

ADVANCED SPACE CRUSADE

BANDE DA GUERRA DEGLI ORKI IN ADVANCE SPACE CRUSADE DI JERVIS JOHNSON

I Tyranidi sono una minaccia per ogni razza nella galassia, non solo per l'Impero. I Tyranidi non si alleano, essi semplicemente vedono tutte le altre creature viventi come materiale grezzo da usare quando necessario. Ogni razza che incontrano è soppressa e consumata. Così quando gli Orki incontrano i Tyranidi può esserci solo un risultato – GUERRA!

ORKI E TYRANIDI

Per i Tyranidi, gli Orki sono semplicemente un'altra razza da travolgere e con cui nutrire il loro appetito vorace di nuovo materiale genetico. La scorta di gene Orko viene usata nella creazione delle creature biocostruite tyranidi e delle macchine organiche che i Tyranidi utilizzano al posto dei dispositivi meccanici. Per i Tyranidi la razza orkesca è utile a causa delle loro strutture genetiche differenti – I Tyranidi non sono interessati nella cultura unica degli Orki e nelle caratteristiche razziali.

Al contrario, ogni volta che gli Orki incontrano i Tyranidi soffrono un'istantanea e profondamente radicata sensazione di YUK! I Tyranidi semplicemente sono così completamente non-Orki che causano una repulsione quasi fisica negli Orki. Ma come ogni altra razza della galassia, gli Orki devono combattere la flotta Tyranide o rischiano il completo annichimento.

Ci sono anche leggende Orkesche di una inimicizia di lunga data tra gli Orki e i Tyranidi, storie ricordate a metà che parlano di grandi perdite e una ricerca epica attraverso lo spazio, fatta di vili esperimenti e creature contorte. Le origini di queste leggende sono perse ma per molti Orki la vaga memoria di un rancore o di una faida con i Tyranidi è presente nella loro mente quando vanno in guerra.

Gli Orki lanciano i loro assalti alle navi Tyranidi dai possenti space hulk, navi spaziali derelitte originariamente costruite da altre razze che sono state 'rammendate' dai Mekkanici. Da queste navi si teletrasportano dentro le aree estreme delle navi Tyranidi e combattono alla loro maniera verso gli organi vitali. I teletrasporti Orki, come molta della tecnologia Orkesca, sono dispositivi rozzi ma efficaci. La forza che impiega distruggerebbe e schiaccerebbe semplici Umani, ma il fisico robusto degli Orki e il metabolismo resistente permette loro di sopravvivere le terribili pressioni nel teletrasportarsi.

Qualche volta gli Orki attaccano da navi spaziali costruite dai Mekkanici, veicoli strani ed unici molto più piccoli dei vasti space hulk ma in grado di manovrare vicino alle navi Tyranidi. Enormi rampini, potenti raggi traenti e arpioni d'arrembaggio esplosivi sono tutti usati per lacerare la spessa pelle esterna di una nave Tyranide e per far approdare la banda da guerra.

SCEGLIERE DELLE FORZE DEGLI ORKI

Le bande da guerra degli Orki sono guidate da un Kapoguerra, e consiste nel suo seguito e da una Orda Orkesca. Le bande da guerra degli Orki sono composte da Kapi, Ragazzi e Aztruzi. I Kapi sono Orki nobili, in carica perché sono più grossi e tosti della media degli Orki e possono indossare un equipaggiamento migliore. I Ragazzi ricoprono il ruolo di truppa che forma la maggior parte dell'orda. Gli Aztruzi sono i Mekkanici, i Zegaozza, gli Allevazgorbi e i Tipi Ztrani. Sono tutti profondamente individualisti e personaggi eccentrici senza dubbio.

Puoi scegliere di usare una banda da guerra degli Orki invece di piazzare delle forze Space Marine o della Guardia Imperiale. Se lo fai allora tutte le unità che scegli devono essere Orki – non puoi combinare Orki e unità Imperiali nelle stesse forze.

Usa la tabella dei punti delle forze come se stessi scegliendo delle forze Space Marine. Una volta che hai scelto le forze, registrale sulla tabella delle forze come al solito, usando i segnalini squadra come fai normalmente per gli Space Marines.

Ci sono alcune restrizioni sulle unità che puoi scegliere per le forze:

- a) Le forze devono includere un Kapoguerra e il suo seguito e una Grossa Orda. Non si può includere più di una di queste unità.
- b) La banda da guerra non può avere più di un'Orda di Tipi Ztrani, Zkoperkiati o Ogryn.
- c) Il numero di Aztruzi nelle forze è limitato a due per ogni tipo, inclusi gli Aztruzi nel seguito del Kapoguerra.
- d) Qualsiasi Aztruzo che selezioni, a parte quelli del seguito, deve essere assegnato ad un'Orda e non sono rappresentati da un segnalino separato. Semplicemente registra le caratteristiche del tipo Aztruzo come parte dell'Orda.
- e) Gli Orki Mekkanici e gli Orki equipaggiati con armi pesanti scelgono le loro armi in maniera casuale (vedi sotto). Puoi generare le armi dopo che hai finito di scegliere le tue forze.

UTILIZZARE LE FORZE DEGLI ORKI

Un numero di regole speciale si applicano quando utilizzi delle forze degli Orki, esse vengono spiegate sotto.

