

Goblins nocturnos

Gran parte del Viejo Mundo está infestado de tribus de Orcos y Goblins, y Mordheim no es la excepción. A los Goblins Nocturnos les gusta especialmente los lugares oscuros y profundos donde evitan la luz del día siempre que sea posible.

Aunque son muy capaces de cavar sus propios túneles y lo harán para evitar el contacto con otros, prefieren ocupar las cámaras existentes. Utilizan las catacumbas bajo Mordheim para cultivar los extraños hongos que utilizan como alimento y para elaborar venenos. En los demás lugares se limitan a estropear y vandalizar todo lo que encuentran.

Los viajeros y aventureros no deben subestimar a los Goblins Nocturnos. Aunque son una raza débil y cobarde, son un enemigo pernicioso. Refuerzan su número con los feroces Garrapatos Cavernícolas que abundan en las cuevas y, si tienen suerte, pueden atraer a un Troll para que se una a ellos.

Reglas especiales

Animosidad: los Goblins pasan gran parte de su vida discutiendo y peleando entre ellos. A veces esto ocurre en los peores momentos. Al principio de cada turno de los Goblins Nocturnos tira un D6. Con una tirada de 1 comienzan a reñir y no harán nada más durante el resto del turno. Sólo los Goblins Nocturnos se ven afectados. Los Trolls, Garrapatos, Snotlings y otros no goblins no se ven afectados y actuarán normalmente.

Trastornados de odio: los Goblins Nocturnos están sujetos al odio hacia los Enanos. Esto sólo afecta a los Goblins Nocturnos y no a otros pieles verdes. Los fanáticos están tan fuera de sí que no les afecta.

Elección de guerreros

Una banda de Goblins Nocturnos debe incluir un mínimo de 3 miniaturas. Dispones de 500 coronas

de oro, que puedes utilizar para reclutar y equipar tu banda. El número máximo de guerreros en la banda es de 20.

Gran Jefe: cada banda de Goblins Nocturnos debe tener un Gran Jefe; ini más ni menos!

Chamán: tu banda puede incluir hasta 1 Chamán

Jefe: tu banda puede incluir hasta 4 Jefes

Goblin Nocturno: tu banda puede incluir cualquier número de Goblins Nocturnos.

Fanáticos: tu banda puede incluir hasta 2 Fanáticos.

Garrapatos Cavernícolas: tu banda puede incluir hasta 5 garrapatos cavernícolas. Nunca puedes tener más Garrapatos cavernícolas en tu banda que Goblins Nocturnos.



Troll: tu banda puede incluir hasta un Troll.

Snotlings: tu banda puede incluir hasta 5 Snotlings.

Experiencia inicial

Un **Gran Jefe** comienza con 17 de experiencia.

Un **Chamán** comienza con 10 de experiencia.

Un **Jefe** comienza con 6 de experiencia.

Los **secuaces** comienzan con 0 de experiencia.

Tabla de habilidades de Goblins Nocturnos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Gran Jefe	✓	✓		✓	✓	✓
Chaman		✓	✓		✓	
Jefe	✓	✓			✓	✓

Lista De equipo De Goblins Nocturnos

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por los Goblins Nocturnos para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE GOBLINS NOCTURNOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

DagaGratis/2 co

Espada 10 co

Lanza 10 co

Maza 3 co

Armas de Proyectil

Arco corto..... 5 co

Armaduras

Armadura ligera..... 20 co

Escudo..... 5 co

Casco 10 co

EQUIPAMIENTO DE FANÁTICOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Dagas envenenadas25 gc

Arma a dos manos.....15 gc

Bola y cadena15 gc

Miscelaneo

Hongos Sombrerero Loco.....25 gc



Habilidades especiales



Los Goblins Nocturnos pueden utilizar la siguiente Lista de Habilidades en lugar de las listas de habilidades estándar disponibles para ellos.

Tirador mortal

El héroe añade +6" al alcance de cualquier arma de proyectiles que utilice (sin incluir las redes).

Chiquillo escurridizo

El pielverde es tan escurridizo que puede redespigar a D3 de los miembros de la banda después de que se haya completado el despliegue del oponente. Sólo para el Gran Jefe.

Infiltrado

Un Goblin Nocturno con esta habilidad siempre se despliega en el campo de batalla después de la banda contraria y puede colocarse en cualquier lugar de la mesa, siempre que esté fuera de la vista de la banda contraria y a más de 12" de cualquier miniatura enemiga.

Si ambos jugadores tienen miniaturas que se infiltran, se tira un D6 por cada una, y la tirada más baja se coloca primero.

