

# Orchetti e Goblin

**Agli Orchetti piace combattere e far bottino più di ogni altra cosa. È per questo motivo che la maggior parte della vita di un Orchetto trascorre in continue scaramucce, sia con i propri compagni Orchetti che con i vari nemici. Con la sua messe d'avversari e bottini pronti per essere presi, Mordheim offre la migliore opportunità ad un aspirante Capoccia di mettersi alla prova. Ciò che segue sono le regole complete, scritte da Mark Havener, per una banda di Orchetti e Goblin.**

Tra le razze del mondo di Warhammer, nessuna ama la prospettiva di un buon bottino più degli Orchetti e Goblin. Per questa ragione molte bande di Orchetti sono state attratte dalla città di Mordheim e dalla malapietra che colà giace nascosta. Ovviamente, preferiscono di gran lunga tendere imboscate alle altre bande e rubare la loro malapietra piuttosto che raccogliersela da soli, ma i loro obiettivi sono gli stessi delle altre bande: raccogliere quanto più tesoro possibile!

## Regole speciali

**Animosità.** Gli Orchetti ed i Goblin non amano nulla di più che una bella rissa, ma sfortunatamente spesso non si rendono conto con chi la stanno facendo! Per rappresentarlo, all'inizio del turno del giocatore degli Orchetti, tira 1D6 per ogni

appartenente alla Truppa sia esso un Orchetto od un Goblin. Un risultato di 1 significa che il guerriero in questione si è offeso per qualcosa che uno dei suoi compagni ha detto o fatto. Non tirare per i modelli che sono ingaggiati in corpo a corpo (stanno già menando le mani!). Per scoprire quanto il modello sia offeso, tira un'ulteriore D6 e consulta la tabella a seguito:

### Risultato di 1D6

**1 "Tò zentito!"** Il guerriero ritiene che il suo compagno più vicino, sia esso un Orchetto od un Goblin, abbia offeso la sua schiatta o la sua igiene personale e debba quindi pagarne le conseguenze! Se un Orchetto o Goblin della Truppa o un Avventuriero si trovano entro la distanza di carica (se ci sono diversi possibili bersagli scegli quello più vicino al modello impazzito), il guerriero offeso caricherà immediatamente e combatterà un turno di corpo a corpo contro la fonte della sua ira. Alla fine di questo turno di combattimento, i modelli muoveranno immediatamente a 1<sup>o</sup> di distanza l'uno dall'altro e non verranno più considerati in corpo a corpo (a meno che uno di loro non fallisca un'altro test d'Animosità ed ottenga nuovamente questo risultato). Se non ci sono compagni Orchetti o Goblin o Avventurieri entro il raggio di carica, ed il guerriero sia armato con un'arma da tiro, egli tirerà immediatamente al compagno di Truppa od Avventuriero più vicino. Se non sussiste nessuno dei casi sopracitati o se il modello più vicino è un Orchetto Eroe, allora il guerriero si comporterà come se avesse ottenuto un risultato di 2-5. Comunque il guerriero in questione non potrà effettuare nessun'altra azione in questo turno, sebbene possa difendersi se viene attaccato in corpo a corpo.

**2-5 "Koz'ai detto?"** Il guerriero è quasi certo d'aver udito qualcosa d'offensivo da parte di uno dei suoi compagni più vicini, ma non ne è pienamente sicuro. Egli passa l'intero turno a ricoprire d'insulti i propri compagni: non farà nient'altro per quel turno, sebbene possa difendersi se viene attaccato in corpo a corpo.

**6. "Adezzo vedi!"** Il guerriero crede che i suoi compagni gli stiano ridendo alle spalle chiamandolo con nomignoli offensivi. Per fargliela vedere decide d'essere il primo a scatenare la rissa! Questo modello deve allora muovere verso il nemico più vicino, caricandolo in corpo a corpo se possibile. Se non ci sono modelli nemici in vista, il guerriero Orchetto o Goblin, deve comunque effettuare un normale movimento immediatamente. Questo movimento è una aggiunta al movimento che effettua normalmente durante la fase di Movimento, ovvero potrà muovere due volte in un turno se lo volete. Se il movimento supplementare dovesse portare il guerriero Orchetto o Goblin in distanza di carica da un modello nemico, il guerriero potrà caricare in corpo a corpo durante il suo movimento regolare.