AZIONI EXTRA

Contrariamente alle truppe Imperiali, gli Orki non hanno un sistema di gradi o qualcosa del genere. Naturalmente i Kapi daranno ordini ai Ragazzi in giro, ma questo è più per fare scena piuttosto che parte di un piano tattico. Il Kapoguerra mantiene il controllo sulla sua Banda da Guerra con la sua potenza fisica – egli è il più grosso robusto e cattivo degli altri.

Ignora i modificatori alle azioni extra descritti in Advance Space Crusade quando utilizzi le forze degli Orki, e utilizza i seguenti modificatori invece:

Il Kapoguerra è coinvolto nella battaglia	+2
Per ogni Orda coinvolta nella battaglia	+1

Il bonus +1 per Orda è applicato fino a quando almeno un membro dell'Orda è coinvolto nella battaglia

ZKOPERKIATI

Gli Zkoperkiati sono Orki il cui comportamento li marca come inequivocabilmente e spudoratamente pazzi. Ovviamente, anche un Orko 'normale' fa cose che un umano penserebbe folli, ma gli Zkoperkiati sono così spericolati, maniaci e del tutto strani che anche gli altri Orki li considerano matti. Essi vengono presi in considerazioni con un misto di timore e divertimento dagli altri Orki. A causa del loro comportamento spesso completamente schiumoso essi vengono raggruppati assieme dentro la loro Orda – L'Orda Pazza.

Gli Zkoperkiati sono spesso imprevedibili. Tira un D6 (non un D12) ogni volta fai un azione con uno Zkoperkiato per conoscere la sua velocità e il bonus nel combattimento corpo a corpo per quel turno.

Tiro del D6	Velocità	Bonus Corpo a Corpo
1	1	-
2	2	+1
3	3	+2
4	4	+3
5	5	+4
6	6	+5

MEKKANICI

I Mekkanici sono Orki con un innata eccezionale comprensione tecnologica – essi sono maestri delle conoscenze e personalizzazioni. Sono vitali per la Banda da guerra perché poiché costruiscono e curano la manutenzione di tutti i suoi veicoli e dispositivi meccanici. Hanno anche la strana facoltà di costruire bizzarre e, qualche volta molto efficaci, armi.

I Mekkanici sono armati con un **Arma Personalizzata** speciale. I dettagli sulle armi personalizzate sono incluse nella sezione *Armi degli Orki*.

KAPI

I Kapi sono l'élite della società degli Orki. I Kapi si trovano al comando delle Orde di Ragazzi o organizzati nelle proprie Orde di Kapi selezionate. Generalmente hanno un equipaggiamento migliore rispetto agli altri Orki.

I Kapi sono inclusi nel seguito dei Kapoguerra e come parte di ogni Orda di Ragazzi. Dopo che hai scelto le tue forze puoi scegliere di combinare qualsiasi Kapo dall'Orda di Ragazzi in una singola Orda di Kapi rappresentata da un segnalino squadra separato.



ZEGAOZZA

I Zegaozza sono l'equivalente dei medici e chirurghi degli Orki che esibiscono eccentricamente un fascino per il dolore, le ferite e la chirurgia. Una specialità particolare dei Zegaozza è l'impianto di pezzi bionici prodotti dai Mekkanici ed entrambi i professionisti frequentemente lavorano assieme sulla chirurgia bionica.

In una qualsiasi battaglia nella quale è coinvolto un Zegaozza, metti da parte tutte le perdite. Se gli Orki vincono la battaglia è il Zegaozza è ancora vivo, tira un D12 per ciascuna perdita. Su un risultato di 11 o 12 il Dok risistema l'Orko e il modello può ritornare in gioco.

ALLEVAZGORBI E MANDRIE

Gli Allevazgorbi allevano e crescono le Kakkole e gli Zkarakki (nel complesso conosciuti come Nani) che sono vitali per la società degli Orki. Le loro mandrie sono orde di Kakkole e Zkarakki che sono state allevate da un Allevazgorbi e non sono stati ancora venduti agli Orki come servi. Nonostante non siano le truppe più efficaci della galassia, occasionalmente hanno il loro utilizzo.

Gli Allevazgorbi sono sempre accompagnati dalla loro mandria di Nani. Per ciascun Allevazgorbi puoi sempre scegliere una mandria di Nani gratuitamente, di Kakkole o di Zkarakki. Nota che se hai un Mekkanico con una Kannnone a Zorpreza necessita di una riserva di Zkarakki per poter essere utilizzato.

Ai Nani non possono essere date, normalmente, azioni extra. Comunque, questa regola è ignorata fino a quando un Allevazgorbi è ad almeno 6 caselle dai Nani quando gli si assegna un azione extra. Questo rappresenta l'Allevazgorbi che incoraggia i suoi Nani e li sollecita a grandi cose.

RAGAZZI ZELVAGGI

I Ragazzi Zelvaggi sono giovani Orki presi dalle bande selvagge e primitive dove sono nati. Siccome non hanno ancora appreso i vantaggi della Kultura degli Orki e della personalizzazione si vestono e combattono usando armi primitive. Sono accompagnati da un Capo addestratore che è assegnato all'Orda Zelvaggia per istruirla nelle vie dell'Orkitudine e impedirle di fare qualcosa di particolarmente stupido.

