

Goblin della Foresta

Le tribù di Goblin della Foresta dimorano in profondità all'interno della Grande Foresta. Si sono completamente adattati al loro ambiente, hanno imparato ad essere furtivi ed a camuffarsi per sottrarsi ai loro vicini.

L'oro motiva i Goblin della Foresta come fa per ogni banda, anche se per ragioni diverse. E' inutile a loro come moneta, ma come una risorsa metallica, è importante comunque. Invece di usare l'oro per comprare armi e armature, i Goblin della Foresta in realtà ricoprono le loro armi di pietra con il metallo. Ciò ha portato leader senza scrupoli a mandare i loro scagnozzi in agguati certi, solo per arrivare più tardi per raccogliere punte di frecce e punte di lancia dai resti dei propri ex dipendenti.

I Goblin della Foresta sono in grado di creare veleni con un'abilità migliore anche degli Elfi Oscuri. Il loro ambiente naturale è pieno di un numero esorbitante di creature velenose, compresi i giganteschi ragni che si dice usino in combattimento contro i loro nemici. Ricoprendo le loro armi con veleno mortale, i Goblin sono in grado di abbattere qualsiasi nemico, non importa la loro dimensione. Guidati dal loro Capo (di solito il Goblin con la voce più forte), i Goblin della Foresta appaiono dal nulla per colpire con ferocia bestiale prima di ripiegare tra gli alberi, lasciando ferite come unica prova che fossero sempre lì.

Regole speciali

Nativi: frugando frequentemente nel sottobosco, i Goblin della Foresta non subiscono nessuna penalità al movimento nel muoversi attraverso qualsiasi terreno boscoso.

Animosità: le regole standard per Animosità (come da regole per le bande di Orchi e Goblin nel Mordheim Annual: 2002).



Scelta dei guerrieri

Una banda di Goblin della Foresta deve comprendere un minimo di tre modelli. Hai 500 Corone d'oro che è possibile utilizzare per reclutare la tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri della banda non può mai superare i 20.

Capo: ogni banda di Goblin della Foresta deve avere un Capo.

Braves: la tua banda può includere fino a quattro Braves.

Sciamano: la tua banda può includere uno Sciamano.

Goblin della Foresta: qualsiasi numero di modelli possono essere Goblin della Foresta.

Red Toof: la tua banda può includere fino a cinque Red Toof.

Sluggas: la tua banda può includere fino a cinque Sluggas.

Ragno Gigante: la tua banda può includere un Ragno Gigante.

Esperienza Iniziale

Un **Capo** inizia con 17 punti esperienza.

Un **Brave** inizia con 6 punti esperienza.

Un **Sciamano** inizia con 6 punti esperienza.

Le **Truppe** iniziano con 0 punti esperienza.

Un **Ragno Gigante** non guadagna esperienza.

Quanto Caratteristiche

Le caratteristiche dei guerrieri Goblin della Foresta non possono essere aumentati oltre i limiti massimi indicati nel seguente profilo. Se una caratteristica è al suo massimo, scegliete l'altra opzione o tirare ancora se è possibile aumentare solo una caratteristica. Se entrambe sono già al loro massimo, se ne può invece aumentare qualsiasi altra di +1.

Ricorda che le Truppe possono solo aggiungere +1 a qualsiasi caratteristica.

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



Tabella Abilità Goblin della Foresta

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
Chieftain	✓	✓	✓		✓	
Brave	✓	✓			✓	✓
Shaman			✓		✓	

I Brave possono scegliere di rimuovere la regola animosità invece di scegliere un'abilità.



Equipaggiamenti Speciali Goblin della Foresta



Palo del Capo

20 corone d'oro

Disponibilità: Comune

Alcuni Goblin influenti portano simboli da ufficiale, di solito sotto forma di lunghi pali di legno con un'icona o una lama affilata alla fine. Questo permette all'eroe e tutte le Truppe Goblin entro 6" di ignorare l'Animosità. Inoltre, il Palo del Capo agisce come una lancia nel combattimento corpo a corpo.

Raggio	Forza	Regole Speciali
Corpo a Corpo	-	Combatte per primo, Bonus alla cavalleria

REGOLE SPECIALI

Colpisce per primo: un guerriero armato di lancia colpisce per primo nel primo turno di ogni corpo a corpo.