**Banda Antipatica.** La maggior parte degli Avventurieri, rifiuta di lavorare per gli Orchetti, dato che sanno che gli Orchetti possono tanto mangiarli che combattere con loro. Gli Orchetti possono prendere al soldo solo questi Avventurieri: Gladiatori, Orchi Guardia del Corpo o Maghi.

# Tabella delle abilità

	Corpo a Corpo	Tiro	Conoscenza	Forza	Velocità	Speciali
Capoccia	✓	✓		✓	✓	✓
Sciamano				✓		✓
Musi Duri	✓	✓		✓		✓

## Sceita di guerrieri

Una banda di Orchetti deve includere almeno tre modelli. Puoi spendere fino a 500 C.o. per armare ed equipaggiare la tua banda. La banda non può comprendere più di 20 modelli.

**Capoccia:** la banda deve avere un Capoccia, non uno di più non uno di meno!

**Sciamano:** la banda può includere uno Sciamano.

**Musi Duri:** la banda può includere fino a due Musi Duri.

**Orchetti:** la banda può includere un numero qualsiasi di Orchetti.

**Goblin:** la banda può includere un numero qualsiasi di Goblin, sebbene non ci possano essere più di due Goblin per ogni Orchetto nella banda (compresi gli Eroi).

**Squig:** la banda può includere fino a cinque Squig. Non potrai mai avere più Squig di quanti saranno i Goblin della tua banda.

**Troll:** la banda può includere un solo Troll.

## Esperienza iniziale

Un **Capoccia** inizia con 20 punti esperienza.

Uno **Sciamano** inizia con 10 punti esperienza.

I **Musi Duri** iniziano con 15 punti esperienza.

La **Truppa** inizia con 0 punti esperienza.

## Miglioramento delle caratteristiche

Le caratteristiche degli Orchetti non possono essere aumentate oltre il limite massimo indicato nel profilo qui sotto. Se una caratteristica è già al suo limite massimo, scegli la seconda opzione oppure ritira se puoi aumentare solo quella caratteristica. Se entrambe sono già al loro massimo, puoi aumentare un'altra qualsiasi di +1. Ricorda che la Truppa può migliorare solo di +1 ogni caratteristica.

	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Orchetto	4	6	6	4	5	3	5	4	9

## Lista d'equipaggiamenti

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata agli Orchetti e Goblin.

### Equipaggiamenti degli Orchetti

#### Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Mazzafrusto	15 co
Mazza	3 co
Arma a due mani	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co

#### Armi da tiro

Balestra	25 co
Arco	10 co

#### Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

### Equipaggiamento dei Goblin

#### Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Spada	10 co
lancia	10 co

#### Armi da tiro

Arco corto	5 co
------------	------

#### Armatura

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

#### Equipaggiamento vario

Forcone	15 co
Funghi Cappello Matto	25 co
Palla con catena	15 co



Le sottili figure osservarono di soppiatto attraverso il fogliame il gruppo che si trovava nella radura più in basso. I due esploratori degli Elfi Silvani erano stati l'ombra degli Orchetti per giorni, per determinare se la piccola banda di tali creature fosse solo un gruppo isolato oppure un'avanguardia di un esercito più grande. Mentre la maggior parte dei viventi, trovandosi a più di 100 metri di distanza, non sarebbe stata in grado d'udire la voce gutturale degli Orchetti, le sensibili orecchie degli Elfi permettevano loro di capire cosa le creature si stessero dicendo. La maggior parte erano grugniti incomprensibili, discussioni sui pezzi di carne o su delle belle pietruzze, ma gli Elfi attendevano pazienti le parole che avrebbero rivelato loro il vero proposito di tali ripugnanti creature.