I Ragazzi Zelvaggi possono essere armati con arco e spada, ovvero con spada e scudo – la scelta è tua.

Se il Capo addestratore dei Ragazzi Zelvatici viene ucciso essi diventano confusi ed infelici. Per rappresentare questo i Ragazzi Zelvaggi possono avere azioni extra solo fin quando il Capo addestratore è vivo.



TIPI ZTRANI

Nonostante non sia immediatamente notabile, tutti gli Orki sono psichici – le loro menti costantemente ribollono di energia psichica. In una minoranza di Orki questa abilità psichica è pienamente sviluppata. Gli Orki che possiedono questo talento potente sono conosciuti come Tipi Ztrani. I Tipi Ztrani agiscono come una sorta di spugna psichica, assorbendo l'energia psichica emessa dagli altri Orki. Non hanno il controllo di questo processo e il potere cresce dentro il Tipo Ztrano fino a quando egli non può più contenerlo e viene rilasciato in un'esplosione di puro potere.

GUARDIE DEI TIPI ZTRANI

A causa dell'estremo disagio e del rischio di morte che comporta l'utilizzo delle loro abilità, i Tipi Ztrani sono riluttanti nel permettere che vengano usati come armi psichiche. Preferirebbero vagare e nascondersi da qualche parte nella quiete e nella pace dove non ci sono Orki nei paraggi. Come conseguenza i Tipi Ztrani devono essere 'scortati' da grossi, duri Orki scagnozzi che la cui responsabilità è di badare il loro Tipo Ztrano. Questi scagnozzi sono conosciuti come Guardie.

Un Tipo Ztrano deve essere accompagnato da due Guardie tutto il tempo per impedirgli di nascondersi ed occultarsi in passaggi fuori mano. Per rappresentare questo, durante l'esplorazione un Tizio Ztrano senza una Guardia tornerà all'area delle Riserve e rimarrà lì fino a quando non otterrà un nuovo gruppo di Guardie. In battaglia un Tipo Ztrano che si trova a più di due caselle distante da una Guardia, all'inizio del turno degli Orki deve tirare sulla seguente tabella:

- 1-4 Il Tipo Ztrano torna più rapidamente possibile verso l'area di entrata e può uscire dal tabellone se vi giunge. Non può usare i suoi poteri psichici fino a quando due Ragazzi non se ne prendono cura come sue Guardie.
- 5-8 Il Tipo Ztrano rimane dove si trova e conficca il suo bastone di ottone sul terreno. Il potere accumulato si prosciuga e non può fare nulla fino a quando due o più Orki se ne prendono cura come sue Guardie
- 9-12 Il Tizio Ztrano prosegue normalmente in un gesto di sacrificio e lealtà nei confronti della sua tribù.

TIZI ZTRANI ED ESPLORAZIONE

Mentre esplori, tira sulla seguente tabella all'inizio di ogni turno per ogni Tizio Ztrano:

- 1 Un'involontario contatto psichico contratto con la mente alveare tyranide sovrasta il Tizio Ztrano. Egli diviene catatonico e non può fare nulla fino a quando non si riprende (nonostante le Guardie possano spostarlo). Tira per vedere se si riprende all'inizio di ogni turno successivo. Il Tizio Ztrano si riprende con un risultato di 11 o 12.
- 2-8 Non succede nulla.
- 9 Guarda nella prossima carta nel mazzo esplorazioni nella linea d'attacco che contiene il Tizio Ztrano. Se non ti piace la carta puoi immediatamente piazzarla da una parte e aggirarla.
- 10 Ignora qualsiasi carta agguato che viene fuori in questo turno (si applica a tutti gli agguati, inclusi quelli nelle altre linee di attacco).
- 11 Puoi dare un'occhiata a allo schermo strategico Tiranide.
- 12 Combina gli effetti di 1, 9, 10 e 11.

TIZI ZTRANI IN BATTAGLIA

In battaglia i Tizi Ztrani possono fare una **sonda psichica** o un **attacco psichico brucia-cervello**. Entrambe le Guardie del Tizio Ztrano devono trovarsi adiacenti a lui per permettergli di utilizzare uno o l'altro potere, e devono effettuare un'azione di arma pronta. Al Tizio Ztrano non è permesso utilizzare un movimento di reazione per fare una sonda psichica o attacchi.

SONDA PSICHICA

Il Tizio Ztrano ha inavvertitamente sfruttato la mente alveare Tyranide e ha scoperto qualcosa circa alla struttura della nave e la posizione dei nemici. Malgrado qualsiasi contatto con una mente alveare non Orka sia estremamente disturbante per il Tizio Ztrano, gli altri Orki riescono a capire qualcosa di quanto egli abbia visto attraverso i suoi balbettii semi incoerenti, terrificanti borbottii e gesticolazioni selvagge. Tira sulla seguente tabella per scoprire che tipo di informazioni il Tizio Ztrano trasmette:

- 1 L'esperienza è troppo per il Tizio Ztrano – i suoi occhi diventano vitrei e comincia a sbavare e sbavare incontrollabilmente. Non può fare più alcuna sonda psichica o attacco durante questa battaglia (si riprenderà per la prossima battaglia) ma può essere ancora mosso dalle sue Guardie.
- 2-7 Non succede nulla.
- 8-9 Il giocatore Tyranide deve convertire un blip di sua scelta.
- 10-11 Il giocatore Tyranide deve scegliere una sessione del tabellone che non è stata ancora piazzata e rivelarla.
- 12 Il giocatore Tyranide deve rivelare tutte le sezioni del tabellone che non sono state ancora piazzate.

