

Orchi e Goblin

Sul comportamento di Orchi e Goblin:

“Io porto i guerrieri dietro quegli alberi e da li carico i balestrieri umani. Tu ed il tuo gruppo li caricherete di fronte e niente fughe fino a che uno solo di voi è vivo. Altrimenti...” Attribuito ad un Capo orco prima di trovarsi con il fianco sinistro scoperto e sotto tiro.

“Umano se vedi il rosso dei miei occhi è perché i miei dieci fratelli non sono qua!” Tipico lamento dei Goblin quando non sono in superiorità numerica.

Introduzione

Amate un esercito che unisca numero e forza? Ed al tutto aggiunga un pizzico d'imprevedibilità? Bene, gli Orchi ed i Goblin sono l'armata giusta per voi.

Orchi e Goblin della Grande Pianura

Anche se diffusi praticamente dovunque, il grosso della loro specie si trova ad est dei Regni delle Montagne. Oltre il Mare Verde, la grande prateria verde abitata da umani. Periodicamente arrivano con grandi eserciti ad invadere le terre più civilizzate d'occidente. A volte riescono a compiere grandi razzie altre volte sono respinti dopo sanguinose battaglie.

Armata degli Orchi e dei Goblin (Composizione libera fino ad un massimo di VDT=18/9)

Numero	Tipo	M	VBU	I	VD	Note ed armi da tiro
0 - 1	CPV	7	4	2	3	<i>Viverna</i> (Provoca Terrore e Vola) – Sciamano Orco
0 - 1	CP(*)	7	8	4	3	<i>Cavalca Cinghiali del Capo</i> – Carica brutale – Indisciplinati
0 - 2	CP	7	7	4	3	<i>Cavalca Cinghiali</i> – Carica brutale – Indisciplinati
2 - 4	FP	5	4	2	2	<i>Fanteria Orchesca</i> – Carica brutale – Indisciplinati
0 - 2	FP(*)	5	5	2	3	<i>Orchi Neri</i> – Carica brutale – Provoca Paura – Indisciplinati
0 - 2	Art	2	3	0	2	Artiglieria degli Orchi tipo C
1 - 6	FL	6	3	1	1	<i>Goblin</i> – Indisciplinati
1 - 3	T	5	3	0	1	<i>Goblin</i> – Indisciplinati – Arco corto B
1 - 3	CL	10	4	2	2	<i>Goblin cavalca lupi</i> – Indisciplinati - Arco corto B
0 - 1	FP	6	4	1	3	<i>Troll</i> – Provocano Paura – Rigenerazione – Poco svegli

Opzioni e nuove regole:

Un giocatore ha a sua disposizione i tre seguenti personaggi da aggiungere alle sue truppe:

Capitano Orco: si può schierare presso una unità di FP o CP composte da orchi, si può aggiungere questo personaggio. Esso incrementa di +1 il VBU dell'unità presso cui è aggregato. Inoltre la sua presenza annulla la regola Indisciplinati. Va dichiarato quando l'unità che accompagna è schierata sul tavolo da gioco. Non può lasciarla fino a fine della partita. Il VD dell'unità è aumentato di +1.

Sciamano Goblin: si può aggiungere ad una unità di Goblin, siano essi FL che CL. Lo Sciamano annulla i colpi a segno, a seguito di attacchi magici, con un 6+ per colpo. Inoltre può mandare "su di giri" l'unità presso cui si trova aumentandole il VBU di +1 nel momento in cui l'unità carica. Questo aumento non viene preso in considerazione nei tiri per verificare le perdite e se l'unità arretra. Lo Sciamano aumenta il VD di +1. Segue le regole per lo schieramento viste sopra.

Generale Orco: può essere schierato solo tra i tipi di unità segnate sopra. Aumenta il VBU di +1 per tutta la durata della partita. La sua presenza annulla gli effetti dell'Indisciplina presso l'unità con cui si trova e consente di ritirare il dado per tutte le altre unità entro 10U dalla sua. Le 10Unità sono misurate da qualsiasi angolo dell'unità presso cui si trova il Generale ad un punto qualsiasi del perimetro dell'altra unità. Le due unità devono potersi vedere, non ci devono essere in mezzo ostacoli di ogni altro genere (ad esempio altre unità, boschi o colline). Il VD dell'unità è aumentato di +1.

Inoltre i Nani possono adoperare le seguenti regole speciali:

Sciamano Orco: questo personaggio si trova sempre a cavallo di una Viverna sui campi di battaglia. Indipendentemente dal VBU dell'unità, che può diminuire nel corso del gioco, egli può lanciare due attacchi magici (sempre con le solite regole, doppio 5 o 6 singolo) fino a 10 Unità di distanza. Questo attacco può essere effettuato solo se l'Unità è rimasta ferma tutto il proprio turno o si è mossa al massimo fino a metà del proprio movimento. Essendo l'attacco magico non subisce modificatori di raggio o del bersaglio. Può provare a disperdere gli attacchi magici nemici contro se stesso tirando un 6 per ogni colpo andato a segno. Il VD dell'unità è aumentato di +1.