I membri della banda bighellonavano nella radura. I Goblin saltellavano tutt'intorno senza posa, attenti ad evitare d'essere afferrati dagli annoiati, e ben più grossi, cugini Orchetti. Un Troll solitario si aggirava senza meta su sé stesso, disegnando un piccolo cerchio e scavando un solco nel terreno sul quale strascicava i piedi già da ore. Mentre gli Elfi osservavano la scena, un Orchetto ben piantato, le braccia coperte di sangue fino ai gomiti, si avvicinò ad un Orchetto ancora più grosso che era seduto su di un primitivo "trono" fatto d'ossa e pelli. Gli esploratori ne dedussero immediatamente che quest'ultimo doveva essere il capo di quella banda eterogenea.

"Kome è andata la caccia?" aveva chiesto il Capoccia.

"C'ho bekkato alkuni omini. Tutto quello ke c'aveva erano solo rocce nere."

"Dof'è il bottino allora?" aveva chiesto allora il Capoccia. "Tutti gli omini hanno bottino!"

"È quello che c'ho domanduto!" aveva replicato il Muso Duro, "C'hanno cercato di dire me che le rocce ERANO il bottino! Ke dopo un po' ke mi zono piegato sopra di loro c'hanno diciuto me che un capoccia degli omini paga un sacco per questa roba!"

"Un sacco?"

"Quello ke c'hanno diciuto" aveva replicato il Muso Duro assumendo un'aria incredula, "C'hanno diciuto a me ke le rocce vengono da quel posto che chiama Morety...Mordh...Mork...beh, c'hanno disegnato stà mappa."

Il grosso Orchetto aveva strappato dalle mani la porzione di pergamena che il suo luogotenente stava tenendo in mano e l'aveva osservata per alcuni secondi, quindi aveva iniziato ad abbaiare ordini. I Goblin avevano strillato ed iniziato a correre per tutto l'accampamento, impacchettando freneticamente l'equipaggiamento della banda. Quattro sbuffando e si sforzandosi si erano caricati sulle spalle il loro Capoccia con tutto il suo trono. I guerrieri Orchetti erano molto meno agitati per la cosa, e avevano preparato i loro bagagli con calma in vista del viaggio imminente.

Gli esploratori sparirono nella foresta, sicuri che questi Orchetti non avrebbero causato alcun pericolo. Anch'essi avevano udito le storie relative alla città degli umani secondo cui i tesori si trovavano lungo le strade, pronti per essere raccolti. Ma avevano anche udito altre storie su quella città. Gli Orchetti sarebbero morti in capo a due settimane.



## Eroe



### 1 Capoccia

#### 80 Corone d'oro

Un Capoccia è un guerriero robusto e brutale, che spingerà i suoi ragazzi in ogni battaglia dalla quale possa pensare di trarre bottino. È il membro più forte, resistente e barbaro di tutta la banda e se uno dei suoi ragazzi la pensa diversamente, la banda si ritroverà ben presto con un membro di meno!

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	4	4	4	4	1	3	1	8

**Armi/Armature:** può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

#### Regole speciali

**Comandante:** i guerrieri amici entro 6<sup>mi</sup> dal Capoccia possono utilizzare il suo valore di Disciplina.

### 01 Sciamano

#### 40 Corone d'oro

Gli Sciamani Orchetti sono dei reietti della società orchesca. Hanno ricevuto da parte degli dei degli Orchetti, Gork e Mork poteri che nemmeno loro possono capire e neppure controllare completamente. Molti si uniscono alle bande che vagabondano in giro dove non vengono evitati per le loro abilità, ma rispettati.

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

**Armi/Armature:** può essere equipaggiato con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento. Uno Sciamano non può mai indossare un'armatura.

#### REGOLE SPECIALI

**Mago:** lo Sciamano è un mago e può professare i riti della Magia Waaagh!. Vedi la lista degli incantesimi della Magia Waaagh! nella sezione più avanti.

### 02 Musi Duri

#### 40 Corone d'oro

La società orchesca è una gerarchia selvaggia in cui solo i forti sopravvivono e ne raggiungono le posizioni più alte (spesso salendo sopra i corpi degli altri pretendenti). I Musi Duri sono gli esponenti di questo gruppo, e si incaricano di far eseguire gli ordini del Capoccia. Se un Capoccia dovesse morire, starà ai Musi Duri decidere un nuovo comandante (di solito combattendo tra loro).