Bonus da cavalleria: se usi le regole opzionali per i modelli di cavalleria, un cavaliere armato di lancia riceve un bonus di +1 alla Forza quando carica. Questo bonus si applica solo nel primo turno di corpo a corpo.

Cerbottana

25 corone d'oro

Disponibilità: Comune

La Cerbottana è un corto tubo cavo che può essere utilizzato per sparare dardi avvelenati. Mentre i dardi da soli sono troppo piccoli per causare danni significativi, il veleno può causare agonia bruciante e anche la morte.

Raggio	Forza	Regole Speciali
8"	1	Avvelenato, Furtiva

REGOLE SPECIALI

Avvelenato: gli aghi sparati da una Cerbottana sono rivestiti in un veleno molto simile nei suoi effetti al Loto Nero (se si tira un 6 al tiro per colpire, la vittima è ferita automaticamente). Una Cerbottana non può causare colpi critici. Quest'arma ha unbonus positivo al TA del bersaglio, quindi un modello che normalmente ha un TA di 5+ otterrà un TA di 4+ contro un dardo di Cerbottana. Anche i modelli che normalmente non hanno un tiro armatura avranno un 6+ per cercare di evitare i danni che rappresenta la protezione offerta da vestiti, pellicce, o simili.

Furtiva: un Goblin armato di cerbottana può sparare mentre si trova *Nascosto* senza rivelare la sua posizione al nemico. Il modello bersaglio può effettuare un test di Iniziativa per cercare di individuare il Goblin che l'ha preso di mira. Se il test ha esito positivo, il Goblin perde lo status di *Nascosto*.

Arma Avvelenata

25 corone d'oro

Disponibilità: Comune

I Goblin della Foresta comunemente intingono le punte delle loro armi nei corpi dei ragni giganti nella speranza di rivestirle con il loro veleno mortale. Una volta che questo veleno viene acquistato, puoi applicarlo ad una sola arma, e non può essere scambiato o venduto in seguito. L'arma in questione, una volta avvelenata, aggiunge +1 a tutti i tiri sulla Tabelle delle Ferite futuri.

Gubbinz Magico

50 corone d'oro

Disponibilità: Raro 9

Queste sono cianfrusaglie portate in giro dallo Sciamano per mettere a fuoco i suoi poteri. La maggior parte sono piedi di pipistrelli, labbra di lucertole, e simili, ma sembrano comunque fornire benefici al loro proprietario.

Lo Sciamano può ritirare un test magico fallito con un tiro di 4+ su un D6.

Gioielli Tribali dei Red Toof

40 corone d'oro

Disponibilità: Raro 9

Solo dimostrando la propria abilità in battaglia si può attirare l'attenzione di questa schiera di guerrieri. Una volta introdotto nella tribù, il guerriero ricopre il suo corpo di piercing!

Questo equipaggiamento non può essere rimosso. Il modello sarà da ora soggetto alle regole di *Furia*, come descritto nel regolamento di Mordheim.

Ragno Gigante Cavalcabile

45 corone d'oro

Disponibilità: Raro 5

Se si utilizzano le regole opzionali per le montature, allora gli eroi della tua banda possono cavalcare i Ragni Giganti. Il movimento del cavaliere è aumentato a 6, e il TA incrementato di uno, esattamente come se montasse su un cavallo normale. Il cavaliere non deve smontare per scalare un terreno (compresi gli edifici esterni) e la naturale capacità di arrampicarsi del ragno permette a chi lo cavalca di ritirare qualsiasi test di scalata fallito.



Lista Equipaggiamenti Goblin della Foresta

La seguente lista d'equipaggiamenti è riservata ai Goblin della Foresta:

LISTA EQUIPAGGIAMENTI EROI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Arma a due mani	15 co
Lancia	10 co
Alabarda	10 co
Palo del Capo	20 co

Armi da tiro

Cerbottana	25 co
Arco corto	5 co

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co

LISTA EQUIPAGGIAMENTI TRUPPA

Armi da corpo a corpo

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

Armi da tiro

Cerbottana	25 co
Armi da lancio	15 co
Arco corto	5 co

Armature

Scudo	5 co
-------------	------



Eroi



1 Capo

50 corone d'oro

I Goblin della Foresta sono di solito guidati dal più grande, più forte e più furbo Goblin della banda. Questo Capo si occupa abitualmente di guidare la banda nello scacciare gli invasori del Vecchio Mondo, e raccogliere oro per Mork e Gork.