ATTACCO PSICHICO BRUCIA-CERVELLO

L'attacco psichico brucia-cervello permette, come il nome implica, al Tizio Ztrano di attaccare i modelli nemici con un devastante rilascio di energia psichica. Al fine di effettuare l'attacco il Tizio Ztrano deve prima costruire una riserva di energia psichica. Ogni azione di arma pronta permette al Tizio Ztrano di accumulare 1D12 di punti di energia psichica. Questa energia è un accumulo dell'Orkaggine psichica generata dal calpestio e dal cantilenare dei Orki vicini in frenesia per la battaglia quindi aggiungi +1 al punteggio di ogni dado per ogni Orko che si trova entro 4 caselle dal Tizio Ztrano (senza includere le sue Guardie).

Fino a quando ha dei punti accumulati, il Tizio Ztrano può solo collezionare ulteriore energia o rilasciare quella che ha accumulato come un attacco psichico. Se fa qualsiasi altra cosa, i punti accumulati sono perduti.

Quando decidi di lanciare un attacco psichico brucia-cervello, c'è ancora una possibilità che qualcosa vada storto, tira sulla seguente tabella quando dichiari che attaccherai, aggiungendo +1 al punteggio per ogni 10 punti pieni che hai accumulato:

- 1-3 Il Tizio Ztrano viene portato via, e decide di accumulare più energia per effettuare un attacco veramente impressionante. Il Tizio Ztrano non può attaccare con questa azione e deve invece accumulare energia.
- 4-12 Il Tizio Ztrano fa un attacco psichico brucia-cervello (vedi sotto).
- 13+ Il Tizio Ztrano ha accumulato troppa energia e la sua testa esplode! (Questa è l'altra ragione per la quale l'attacco viene chiamato brucia-cervello.) il Tizio Ztrano è ucciso e qualsiasi modello adiacente è attaccato con il tiro per colpire di 1D+0

Se ottieni 4-12, il Tizio Ztrano, immediatamente effettua un attacco psichico brucia-cervello. Prendi la sagoma del fucile al plasma e piazzala come se il Tizio Ztrano avesse fatto un attacco con il fucile al plasma.

Poiché l'attacco brucia-cervello è fatto di energia psichica egli passerà attraverso gli oggetti, quindi qualsiasi cosa sotto la sagoma sarà attaccata anche se il Tizio Ztrano non ha una linea di vista – questo include oggetti dall'altra parte di muri, porte e modelli. Non considerare i ripari – tutti i modelli sono attaccati contro il valore armatura esposto.

Tuttavia, prima di poter attaccare devi verificare se il colpo devia. Il Tizio Ztrano non ha pieno controllo dei suoi poteri e qualche volta l'attacco brucia-cervello si consuma in direzioni inaspettate. Per vedere se devia, tira un D12:

- 1 L'attacco vola via nella direzione opposta. Prendi la sagoma e ruotala attorno al Tizio Ztrano di 180° per piazzarla dall'altra parte.
- 2-8 L'attacco brucia-cervello è esploso sul bersaglio.
- 9 Muovi la fine della sagoma di una casella a sinistra.
- 10 Muovi la fine della sagoma di una casella a destra.
- 11 Muovi la fine della sagoma di due caselle a sinistra.
- 12 Muovi la fine della sagoma di due caselle a destra.

(Quando muovi la sagoma assicurati, che l'altra estremità rimanga sul Tizio Ztrano.)

Qualsiasi cosa sotto la posizione finale della sagoma è attaccato. La forza dell'attacco brucia-cervello dipende dal numero di energia psichica che il Tizio Ztrano ha immagazzinato:

Energia Immagazzinata	Forza dell'Attacco
1-5	1D+1
6-10	1D+2
11-15	1D+3
16-20	1D+4

...e così via con un extra +1 ogni 5 punti di energia immagazzinata.

CLAN DEGLI ORKI

Gli Orki sono frazionati in un numero di clan, ognuno dei quali ha le sue caratteristiche. La lista delle forze degli Orki mostra una tipica banda da guerra, composta da un numero di clan. Se vuoi, puoi specificare a quale clan la banda appartiene, in questo caso vengono applicate le seguenti regole.

LUNE KATTIVE

Le Lune Kattive sono note per la loro ricchezza e stravaganza – costantemente comprano, vendono, scambiano, barattano e ingannano per ottenere più zanne (che vengono usate come valuta dagli Orki). Poiché le loro zanne crescono più velocemente rispetto a quelle degli altri Orki hanno sempre accesso alla migliore selezione di equipaggiamento. Il clan ha anche un inusuale largo numero di Tipi Ztrani.