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

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.



## Orchetti

### 25 Corone d'oro

Gli Orchetti sono selvaggi e forti. Non hanno paura di nulla su cui possono mettere le mani, tuttavia sono molto più superstiziosi ed ignoranti degli altri esseri del mondo di Warhammer. Essi formano il nerbo di ogni banda di Orchetti.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	3	3	3	4	1	2	1	7

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento.

### REGOLE SPECIALI

**Animosità:** gli Orchetti sono soggetti all'Animosità (vedi le Regole Speciali a pag. 34 per i dettagli).

## Goblin

### 10 Corone d'oro

I Goblin vengono spesso utilizzati come carne da cannone (e del resto anche come cibo in tempi di magra!) dai loro più grossi cugini Orchetti. Non sono mai così bene equipaggiati quanto gli Orchetti avendo sempre a che fare con ciò che gli Orchetti non vogliono o non usano più.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
4	2	3	3	3	1	3	1	5

**Armi/Armature:** possono essere equipaggiati con armi ed armature scelte dalla Lista d'equipaggiamento dei Goblin.

### REGOLE SPECIALI

**Animosità:** i Goblin sono soggetti all'Animosità (vedi le Regole Speciali a pag. 34 per i dettagli). **Nota:** un Goblin che fallisca il suo test d'Animosità ed ottenga un 1 come risultato non caricherà mai un Orchetto della Truppa, mentre lo colpirà se avrà a disposizione un'arma da tiro. I Goblin hanno troppa paura degli Orchetti per sfidarli individualmente.

**Non Orchetti:** gli Orchetti non si aspettano molto dai non-Orchetti e non sono per nulla scossi se i Goblin o gli Squig fuggono o vengono abbattuti in combattimento. Infatti non si aspettano nulla di più da questi debolucci! Ne consegue che quando devi constatare se una banda di Orchetti e Goblin debba effettuare un test di Rotta, ogni Goblin o Squig messi *fuori combattimento* contano come **metà modello**. Quindi una banda con 5 Orchetti e 10 Goblin (15 modelli) dovrà effettuare il test quando perde 4 modelli (4 Orchetti oppure 8 Goblin, o una combinazione simile).

**Cose inutili:** i Goblin non fanno mai esperienza.

## 0,5 Squig

### 14 Corone d'oro

I Goblin allevano i letali Squig. Queste creature sono un ibrido curioso tra un animale ed un fungo, e sono, per la maggior parte, composti da denti, corna ed un pessimo carattere.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

**Armi/Armature:** una gran bocca e della brutalità! Gli Squig non hanno mai bisogno né d'armi né d'armature.

### REGOLE SPECIALI

**Movimento:** gli Squig non hanno un tipo di Movimento ben definito, ma si spostano con un'andatura goffa e ballonzolante. Per rappresentarlo, quando devi muovere uno Squig, tira 2D6 per determinare di quanto si muove. Gli Squig non possono mai correre e nemmeno dichiarare le cariche. Al contrario, è permesso loro di venire in contatto con i modelli nemici con il loro normale movimento di 2D6. Se ciò accade, contano come se avessero caricato per il successivo round di corpo a corpo, proprio come se avessero dichiarato una carica.

**Privi di cervello:** ogni Squig deve sempre trovarsi ad almeno 6" da un Goblin che si occupa di tenere sotto controllo la creatura. Se uno Squig si ritrova senza un Goblin entro 6" all'inizio della sua fase di Movimento impazzirà. Da quel momento in poi, muovi lo Squig di 2D6" in una direzione casuale durante ognuna delle sue fasi di Movimento. Se questo spostamento lo dovesse portare un contatto con un qualsiasi altro modello (amico o nemico), questi verrà ingaggiato in un normale corpo a corpo. Lo Squig non è più sotto il controllo del giocatore degli Orchetti e Goblin per tutto il resto della partita.

**Non Orchetti:** Vedi quanto detto per i Goblin.

**Animali:** gli Squig sono una fattispecie d'animale e non guadagnano esperienza.

## 0,1 Troll

### 200 Corone d'oro

I Troll non sono abbastanza intelligenti da distinguere il valore dell'oro, ma un enorme ammontare di cibo può spesso instillare in loro una certa dose di lealtà.