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

Armi/Armature: un Capo può essere equipaggiato con armi e armature scelte dalla lista degli equipaggiamenti Eroi.

REGOLE SPECIALI

Comandante: ogni guerriero entro 6" del Capo può utilizzare il suo valore di Disciplina per Effettuare test di Disciplina.

0-4 Brave

20 corone d'oro

I Brave dei Goblin della Foresta sono solo un po' più intelligenti rispetto ai loro coetanei, e aiutano il Capo a dirigerli in battaglia. Questo non migliora il loro temperamento, tuttavia, in quanto sono soggetti a lotte intestine come le loro truppe.

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

Armi/Armature: i Brave possono essere equipaggiati con armi scelte dalla lista degli equipaggiamenti Eroi.

REGOLE SPECIALI

Animosità: i Brave sono soggetti alle regole per l'Animosità.



0-1 Shaman

20 corone d'oro

Gli sciamani usano il potere della Waaagh per dirigere la potenza di Gork e Mork contro i loro nemici. Solitamente vengono trovati a rubacchiare parti misteriose di animali invece di oro, la maggior parte degli altri Goblin concordano sul fatto che 'lui è strano'.

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

Armi/Armature: uno Sciamano può essere equipaggiato con armi scelte dalla lista degli equipaggiamenti Eroi.

REGOLE SPECIALI

Mago: uno Sciamano inizia con un incantesimo scelto a caso dalla lista delle Magie dei Goblin della Foresta.



Truppe (organizzate in gruppi di 1-5)



Goblin della Foresta

15 corone d'oro

I Goblin della Foresta guerrieri formano la truppa di una banda Goblin. Usano i loro talenti naturali per molestare i loro nemici, mantenendosi fuori dalla vista nel fitto fogliame.

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

Armi/Armature: i Goblin della Foresta possono essere equipaggiati con armi scelte dalla lista degli equipaggiamenti Truppe.

REGOLE SPECIALI

Animosità: i Goblin della Foresta sono soggetti alle regole per l'Animosità.

0-5 Red Toof

25 corone d'oro

Di tutte le varie fazioni che compongono i Goblin della Foresta, il famigerato Red Toof tribù è il più temuto. Sono truppe d'assalto d'élite, apprezzate dai Chieftains per il loro rabbia berserk in battaglia.

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

Armi/Armature: i Red Toof possono essere equipaggiati con armi scelte dalla lista degli equipaggiamenti Truppe.

REGOLE SPECIALI

Animosità: i Red Toof sono soggetti alle regole per l'Animosità.

Berserker: i Goblin della Foresta della tribù dei Red Toof si lasciano mordere da ogni sorta di animali selvatici velenosi prima di entrare in battaglia. La miscelanza di veleni li spinge in convulsioni spumeggianti, che li rende estremamente feroci. I Red Toof sono soggetti alle regole della *Furia*, come descritto nel regolamento di Mordheim. Inoltre, se iniziano il loro turno a portata di carica di un nemico, sono immuni all'Animosità per quel turno.



0-5 Slugga

20 corone d'oro

Gli Slugga praticano l'arte di lanciare vari oggetti fino a che non possono scagliare vari proiettili in una frazione di secondo. Questo li rende utili per distrarre i nemici con una grandine di pietre pesanti.

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

Armi/Armature: gli Slugga possono essere equipaggiati con armi scelte dalla lista degli equipaggiamenti Truppe.

REGOLE SPECIALI

Animosità: gli Slugga sono soggetti alle regole per l'Animosità.

Slugga: nella fase di tiro, gli Slugga possono tirare fino a 3 colpi con le armi da lancio. Questo non può essere combinato con *Tiro Rapido* se dovessero essere promossi allo status di Eroi.

0-1 Ragno Gigante

200 corone d'oro

E' meglio evitare i Ragni Giganti quando li si incontra in natura, a causa del loro veleno mortale e delle enormi dimensioni. Quando vengono spinti in combattimento da Soggiogatori dei Goblin della Foresta, diventano doppiamente pericolosi e molto più difficili da evitare.