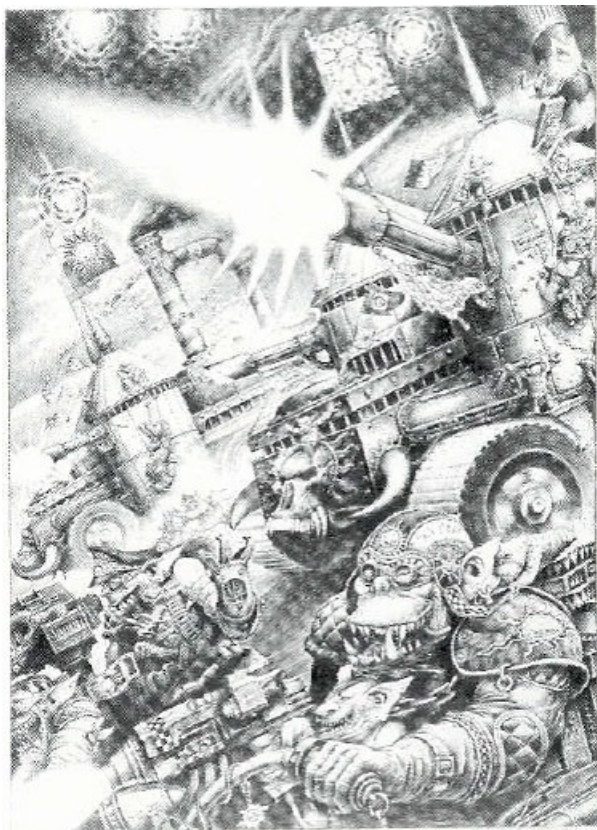
La Banda da Guerra puoi includere un numero qualsiasi di Tizi Ztrani aggiuntivi.

Al costo di 25 punti extra, ogni Orda può includere un arma pesante extra.

ZOLI MALIGNI

I Zoli Maligni sono la quintessenza dell'Orkaggine. Essi amano semplicemente essere Orki e vivere per la gioia della battaglia e del rumore assordante del fuoco dei Requiem. Ottengono particolare piacere nella sensazione della velocità e spesso cavalcano la battaglia su moto, buggy e vagoni da battaglia.

Le famiglie dei Zoli Maligni spesso includono un Mekkanico (per assicurarsi che i loro veicoli siano l'ultimo grido in fatto di personalizzazione) quindi puoi avere quanti Mekkanici in più vuoi nella tua Banda da Guerra.





TEZTE DI MORTE

Le tezte di morte sono rinomate per essere i predoni dei campi di battaglia. Essi saccheggiano armature e vestiti e anche armi, acquisendo un aspetto appariscente e bizzarro. Hanno molte Kakkole, Zegaozza e Zkoperkiati.

Puoi aggiungere quanti Zegaozza o Orde di Zkoperkiati vuoi nella Banda da Guerra.

Puoi acquistare extra Kakkole per 100 punti per Orda. Questi sono Kakkole intraprendenti che hanno racimolato insieme abbastanza zanne per equipaggiarsi con abbastanza armi semplici da poter accompagnare i loro signori Orki in battaglia. Sono rappresentati da un segnalino di squadra separato e non devono essere accompagnati da un'Allevzorghi (A parte questo, hanno le stesse caratteristiche della mandria di Kakkole).

GOFF

I Goff sono un clan molto militaresco e nei loro vestiti è predominante l'equipaggiamento nero. Hanno la reputazione di essere i più grandi, cattivi, maggiormente feroci e brutti degli Orki.

Le Bande da Guerra dei Goff contengono molti Kapi ma pochi Allevzorghi e Tizi Ztrani.

Il seguito del Kapoguerra include 5 Kapi aggiuntivi ma non ha il Tizio Ztrano. Non ti è permesso acquistare Allevzorghi o Tizi Ztrani aggiuntivi per la Banda da Guerra.

MORZI DI ZERPE

I Morzi di Zerpa e il clan degli Orki più tradizionalista. Essi preservano molte delle antiche tradizioni come mantenere stalle di Kinghiali da cavalcare in battaglia (o meglio ancora – CiberKinghiali, personalizzati dai loro Zegaozza o Mekkanici).

Puoi aggiungere quanti Tizi Ztrani o Ragazzi Zelvaggi aggiuntivi vuoi nelle forze, puoi acquistare mandrie di Kakkole e Zkarakki aggiuntive per 100 punti ciascuna. Queste sono rappresentate da segnalini squadra aggiuntivi e non devono essere accompagnati da un Allevzorghi.

ZKURI ROTZE

Le Zkuri Rotze sono considerate da tutti gli altri Orki come tipi subdoli di cui non ci si può fidare quando sei di spalle. Sono gli unici Orki che hanno rapporti (oltre che sui campi di battaglia) con gli Umani.

Le Bande da Battaglia delle Zkuri Rotze non possono includere Allevzorghi o Tizi Ztrani ma può avere un qualsiasi numero di Mekkanici.

In aggiunta la Banda da Guerra può includere una squadra di mercenari umani. Questa ha esattamente le stesse caratteristiche e costo di una Squadra tattica della Guardia Imperiale ed è guidata da un Luogotenente.

ARMI DEGLI ORKI

ARMI PESANTI

Quando gli Orki vanno in guerra, è tradizione per ogni casata portare solo un'arma pesante – se ce ne sono altre attorno verranno prese dai Kapi. Dovresti generare l'arma pesante portata da un Orko sulla seguente tabella (se non possiedi il modello appropriato, tira di nuovo):

1-3	Cannone d'assalto
4-6	Requiem Pesante
7-9	Lancia missili con missili a framm. o termici
10-12	Cannone al Plasma

La maggior parte di queste armi è stata descritta in Advanced Space Crusade. L'eccezione è il **cannone al plasma**. Il cannone al plasma può sparare in due modalità sostenuta o massima. Il giocatore Orko deve dichiarare quale modalità l'arma userà prima di sparare.