M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
6	3	1	5	4	3	1	3	4

**Armi/Armature:** i Troll non necessitano di armi per combattere, ma spesso portano con loro una grossa clava. In ogni circostanza, i Troll non possono avere né armi né armature.

### REGOLE SPECIALI

**Paura:** i Troll sono mostri orribili che causano *paura*.

**Stupidità:** un Troll è soggetto alle regole sulla *stupidità*.

**Rigenerazione:** i Troll hanno una fisiologia unica che permette loro di rigenerare le ferite. Ogniqualvolta un nemico riesca ad infliggere loro una ferita, tirate 1D6, con un risultato di 4+ la ferita sarà ignorata ed il Troll incolume. I Troll non possono mai rigenerare le ferite causate dal fuoco o da magie basate sul fuoco. I Troll non tirano mai per l'esito delle Ferite dopo una battaglia.

**Stupido:** il Troll è troppo stupido per imparare qualsivoglia nuova abilità. I Troll non fanno Esperienza.

**Sempre affamato:** il Troll necessita di un costo di mantenimento. Ciò rappresenta il copioso ammontare di cibo che deve essere dato da mangiare al Troll per mantenerlo fedele alla banda. La banda deve pagare 15 Corone d'oro dopo ogni partita per mantenere il Troll. Se la banda non ha abbastanza monete per pagare il mantenimento, il Capoccia ha l'opzione di sacrificare un Goblin o uno Squig al Troll invece che comprare del cibo (i Troll mangiano praticamente di tutto). Se questo mantenimento non viene pagato (in monete o membri della banda) il Troll rimane affamato e se ne andrà in cerca di cibo.

**Vomito:** invece dei normali attacchi, un Troll può rigurgitare i suoi succhi gastrici, altamente corrosivi su di uno sfortunato che si trovi in corpo a corpo con lui. Si tratta di un singolo attacco che colpisce automaticamente a Fo 5 ed ignora il tiro armatura.

# Armi speciali

## Forcone

15 Corone d'oro

**Disponibilità:** comune (solo Goblin)

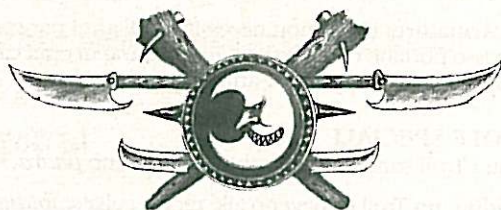
Si tratta di un lungo palo dotato di tre punte ad un'estremità. Viene usato dagli Goblin allevatori di Squig per tenere controllato il bestiame. Gli Squig riconoscono immediatamente un Forcone e quindi obbediranno più facilmente a colui che lo porta, dato che sono stati colpiti dalle punte acuminata più di una volta prima d'allora! Per rappresentarlo, un Goblin con Forcone può evitare che tutti gli Squig che si trovano entro 12<sup>mi</sup> impazziscano, invece che le normali 6<sup>mi</sup> (vedi la regola speciale *Privi di Cervello* nel profilo degli Squig). Inoltre un Forcone viene considerato come lancia in un combattimento in corpo a corpo.

## Funghi Cappello Matto

25 Corone d'oro

**Disponibilità:** comune (se la banda include dei Goblin)

I Funghi Cappello Matto (vedi il libro delle regole di Mordheim a pag. 52 per ulteriori informazioni) sono una necessità per chi desidera adoperare una palla e catena (vedi a seguito). Fortunatamente, per una banda di Orchetti e Goblin, i Funghi Cappello Matto vengono coltivati dai Goblin delle Tenebre che abitano le Montagne Confini del Mondo, i quali preferiscono di gran lunga commerciarli con gli altri Goblin. Sebbene siano oggetti rari a Mordheim, i Funghi Cappello Matto sono oggetti comuni che, per una banda di Orchetti e Goblin che includa più di un Goblin, costano solo 25 Corone d'oro.