Red

El goblin es experto en usar una red para inutilizar a sus enemigos. Su habilidad la aprendió cazando garrapatos cavernícolas salvajes en las profundidades de las montañas. La técnica que domina es "tirar y cargar". El goblin puede declarar que está haciendo una carga con red. Lanza la red a un objetivo de la misma manera que se describe en el libro de reglas de Mordheim. Si acierta y el objetivo no consigue escapar de la red, el objetivo cuenta como derribado y el goblin completa su carga. Si falla o el objetivo escapa, el goblin realiza una carga fallida. Si la carga fallida lo lleva al contacto con la base, entonces lo detiene a 1" de distancia. Un guerrero atrapado en una red será automáticamente golpeado en combate. El goblin debe seguir tirando para herir igual que con un enemigo derribado. En la siguiente fase de recuperación del oponente, a no ser que esté aturdido o fuera de combate, se sacará de la red pero no podrá hacer nada más y atacará último en combate igual que si se hubiera levantado tras ser derribado.

Equipo especial Goblin

Dagas envenenadas

25 coronas de oro

Disponibilidad: Común (Solo Fanáticos)

Un par de dagas que están recubiertas de jugo de hongos Gorro de la Muerte. El recubrimiento se vuelve a aplicar gratuitamente después de cada partida. Se deriva de los hongos venenosos Death Cap y tiene el mismo efecto que el Loto Negro.

Bola y cadena

15 coronas de oro

Disponibilidad: Común (Solo Fanáticos)

Se trata de una enorme bola de hierro con una cadena unida, utilizada por los temibles Goblins Nocturnos para repartir muerte en forma de torbellino. Es muy pesada y solo se puede utilizar cuando se combina con los Hongos Sombrero Loco.

Range	Strength	Special Rule
CaC	Usuario +2	Fuerza increíble, incontrolable, pesada, difícil de manejar

REGLAS ESPECIALES

Fuerza increíble: como la bola con cadena es tan pesada, las armaduras normales no protegen de su ataque. No puede efectuarse tirada de salvación por armadura alguna para evitar las heridas causadas por la bola con cadena. Además, cualquier impacto causado con ella es muy probable que aplaste la cabeza del objetivo (¡o al menos, que le hunda algunas costillas!), por lo que cualquier impacto causa no 1, sino 1D3 heridas.

Incontrolable: la única forma de poder utilizar una bola con cadena es haciéndola girar en grandes círculos, utilizando el propio cuerpo como contrapeso. Desafortunadamente, esta forma de luchar no es demasiado controlable. En cuanto empieza a girar, el guerrero deja de poder controlar sus movimientos. El primer turno que utilice la bola con cadena, la miniatura moverá 2D6" en la dirección designada por el jugador que lo controle; pero en suHPiguientes fases de movimiento, deberá tirarse 1D6 para determinar lo que hace la miniatura:

D6 Result

- 1 La miniatura tropieza y se estrangula con la cadena, quedando fuera de combate. Después de la partida, al determinar los efectos de las heridas, un resultado de 1-3 significa que la miniatura debe borrarse definitivamente de la hoja de banda, en vez del resultado habitual de 1-2.

D6 Result

- 2-5 La miniatura se mueve 2D6" en una dirección designada por el jugador.
- 6 La miniatura se mueve 2D6" en una dirección aleatoria. Si el jugador tiene un dado de dispersión, tira ese dado para determinar la dirección. Si no, tira un D6: 1 - Hacia adelante, 2-3 - Derecha, 4-5 - Izquierda, 6 - Hacia atrás.

Si la miniatura equipada con la bola con cadena entra en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), se considera que ha cargado contra ella y quedará trabada en combate cuerpo a cuerpo hasta el inicio de su siguiente fase de movimiento. Las miniaturas que intenten atacar a la miniatura que está utilizando la bola con cadena deberán aplicar un modificador de -1 al impactar, pues deben evitar la bola al tiempo que intenta acercarse lo suficiente para poder atacar. La miniatura equipada con la bola con cadena no puede ser retenida en combate, y en la siguiente fase de movimiento se moverá automáticamente aunque esté en contacto con otra miniatura. Si la miniatura se mueve hasta un edificio, muro o cualquier otra oHPtrucción, quedará automáticamente fuera de combate. Además, la miniatura que empuña la bola con cadena está tan ocupada intentando controlar el arma, que no se preocupa por lo que puedan decir los demás a su espalda; por tanto, ignora las reglas de animosidad.