Profilo	M	AC	AB	Fo	Re	Fe	I	A	D
	6	3	0	5	5	3	4	2	4

Armi/Armature: un Ragno Gigante non ha mai bisogno di usare armi o armature.

REGOLE SPECIALI

Paura: i Ragni Giganti provocano *Paura* come descritto nel regolamento di Mordheim.

Grande Mostro: i Ragni Giganti sono bersagli grandi, e possono sempre essere presi di mira.

Velenoso: dalle fauci dei Ragni Giganti gocciola nefando veleno. Quando ferisce un nemico e devi effettuare un tiro sulla Tabella delle Ferite, segui sempre il seguente schema:

1: *Atterrato*; **2-4:** *Stordito*; **5-6:** *Fuori Combattimento*.

Nativi: spostarsi nei boschi non crea alcun problema ai ragni. Si muovono attraverso qualsiasi terreno boscoso senza penalità.

Non senziente: i Ragni sono influenzati dalle regole sulla *Stupidità* del regolamento di Mordheim. Inoltre, non potranno mai acquisire esperienza, in quanto sono animali. Si noti tuttavia che essi possono *Scalare* normalmente.

Può essere cavalcato: il Capo, può cavalcare il gigantesco ragno, se si utilizzano le regole opzionali per le cavalcature. Il Capo guadagna un +1 al TA e deve muoversi alla velocità del Ragno Gigante di 6. Attacchi da tiro colpiscono il Capo con un tiro di 1-2, e il Ragno Gigante con 3-6 su un D6. In combattimento ravvicinato, l'avversario può scegliere chi colpire. Il Ragno Gigante non deve più effettuare Test di Stupidità se viene cavalcato, dato che il Capo sta dirigendo le sue azioni.

Magia dei Goblin delle Tenebre

D6 Risultato

- 1 Vento di Gork** **Difficoltà 6**
Un esplosione di sudicia flatulenza segnala l'Ira di Gork.
Raggio: 12". Il primo modello nel suo percorso deve tirare sotto la sua Resistenza o prendere un colpo a Fo 2 ed essere *Atterrato* automaticamente
- 2 Sguardo di Mork** **Difficoltà 8**
Lo Sciamano invoca la presenza del Dio Mork per abbattere i suoi nemici con un fulmine.
Raggio: 12". D3 colpi a Fo 3 colpiscono il primo modello sul loro cammino.
- 3 Zcoppiatesta** **Difficoltà 8**
Lo Sciamano canalizza pura energia WAAAGH! attraverso il suo corpo e vomita verso il nemico.
Raggio 6". Lancia un numero di colpi pari al numero di attacchi base del sciamano. Risolvili con Forza pari alla Resistenza dello Sciamano contro il primo modello sul loro cammino. Dopo gli effetti dei colpi sono stati risolti, tira un dado. Con un risultato di 1 lo Sciamano ha attinto troppo potere. Lo Sciamano crolla e va *Fuori Combattimento*.
- 4 Slancio di WAAAGH!** **Difficoltà 7**
Lo Sciamano evoca una gigantesca mano verde per sollevare un Goblin e trasportarlo nella mischia.
Lo Sciamano o qualsiasi altro Goblin nel raggio di 3" può essere spostato fino a 12", ignorando i terreni. Se questa mossa li porta in corpo a corpo, contano come fossero in carica nella fase di combattimento corpo a corpo.
- 5 Idolo di Gork** **Difficoltà 8**
Energia vorticoso crepita intorno allo Sciamano, dandogli l'aspetto di un grande eroe Pelleverde.
Lo Sciamano guadagna +1 AC, +1 Fo, e +1 A. Questi miglioramenti durano finché lo Sciamano non subisce una ferita non salvata.
- 6 Forza noi andiamo!** **Difficoltà 8**
Lo Sciamano e i vicini Goblin si riempiono con l'essenza della Waaagh!
Tutti i Goblin delle Tenebre amici (non Squig, Snotling, ecc) entro 6" dallo sciamano trattano i risultati *Stordito* sulla Tabella delle Ferite come *Atterrato*. Gli effetti durano fino a quando lo Sciamano non subisce una ferita non salvata.