## Palla con catena

15 Corone d'oro

**Disponibilità:** comune (solo Goblin)

Si tratta d'un enorme palla di ferro a cui è attaccata una catena, usata dai temuti Fanatici dei Goblin delle Tenebre per dispensare un vortice di morte. Incredibilmente pesante, può essere usata solo sotto l'effetto dei Funghi Cappello Matto.

Gittata	Forza	Regole Speciali
Corpo a corpo	+2	Forza incredibile Imprevedibile Arma a due mani Ingombrante Poco maneggevole

### REGOLE SPECIALI

**Forza incredibile:** dato che la palla e catena è così pesante, le armature normali posso ben poco. Non è

permesso alcun tiro armatura contro i colpi inferti con la palla e catena. Inoltre è facile che un colpo di palla e catena possa portarsi via la testa di qualcuno (o comunque spezzare alcune costole!). Quindi ogni colpo che ferisce infliggerà 1D3 Ferite invece di 1 sola.

**Imprevedibile:** l'unico modo d'utilizzare una palla e catena è quello di farla roteare in cerchi sempre più ampi, usando il proprio corpo come contrappeso. Sfortunatamente questo non è uno stile di combattimento molto controllabile, e nell'esatto momento in cui un guerriero inizia a roteare la sua palla e catena, inizia anche a perderne il controllo. Il primo turno il modello viene mosso di 2D6<sup>mi</sup> nella direzione scelta dal giocatore che lo controlla. Nelle fasi di Movimento successive di quel guerriero, tira 1D6 per determinare che cosa fa il modello:

#### Risultato del D6

1 Il modello inciampa e si strangola con la catena e viene messo *fuori combattimento*. Nei tiri per determinare l'esito delle Ferite alla fine della battaglia, un risultato compreso tra 1-3 significa che il modello è morto (invece che il solito 1-2).

2-5 Il modello muove di 2D6<sup>mi</sup> nella direzione decisa dal giocatore che lo controlla.

6 Il modello muove di 2D6<sup>mi</sup> in una direzione casuale. Se il giocatore possiede uno dado "Deviazione" (disponibile nei negozi Games Workshop), tiratelo per determinare la direzione altrimenti tirate 1D6: 1 dritto, 2-3 destra, 4-5 sinistra, 6 indietro.

Se, con questo movimento, chi maneggia la palla e catena viene in contatto con un altro modello (amico o nemico), conta come in carica, e sarà ingaggiato i corpo a corpo fino alla sua prossima fase di movimento. Gli avversari che volessero attaccare un modello che maneggia una palla e catena subiranno un modificatore al tiro per Colpire di -1, dato che devono schivare la palla che rotea per avvicinarsi abbastanza da colpirlo. Chi maneggia una palla e catena non può essere trattenuto in corpo a corpo, e muoverà automaticamente anche se inizia la sua fase di Movimento in contatto di base con un'altra miniatura. Se viene a contatto con un edificio, un muro o un'altra costruzione, è automaticamente messo *fuori combattimento*. Inoltre essendo troppo occupato a controllare la propria palla e catena per preoccuparsi di cosa gli altri dicano di lui, ignora le regole speciali dell'Animosità.

**Ingombrante:** a causa del peso della palla e catena il modello che la porta non può avere nessun'altra arma od equipaggiamento. Inoltre solo chi è sotto l'influsso dei Funghi Cappello Matto ha la forza per usarla.

**Poco maneggevole:** il peso enorme della palla e catena può facilmente stirare i legamenti o slogare le spalle di chi l'utilizza. Mentre si trova sotto l'effetto dei Funghi Cappello Matto chi l'utilizza non noterà questi effetti, ma quando l'effetto della droga svanirà, patirà enormi dolori. Per rappresentarlo, alla fine di ogni battaglia, il giocatore che controlla i modelli sotto l'effetto della droga, dovrà tirare per l'esito delle Ferite per ogni modello armato con palla e catena come se fosse stato messo *fuori combattimento*. Se per caso il modello è già stato messo *fuori combattimento*, allora tira solo una volta, non è necessario effettuare il tiro due volte.



# Abilità Speciali

Gli Eroi Orchetti utilizzano questa lista d'Abilità al posto di quella standard.

