature.

### REGOLE SPECIALI

**Paura:** i Troll sono mostri spaventosi, che causano *Paura*.

**Stupidità:** un Troll è soggetto alle regole di *Stupidità*.

**Bersaglio grande:** i Troll sono bersagli grandi per quanto riguarda il tiro.

**Rigenerazione:** i Troll hanno una fisiologia unica che permette loro di rigenerare le ferite. Ogni volta che un nemico infligge con successo una ferita su

un Troll tira un D6, con un risultato di 4+ la ferita viene ignorata e il Troll è illeso. I Troll non possono rigenerare le ferite provocate dal fuoco o magie basate sul fuoco. I Troll non tirano mai per le Ferite Gravi dopo una battaglia, a meno che non siano stati messi Fuori Combattimento da un'arma o incantesimo di fuoco. In questo caso tirano come un normale modello di Truppa.

**Mostro stupido:** un Troll è troppo stupido per imparare nuove abilità. I Troll non guadagnano esperienza.

**Sempre affamato:** un Troll richiede un costo di mantenimento. Questo mantenimento rappresenta le abbondanti quantità di cibo che devono essere dati da mangiare al Troll per tenerlo fedele alla banda. La banda deve pagare 20 corone d'oro, dopo ogni partita, al fine di mantenere il Troll. Se a una banda manca l'oro per pagare il mantenimento, il Boss ha la possibilità di contarlo come 2 membri durante il mantenimento della Banda, pagando solo 5 corone. Tuttavia questo non abbassa effettivamente la dimensione massima della banda fino a 11 modelli.

**Attacco vomito:** invece dei suoi attacchi normali, un Troll può rigurgitare i suoi succhi gastrici altamente corrosivi su uno sfortunato avversario in corpo a corpo. Questo è un singolo attacco che colpisce automaticamente con una forza di 5 e ignora i tiri armatura.



*Bogrutz guardò i vari Orchi si trovavano di fronte a lui e poi alzò gli occhi. Non c'era un veterano tra di loro. Oh avevano armi che sembravano arrugginite, macchiate di sangue e consumate, ma si potevano agguantare tali armi da qualsiasi campo di battaglia.*

*Abbassò lo sguardo su uno dei 'volontari'. "Ragazzo, chi è yer non c'è? 'Hai mai affettato un uomo dalla pancia a cranio? "*

*L'Orco annuì con un grande sorriso e scosse la mannaia . " Wid dis fing . GOTS sette o ' ' em . "*

*"Corso yer ha fatto, ragazzo un ' ah'm Grimgor hisself ". Bogrutz fece un passo indietro e un respiro profondo. Aveva visto solo peggioramenti nei suoi ultimi anni, ma non si poteva dare la colpa alla sua dedizione. Aveva solo voluto che ci fossero i guerrieri più esperti che aveva.*

*"Giusto, ' ere di WOT noi essere doin' . Goin ' dis ' malato , colpito chiunque hoo sta di fronte o ' noi , Pastella everyt'ing noi come un ' covo noi essere doin impertent ' somet'in ' . GOTS è ? "*

*I Ragatzi annuirono e applaudito un poco perfino. E' stato sempre bene fare cose sottile e facile con i nuovi guerrieri. Ottenere qualche azione sotto la cintura prima di gettarli al nemico o qualcosa di veramente grande . Bogrutz ha avuto una buona impressione su di loro e se hanno fatto di lui fallire , c'erano un sacco di più da dove sono venuti .*