Carica brutale: l'unità guadagna un +1 all'Impeto, anche se ne è sprovvista perché ha subito perdite.

Provoca Terrore: una unità che vuole caricare o che viene caricata da un mostro che causa Terrore deve effettuare un test di Coesione contro il suo VBU attuale, più eventuali modificatori. Se lo fallisce subisce un malus di -2 al proprio VBU nel primo turno in cui è caricata. Se carica oltre ha subire un malus di -2 al VBU subisce anche un -1 all'Impeto. I tiri di Coesione sono calcolati sul VBU effettivo dell'unità (inclusi modificatori vari quali personaggi). Questa abilità deve intendersi come una disorganizzazione temporanea dell'unità e quindi della sua capacità di combattere efficacemente.

Provoca Paura: una unità che vuole caricare o che viene caricata da un mostro che causa Paura deve effettuare un test di Coesione contro il suo VBU attuale, più eventuali modificatori. Se lo fallisce subisce un malus di -1 al proprio VBU nel primo turno in cui è caricata. Se carica oltre ha subire un malus di -1 al VBU subisce anche un -1 all'Impeto. I tiri di Coesione sono calcolati sul VBU effettivo dell'unità (inclusi modificatori vari quali personaggi). Questa abilità deve intendersi come una disorganizzazione temporanea dell'unità e quindi della sua capacità di combattere efficacemente.

Rigenerazione: una unità con questo talento, subito dopo che ha subito perdite a causa del tiro o del corpo a corpo tira un dado per ogni colpo a segno. Con 6+ il danno è ignorato. Questa abilità non serve contro attacchi di origine magica o dei preti o da attacchi che provengono specificatamente da un personaggio.

Poco svegli: all'inizio del proprio turno il giocatore deve tirare 1d6. Con 4+ l'unità può essere mossa come da lui desiderato. Con 2 e 3 avanza verso il nemico più vicino in linea retta e se attraversa truppe amiche le disordina a meno che siano unità FL o CL. Con 1 l'unità rimane ferma a guardarsi

stupidamente intorno.

Indisciplinati: l'unità deve tirare all'inizio del proprio turno un d6 e confrontarlo con le seguenti tabelle:

Volo: il modello ha la possibilità di staccarsi da suolo e volare. Per decollare deve spendere metà del suo fattore di Movimento (a terra) arrotondato per eccesso ed avere di fronte a se uno spazio libero da ingombri pari ad $\frac{1}{4}$ del suo fattore di Movimento (a terra) arrotondato per eccesso all'Unità più vicina. L'unità si considera sia ad una altitudine tale da poter superare gli ostacoli naturali e le costruzioni. Per atterrare impiega $\frac{1}{4}$ del suo fattore di Movimento (a terra), arrotondato per eccesso all'Unità più vicina. Deve inoltre compiere il movimento in linea retta. Se atterra a contatto di base si considera in carica. Non può lanciare il dado per aggiungere Unità di Movimento. Inoltre un pezzo non può atterrare dentro boschi, mare, laghi profondi (da definirsi prima della partita) palude. Se compie un'intera mossa in volo può muoversi fino a due volte il suo fattore di Movimento (a terra) in aria. Per ruotare si prende come perno il centro del lato anteriore della basetta. Un elemento considerato CPV, FPV ruoterà di un massimo di 45° . Uno di CLV e FLV potrà ruotare di 90° . per potere ruotare bisogna avere percorso almeno metà del proprio valore di Movimento (a terra) in aria. E' possibile compiere una sola rotazione per turno. Si può ruotare ed atterrare od andare in carica. Se si viene fatti oggetto di tiro da terra si aggiunge alla distanza tra tiratore e bersaglio 10 Unità di Movimento. Se chi è in volo tira verso terra aggiunge 5 Unità di Movimento alla distanza orizzontale. Due elementi volanti, purché siano rispettate le norme della linea di tiro, tengono conto solo della distanza orizzontale.

Tabella degli Orchi	
1 – 2 – 3	L'unità si muove come desidera il giocatore.
4	Scoppia una rissa all'interno dell'unità. Tirate 1d6 ancora. Se esce un 6 avete perso un punto di VBU per tutta la partita. Altrimenti rimane ferma tutto il turno e non usa le armi da lancio, a meno che non sia stata soggetta prima dal tiro nemico.
5	L'unità resta ferma il turno. Se è dotata di armi da tiro le usa ma con un malus di -1 al VBU.
6	L'unità avanza al massimo del suo movimento contro il nemico più vicino in visuale.

Tabella dei Goblin	
1 – 2 – 3	L'unità si muove come desidera il giocatore.
4	L'unità arretra dal nemico se ve ne è almeno un'unità in linea di vista.
5	L'unità resta ferma il turno. Se è dotata di armi da tiro le usa ma con un malus di -1 al VBU.
6	L'unità avanza al massimo del suo movimento contro il nemico più vicino in visuale.