## testa dura

Il guerriero ha una testa dura anche per un Orchetto. Ha un tiro salvezza di 3+ su 1D6 per evitare d'essere *stordito*. Se il tiro ha successo considera un risultato di *stordito* come *atterrato*. Se poi l'Orchetto porta un elmo, il tiro salvezza diventa di 2+ (prende il posto della regola speciale data dall'elmo).

## waaagh!

Gli Orchetti sono creature aggressive ed alcuni sono esperti nelle cariche a testa bassa. Il guerriero può aggiungere un +1D3<sup>rd</sup> al suo raggio di carica.

## eccomi!

Gli Orchetti spesso caricano anche i nemici più temibili. Il modello ignora il test di Paura e Terrore quando carica.

## grande strategia

Solo il Capoccia può avere questa abilità. La banda può ritirare ogni testi di Rotta fintanto che il Capoccia non è stato messo *fuori combattimento*.

## pellaccia

L'Orchetto ha la pelle verde scura e molto dura, cosa che probabilmente indica la presenza di sangue di Orchetto Nero. Tale è la resistenza che l'Orchetto aggiunge un +1 al tiro armatura.

## spaccatete

Gli Orchetti sono dotati di una grossa forza fisica ed alcuni di loro imparano a mirare i colpi alla testa dei loro nemici con ovvie conseguenze. Ogni risultato di *atterrato* causato dall'Orchetto in corpo a corpo conta come *stordito*.

## Magia Waaagh!

Gli incantesimi della Magia Waaagh! sono usati dagli Sciamani Orchetti. Si tratta di strani rituali, di invocazioni ululate ai turbolenti dei degli Orchetti, Gork e Mork.

### D6 Risultato

#### 1 Andiamo!

Difficoltà: 9

*Le urla dello Sciamano incitano i ragazzi a combattere ancor più duramente in onore di Gork e Mork.*

Ogni Orchetto o Goblin che si trovi entro 4<sup>th</sup> dallo Sciamano colpirà sempre per primo in corpo a corpo senza tener conto delle circostanze. L'effetto termina quando lo Sciamano sarà atterrato, stordito o messo fuori combattimento.

#### 2 Levatevi!

Difficoltà: 7

*Un enorme, ectoplasmatica manona verde, spinge il nemico lontano.*

Gittata 8<sup>th</sup>. Sposta i modelli nemici che si trovano entro la gittata, di 1D6<sup>th</sup> lontano dallo Sciamano. Se i modelli vengono a contatto con un altro modello od un muro, entrambi subiscono un colpo a Fo 3. Nota: utile per far cadere i nemici dall'alto degli edifici. Non può essere giocata su modelli in corpo a corpo.

#### 3 Zzap!

Difficoltà: 9

*Un verde fulmine crepitante di energia WAAAGH! erompe dalle mani tese dello Sciamano per colpire la testa del nemico più vicino. Questa energia sovraccarica facilmente la mente di un nemico con una volontà più debole.*

Gittata 12<sup>th</sup>. Causa 1D3 colpi a Fo4 sul nemico più vicino: nessun tiro armatura consentito.

#### 4 Fregatili

Difficoltà: 6

*Lo Sciamano scompare in una nube verdastria, confondendo i suoi nemici.*

Nessun nemico può caricare lo Sciamano durante il suo prossimo turno. Se lo sciamano viene ingaggiato in corpo a corpo può immediatamente allontanarsi di 4<sup>th</sup>.

#### 5 Randellata.

Difficoltà: 7

*Nelle mani dello Sciamano appare un enorme randello verde.*

Il randello ectoplasmatico conta come un flagello e quindi dà un +2 alla Forza ed inoltre un +1 Attacco allo Sciamano. L'incantesimo continua fintanto che lo Sciamano non subisce una Ferita.

#### 6 Fuoco di Gork.

Difficoltà: 8

*Due palle di fuoco verde fuoriescono dal naso dello Sciamano per colpire il modello nemico più vicino.*

Gittata 12<sup>th</sup>. Ognuna delle due palle causa 1D3 colpi a Fo3, le palle possono essere lanciate entrambe sullo stesso bersaglio più vicino o suddivise fra i due nemici più vicini.