Pesada: como la bola con cadena es tan pesada, una miniatura equipada con ella no puede estar equipada con ningún otro tipo de equipo o armamento. Además, tan sólo una miniatura bajo los efectos de los hongos Sombrero Loco será capaz de utilizar una bola con cadena.

Difícil de manejar: mientras se encuentre bajo los efectos de los hongos Sombrero Loco, el guerrero no notará estos efectos; pero en cuanto los efectos de la droga desaparezcan, sentirá un dolor irresistible. Para representar esto, al final de la batalla, cada miniatura que haya utilizado una bola con cadena deberá efectuar una tirada para determinar la gravedad de las heridas, como si hubiera quedado fuera de combate. Si la miniatura había quedado fuera de combate durante la batalla, tan sólo es necesario efectuar una tirada; no es necesario efectuar una por haber quedado fuera de combate y otra por haber utilizado la bola con cadena.

Hongos Sombrero Loco

25 coronas de oro

Disponibilidad: Common (Fanatics only)

Siguen las mismas reglas que aparecen en el libro de reglas de Mordheim.



Heroes



1 Gran Jefe

45 co para reclutar

Como todos los pieles verdes, la sociedad de los Goblins Nocturnos está gobernada por los más grandes y malvados de la tribu. Los goblins tienen una ventaja sobre sus primos más grandes: también son astutos. Para ascender a la posición de Gran Jefe, el goblin debe ser astuto y traicionero, además de ser el más grande y el mejor.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/armaduras: un Gran Jefe puede equiparse con armas de la lista de equipo del Goblin Nocturno.

REGLAS ESPECIALES

Lider: Cualquier miniatura a menos de 6" del Gran Jefe puede usar su Liderazgo en lugar del propio.

0:1 Chaman

50 co para reclutar

A pesar de su menor tamaño, los Chamanes Goblins son tan poderosos como sus primos Orcos. Pueden invocar el poder del Waaagh generado por sus



Secuaces



Goblin Nocturno

15 co para reclutar

Individualmente, los Goblins Nocturnos son débiles y cobardes, pero juntos constituyen una fuerza a tener en cuenta. Prefieren atacar en gran número y son expertos en tácticas de ataque y huida por lo que pueden derribar a enemigos mucho más fuertes que ellos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armas/armaduras: un Goblin Nocturno puede equiparse con armas de la lista de equipo del Goblin Nocturno.

0:2 Fanatico

20 co para reclutar

Las cuevas donde viven los Goblins Nocturnos son ricas en diversas formas de hongos. Los goblins son capaces de aprovecharlos e incluso cultivar algunos de ellos. Los más conocidos son los hongos Sombrero Loco. Éstos llevan a cualquiera que los coma a un frenesí de lucha furiosa. Algunos Goblins Nocturnos son alimentados deliberadamente con grandes cantidades de estos hongos para convertirlos en locas máquinas de matar. A menudo se les ve en campos de batalla con una enorme bola y una cadena, aunque en las estrechas calles de Mordheim adoptan armas más seguras.

compañeros de lucha y llamar a Gork y Mork para que les presten su ayuda sobrenatural.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	6

Armas/armaduras: un Chamán puede equiparse con armas de la lista de equipo del Goblin Nocturno.

REGLAS ESPECIALES

Brujo: un Chamán Goblin Nocturno es un mago y utiliza magia del ¡Waaagh! tal y como aparece en el Anuario de Mordheim 2002.

0:4 Jefes

25 co para reclutar

A los Jefes Goblin les gusta pensar que son los mejores y más duros luchadores de la tribu. Por supuesto, el Gran Jefe sabe que no es así, pero tiene que vigilar su espalda cuando los otros jefes están cerca.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/armaduras: un Jefe puede equiparse con armas de la lista de equipo del Goblin Nocturno.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	3	3	3	1	3	1	5

Armas/armaduras: un Fanático puede equiparse con armas de la lista de equipo del Goblin Nocturno.

REGLAS ESPECIALES

Adicto: El Fanático depende de un suministro regular de Setas Locas que debe comprar en cada partida. Si no puede conseguir las Setas antes de una batalla, se quedará en su cueva echando espuma por la boca y no participará. Si está disponible, se comerá las setas antes de la batalla.

Cerebro de hongo: Debido al efecto del uso prolongado de los hongos Sombrero Loco, el cerebro del Fanático es casi inútil. No puede ganar experiencia.

Locura: Debido al efecto de los hongos está sujeto a Frenesí. También debe comprobar el daño permanente después de la batalla como se describe en el libro de reglas.