In modalità **sostenuta** l'arma spara come un fucile al plasma, eccetto che non è un arma dal colpo singolo perché ha una riserva di plasma molto più larga dell'arma normale.

In modalità **massima** il cannone al plasma spara tutto il suo plasma in un singolo, devastante esplosione. Questo significa che il cannone deve essere ricaricato dopo aver sparato. Quando spara al massimo il cannone al plasma ha un'area d'effetto della stessa grandezza di una granata a frammentazione. Qualsiasi cosa dentro questa area è attaccata con 1D+6

Gli Orki armati con armi pesanti usano i seguenti raggi, tiri per colpire etc. Essi hanno tutti la stessa velocità, reazione e valore di armatura (vedi la lista delle forze delle Bande Orki).

TABELLA DELLE ARMI PESANTI

Nome	Mun.	Bers.	Tiro istintivo		Tiro mirato	
			Raggio	X colp.	Raggio	X colp.
Cannone D'assalto	3	-	-	-	U	1D+5
Requiem Pesante	3	-	20	2D+2	40	2D+3
Lanciamissili	3	A	-	-	U	*
Cannone al plasma						
Sostenuto	U	A	-	-	8	1D+4
Massimo	S	A	-	-	U	1D+6

Note:

- 1) Nel lanciamissili l'area d'effetto e il tiro per colpire dipende dal missile sparato. Può utilizzare missile a frammentazione o a fusione.
- 2) Usa la sagoma del colpo al plasma per il fuoco sostenuto.
- 3) Il fuoco Massimo influenza la casella bersaglio e tutte quelle adiacenti.

ARMI PERSONALIZZATE

Gli Orki Mekkanici possono portare un'ampia gamma di loro progettazione o che sono state appositamente personalizzate. L'arma dell'Orko Mekkanico viene generata dalla seguente tabella:

1-3	Combiarma (Requiem e arma pesante)
4-6	Combiarma (due armi pesanti)
7-8	Personalizzazione speciale – Requiem
9-10	Personalizzazione speciale – Arma pesante
11-12	Kannone a zorpzeza

COMBIARMA

Le combiarma, come il nome implica, combinano due armi differenti. Qualsiasi arma pesante può essere generata a caso come al solito. Quando il Mekkanico spara può decidere quale arma usare. Ogni arma ha la sua riserva di munizioni, che finisce e deve essere ricaricato separatamente.



PAUL BONNER

Pirati Spaziali Orki

PERSONALIZZAZIONI SPECIALI

Le Personalizzazioni speciali sono state modificate dai Mekkanici per migliorare le loro prestazioni. Sebbene aggiungano un sacco di manovelle e ingranaggi, allarghino le canne e si assicurino che l'arma sia più rumorosa, nemmeno il Mekkanico è assolutamente certo di quanto siano efficaci queste modifiche. La prima volta che l'arma è utilizzata, tira sulla seguente tabella per trovare come sono cambiate le caratteristiche dell'arma. Fai un tiro separato per le munizioni, il raggio e il tiro per colpire dell'arma.

TABELLA DELLE MUNIZIONI

1	Colpo singolo
2	Tira un D12 – il risultato è il numero delle munizioni dell'arma.
3-9	Nessun cambiamento.
10-12	Munizioni illimitate.

TABELLA DEL RAGGIO

1	Il raggio dell'arma è dimezzato.
2-4	Tira un D12 per il raggio del tiro istintivo dell'arma. Poi tira un secondo D12 e aggiungilo al punteggio del primo tiro per trovare il raggio del fuoco mirato dell'arma.
5-10	Nessun cambiamento.
11-12	Il raggio dell'arma è raddoppiato.

TABELLA DEL TIRO PER COLPIRE

1	Il numero dei dadi è diminuito di -1.
2	Il bonus per colpire dell'arma è diminuito di -1.
3-6	Nessun cambiamento.
7-8	Il bonus per colpire dell'arma è aumentato di +1.
9-10	Il bonus per colpire dell'arma è aumentato di +2.
11-12	L'arma tira un dado extra.

KANNONE A ZORPREZA

Il Kannone a Zorpreza è una bizzarra e altamente imprevedibile arma che nondimeno è molto popolare tra gli Orki Mekkanici. Produce un corto campo di forza a cunicolo attraverso il warp connesso da un entrata esattamente di fronte al fucile e un uscita in qualsiasi posto l'operatore dirige la sua mira.

Gli Zkarakki vengono mandanti nel cunicolo e nel tempo che raggiungono l'uscita essi sono resi così frenetici dal terrore (il warp non è un posto carino!) che attaccano chiunque e qualsiasi cosa sia vicina. Gli Zkarakki non entrerebbero normalmente in un piccolo cunicolo oscuro, così gruppi di Zkarakki devono essere allenati in maniera speciale dagli Allevazgorbi per svolgere questo compito.