Frenético: El Fanático es hiperactivo y golpeará primero en el combate ignorando las penalizaciones o bonificaciones por armas o el orden de iniciativa.

<Nota del diseñador: Pensamos que era esencial incluir un Fanático de los Goblins Nocturnos pero queríamos alejarnos del estereotipo de bola y cadena. En los espacios reducidos de una escaramuza es probable que golpee el escenario y

se haga daño muy rápidamente. El cbiflado que maneja un bacha y se alimenta de setas locas parece encajar con la imagen del Fanático, a la vez que proporciona algunas opciones más. >

0.5 Garrapato Cavernícola

15 co para reclutar

Los Goblins crían a los letales Garrapatos Cavernícolas. Estas criaturas son una curiosa combinación de animal y hongo compuestas principalmente por dientes, cuernos y un terrible temperamento.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	2D6	4	0	4	3	1	4	1	5

Armas/armaduras: ¡Grandeza y brutalidad! Los garrapatos nunca usan armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Movimiento: los Garrapatos Cavernícolas no tienen una característica de movimiento establecida, sino que se mueven dando zancadas. Para representar esto, cuando muevan, tira 2D6 para determinar la distancia. Los Garrapatos nunca corren y nunca declaran cargas. En cambio, se les permite entrar en contacto con miniaturas enemigas con su movimiento normal de 2D6". Si esto ocurre, cuentan como una carga para la siguiente ronda de combate cuerpo a cuerpo, como si hubieran declarado una.

Kuidadorez: cada Garrapato Cavernícola debe permanecer siempre a 6" o menos de un Guerrero Goblin, que mantiene a la criatura a raya. Si un Garrapato Cavernícola se encuentra sin un Goblin a 6" o menos al inicio de su fase de movimiento, se volverá loco. A partir de ese momento, mueve el Garrapato 2D6" en una dirección aleatoria durante cada una de sus fases de movimiento. Si su movimiento le hace entrar en contacto con otra miniatura (amiga o enemiga), se enfrentará a ella en combate cuerpo a cuerpo como es normal. El Garrapato Cavernícola queda fuera del control del jugador Orco hasta el final de la partida.

Animales: los Garrapatos Cavernícolas son animales, por lo tanto no ganan experiencia.

0.1 Troll

200 co para reclutar

Los Trolls no son suficientemente inteligentes para reconocer el valor del oro, pero grandes cantidades de comida muchas veces pueden hacer surgir en ellos cierta lealtad.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/armaduras: los Trolls no necesitan (ni pueden llevar) armas o armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

Estupidez: están sujetos a las reglas de estupidez.

Regeneración: los Trolls tienen una fisiología única que les permite regenerar las heridas. Cada vez que

un enemigo consigue infligir una herida a un Troll tira un D6, con un resultado de 4+ la herida se ignora y el Troll sale ileso. Los Trolls no pueden regenerar las heridas causadas por el fuego o la magia basada en el fuego. Los Trolls nunca tiran en la tabla de Heridas después de una batalla.

Monstruo Estúpido: no aprende de sus errores por lo que nunca ganará puntos de experiencia.

Siempre hambriento: un Troll tiene un coste de mantenimiento que representa las ingentes cantidades de alimento que deben suministrarse para que siga siendo leal a la banda. La banda debe pagar 15 coronas después de cada batalla para poder conservar el Troll. Si la banda no dispone del oro suficiente, el Jefe Orco tiene la opción de sacrificar un Guerrero Goblin o un Garrapato Cavernícola para alimentar al Troll en vez de comprarle comida (los Trolls comen cualquier cosa). Si no se paga el mantenimiento (bien en oro o bien en miembros de la banda), el Troll queda hambriento y se va en busca de comida.

Ataque de vómito: en vez de atacar normalmente, un Troll puede vomitar sus altamente corrosivos jugos gástricos sobre un desafortunado adversario en combate cuerpo a cuerpo. Este único ataque impacta automáticamente con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.

0.1 Snotlings (consiste en 5 Snotlings)

50 co para reclutar (10 co por Snotling para reemplazar)

Dondequiera que haya pieles verdes encontrarás Snotlings. Cualquier banda de Goblins atraerá un número de ellos. Los Snotlings cumplen la misma función para los Goblins que los Goblins cumplen para los Orcos. Proporcionan alguien más pequeño a quien abofetear.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	2	2	2	2	1	3	1	4

Armas/armaduras: Los Snotlings sólo pueden utilizar un palo puntiagudo, que encontrarán por sí mismos sin coste alguno. Esto cuenta como una daga y da al enemigo un +1 a su salvación de armadura o una salvación de 6+ si no tuviera ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Turba: Los Snotlings son criaturas naturalmente gregarias. Inicialmente se compran en un grupo de 5 personas. Puedes reemplazar a los miembros de la turba hasta un máximo de 5. Siempre se moverán y lucharán como una turba. Todos los miembros deben permanecer dentro de 1" <o 1/2"?> y todos se unirán en el mismo combate si es posible.

Blandengues: Los Snotlings no son las criaturas más robustas. Si son heridos serán derribados con un 1, aturdidos con un 2-3 y quedarán fuera de combate con un 4-6.

Esquiva: Las pequeñas criaturas se agachan y esquivan constantemente de la manera más exasperante. Tienen una salvación de esquiva de 6+

contra los disparos.

Insignificantes: A nadie le importan los Snotlings. Toda la turba cuenta como una sola miniatura a efectos de las pruebas de retirada, el tamaño máximo de la banda y el cálculo de los ingresos. Un héroe enemigo sólo ganará experiencia por dejar fuera de

combate al último Snotling.

<Nota del diseñador: los diseñadores debatieron mucho sobre hacer a los snotlings como individuos o como una única base de 5. Mi preferencia (como autor) fue por los individuales para reflejar mejor el detalle de una escaramuza.>

Nagia del Waaagh!

Los hechizos Waaagh! son utilizados por los chamanes goblins. Son una especie de rituales, oraciones aullantes a los bulliciosos dioses orcos Gork y Mork.

D6 Resultado

1 ¡A por ellos!

Dificultad: 9

Los aullidos del Chamán vigorizan a los chicos para que luchen aún más duramente por Gorko y Morko.

Cualquier Orco o Goblin situado a 4" o menos del Chamán atacará automáticamente en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo, sean cuales sean las circunstancias.

2 ¡Tira pa'lla!

Dificultad: 7

Una gigantesca mano ectoplasmática de color verde empuja a una miniatura enemiga.

Alcance: 8". Desplaza a una miniatura enemiga 1D6" en dirección directamente opuesta al Chamán. Si el objetivo choca contra otra miniatura o un edificio, ambas sufrirán un impacto de F3. Nota: es muy útil para hacer que la gente caiga desde lo alto de los edificios. No puede lanzarse sobre miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

3 ¡Zzap!

Dificultad: 9

Un crepitante rayo de energía ¡WAAAGH! surge de la frente del Chamán para golpear el cráneo del enemigo más próximo. La energía sobrecarga fácilmente el cerebro de los adversarios con poca fuerza de voluntad.

Alcance: 12". Causa 1D3 impactos de F4 en el objetivo enemigo más próximo. Niega las tiradas de salvación por armadura.

4 ¡No me vez!

Dificultad: 6

El Chamán desaparece en medio de una bruma verde, confundiendo a sus enemigos.

Ninguna miniatura enemiga podrá cargar contra el Chamán en el turno siguiente. Si el Chamán está trabado en combate cuerpo a cuerpo, podrá moverse inmediatamente 4" alejándose de su adversario.

5 Tranka

Dificultad: 7

Un gigantesco garrote verde aparece en las manos del Chamán.

El garrote ectoplasmático se considera que es un garrote normal con un bono a la Fuerza de +2 y que permite al Chamán efectuar +1 Ataque. Este hechizo dura hasta que el Chamán sufre una herida.

6 Fuego de Gorko

Dificultad: 8

Dos chorros de llamas verdes surgen de los agujeros de la nariz del Chamán para golpear a la miniatura enemiga más cercana.

Alcance: 12". Cada una de las dos llamaradas causa 1D3 impactos de F3, y pueden dispararse al mismo objetivo o dividirse entre los dos objetivos más cercanos.

Notas del Diseñador

Revisiones:

1.1 Se ha añadido el tamaño de la turba Snotling, la animosidad, los fanáticos, las habilidades especiales y otras cosas.

1.2 Ajuste de los Fanáticos.

1.3 Cambiado el título de los Snotling.

2.0 Se ha añadido información adicional.

2.1 Añadida la lista de espadas de alquiler

2.2 Completada la lista de espadas de alquiler

2.3 Cambiada la iniciativa de los jefes y restringida la experiencia de los fanáticos.

3.0 Revisado para adaptarlo a Mordheim (era para Karak Azgal).

3.1 Se han hecho insignificantes los Snotlings. Se ha eliminado la lista de espadas de alquiler.

3.2 Se ha cambiado la experiencia por matar a los Snotlings.

3.21 Corrección menor de ortografía y formato.