Se generi un Kannone a Zorpreza sulla tabella delle armi personalizzate ti è permesso convertire qualsiasi mandria di Allevazgorbi in Zkarakki (ovviamente questo si applica se non hai già preso mandrie di Zkarakki in principio).

Il Kannone a Zorpreza è portato da un Mekkanico e deve essere accompagnato da un Allevazgorbi e dalla mandria di Zkarakki. Gli Zkarakki salteranno nel cunicolo warp solo se l'Allevazgorbi è vicino, quindi l'Allevazgorbi e almeno una basetta di Zkarakki devono trovarsi entro due caselle dal Kannone quando gli Zkarakki entrano nel cunicolo.

Il Kannone a Zorpreza può sparare solo se il Mekkanico fa un'azione di fuoco mirato. Quindi rimuove una o più basette dal tabellone. Una volta che il giocatore ha deciso quanti Zkarakki vuole nel cunicolo può decidere sia di aprire immediatamente l'uscita del cunicolo o di aspettare.

Se attente, piazza il Kannone a Zorpreza in Overwatch. Il Mekkanico può sparare con il Kannone a Zorpreza come reazione – se fallisce, deve sparare con l'arma nella sua prossima azione normale o gli Zkarakki nel cunicolo vengono perduti.

Per posizionare il buco di uscita, prendi un quadretto nella linea di vista e arco di fuoco del Mekkanico. Poi tira nella seguente tabella:

1-2	Scarta di 3 caselle
3-6	Scarta di 2 caselle
7-8	Scarta di 1 casella
9-12	Scoppia sul bersaglio!

Se l'uscita scarta, tira un ulteriore dado per la direzione di scarto e poi muovi il punto di uscita dell'appropriato numero di caselle in quella direzione. Non ti preoccupare se questo muove il punto di uscita fuori dalla linea di vista del Mekkanico.

Una volta aperto il buco d'uscita, gli Zkarakki dentro sprizzano fuori. Piazza la basetta del primo Zkarakki nella casella di uscita. Gli Zkarakki aggiuntivi si riversano nelle caselle adiacenti – tira per la deviazione per vedere dove atterrano, rilancia tiri di 9 o più. Nessuna casella può contenere più di una basetta di Zkarakki. Gli Zkarakki che appaiono dentro un muro o fuori dal tabellone sono uccisi. Zkarakki che appaiono dentro altri oggetti sono uccisi – l'oggetto è distrutto.

Gli Zkarakki che appaiono nello stessa casella o adiacente a quella di un modello nemico immediatamente lo attaccano in corpo a corpo. L'attacco è troppo improvviso per il modello nemico per reagire.

A causa dell'orrenda natura del loro viaggio attraverso il warp gli Zkarakki sono soggetti a frenesia e rimangono frenetici per il resto del gioco. Questo significa che:

- Il tiro per colpire in corpo a corpo è cambiato da 3D-3 a 3D.
- Prendono solo azioni di carica e devono muoversi verso il nemico più vicino.

Gli Zkarakki che appaiono nella stessa casella di un Dreadnought o Terminator hanno la possibilità di apparire dentro l'armatura! Tira sulla seguente tabella per vedere cosa succede:

1-6	Gli Zkarakki appaiono fuori l'armatura e l'attaccano utilizzando le regole sopra.
7	La gamba è inceppata dal dimenarsi degli Skarakki, riduci il movimento alla metà del valore normale.
8	Un braccio determinato a caso è ricolmo di Zkarakki che lo rendono inutilizzabile – qualsiasi arma portata dal braccio non è più funzionante.
9	Un arma determinata a caso è infestata dagli Skarakki e resa completamente inutilizzabile.
10	Uno Zkarakki terrorizzato emerge vicino alla testa del pilota e evacua il suo tratto digestivo. Il pilota è soffocato a morte dai fluidi corporali dello Zkarakki, il modello cade a faccia in giù con un colpo (rimuovilo dal tabellone).
11	Come per il 10, eccetto che l'occupante colpisce la leva dell'autodistruzione prima di morire. La macchina esplose e chiunque si trovi nelle caselle adiacenti è attaccato con un tiro per colpire di 1D+2
12	Gli Zkarakki si materializzano dentro il corpo dello sfortunato occupante (yuk!). Il modello si blocca, rimanendo minacciosamente retto e silenzioso, e non fa nulla per il resto del gioco. Blocca la linea di vista e il movimento per i modelli ingovernabili.

GRANATE

Abbiamo dimenticato il raggio delle granate nel manuale delle regole di Advance Space Crusade – le nostre scuse per qualsiasi inconveniente questo abbia causato. Tutte le granate hanno un raggio di **8 caselle** (le bombe a fusione rimangono da piazzare sui bersagli nelle caselle adiacenti come precedentemente dichiarato.

BANDA DA GUERRA DEGLI ORKI LISTA DELLE FORZE

KAPOGUERRA E SEGUITO

1 KAPOGUERRA, 5 KAPI, 1 MEKKANIKO, 1 ZEGAOZZA, 1 ALLEVAZGORBI E 1 TIZIO ZTRANO PER 250 PUNTI

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo.		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Kapoguerra	4	-	8	9	10	Requiem & Guanto P.	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+5	-
Kapo	4	-	7	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+3	-
Mekkanico	4	-	8	9	10	Arma Personalizzata	*	*	*	*	*	*	1D+2	-
Allevazgorbi	4	-	8	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+4	-
Zegaozza	4	-	8	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+3	-
Tizio Ztrano	4	-	7	8	9	Nessuna	-	-	-	-	-	-	1D	-

Note: 1) Il Kapoguerra è un eroe e ha 3 punti fato
2) Vedi le regole speciali per l'arma personalizzata del Mekkanico

Gli Aztruzi (Mekkanico, Allevazgorbi, Zegaozza e Tizio Ztrano) hanno tutti le loro regole speciali - vedi le sezioni rilevanti per i dettagli.

KROSSA ORDA

8 RAGAZZI CON REQUIEM E 2 RAGAZZI CON ARMA PESANTE PER 200 PUNTI

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Ragazzo	4	-	7	8	9	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+1	1D+2	-
Ragazzo	4	I	7	8	9	Arma Pesante	*	*	*	*	*	*	1D+1	-

Note: 1) I Kapi possono essere combinati con altri Kapi da altre Orde per formare un Orda di Kapi 2) Vedi le regole speciali per le armi pesanti.

ORDA DI RAGAZZI

1 KAPO. 4 RAGAZZI CON REQUIEM E 1 RAGAZZI CON ARMA PESANTE PER 125 PUNTI

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Kapo	4	-	7	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+3	-
Ragazzo	4	-	7	8	9	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+1	1D+2	-
Ragazzo	4	I	7	8	9	Arma Pesante	*	*	*	*	*	*	1D+1	-

Note: 1) I Kapi possono essere combinati con altri Kapi da altre Orde per formare un Orda di Kapi 2) Vedi le regole speciali per le armi pesanti.

ORDA PAZZA

5 ZKOPERKIATI CON REQUIEM 75 PUNTI

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Zkoperkiato	*	-	7	8	9	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+*	-

Note: 1) Tira D6 per la velocità degli zkoperkiati ogni azione – vedi regole speciali 2) Tira D6-1 per tiro per colpire corpo a corpo dello Zkoperkiato ogni azione – vedi regole speciali

ORDA ZELVAGGIA

1 KAPO ADDESTRATORE E 10 RAGAZZI ZELVAGGI PER 100 PUNTI

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Kapo Add.	4	-	7	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+3	-
Ragazzo Z.	4	-	7	7	8	Arco	S	-	-	-	18	1D-1	1D+1	-
Ragazzo Z.	4	-	7	8	9	Spada e Scudo	-	-	-	-	-	-	1D+2	P

Note: 1) Non si possono assegnare azioni extra ai Ragazzi Zelvaggi se il Kapo addestratore è ucciso. 2) Scegli quale arma utilizza ciascun Ragazzo Zelvaggio.

AZTRUZI AGGIUNTIVI

FINO AD 1 MEKKANIKO, 1 ZEGAOZZA, 1 ALLEVAZGORBI E 1 TIZIO ZTRANO PER 25 PUNTI CIASCUNO

Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun..	Bers.	Tiro Istintivo.		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Mekkanico	4	-	8	9	10	Arma Personalizzata	*	*	*	*	*	*	1D+2	-
Allevazgorbi	4	-	8	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+4	-
Zegaozza	4	-	8	9	10	Requiem	1	-	12	1D+1	24	1D+2	1D+3	-
Tizio Ztrano	4	-	7	8	9	Nessuna	-	-	-	-	-	-	1D	-

Note: 1) Alcuni clan hanno numeri differenti di Aztruzi – vedi le note dei Clan
2) Vedi le regole speciali per l'arma personalizzata del Mekkanico

Gli Aztruzi devono essere assegnati ad un Orda. Hanno tutti le loro regole speciali - vedi le sezioni rilevanti per i dettagli.

MANDRIA														
4 BASETTE DI ZKARAKKI O 10 KAKKOLE GRATIS PER OGNI ALLEVZGORBI NELLA BANDA DA GUERRA														
Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Zkarakki	3	-	2	4	6	Nessuna	-	-	-	-	-	-	3D-3	-
Kakkola	4	-	5	5	7	Fucile a pietra focaia	S	-	6	1D-1	18	1D-1	1D-2	-
Note: 1) Ogni basetta di Zkarakki richiede 3 colpi per essere uccisa – riduci il numero dei dadi tirati in corpo a corpo di -1 per ogni colpo. Una mandria accompagna il suo Allevzgorbi tutto il tempo. Agli Zkarakki e alle Kakkole si può assegnare un azione extra solo se l'Allevzgorbi si trova entro 6 caselle.														

ORDA DI OGRYN														
1 LEADER OGRYN E 4 OGRYN PER 150 PUNTI														
Nome	Movimento		Reaz.	Armatura		Armi	Mun.	Bers.	Tiro Istintivo		Tiro Mirato		Corpo a corpo	
	Vel.	Man.		Esp.	Al, rip.				Raggio	X Colpire	Raggio	X Colpire	X Col.	Parata
Leader Ogryn	6	U	6	12	12	Arma da mischia	.	-	-	-	-	-	1D+8	-
Ogryn	6	U	5	12	12	Arma da mischia	-	-	-	-	-	-	1D+7	-
Note: 1) Agli Ogryn non si possono assegnare azioni extra se il loro Leader è stato ucciso.														