

## GOBLINS NOCTURNOS

### Elección de Guerreros

Una banda de Goblins Nocturnos debe incluir un mínimo de 3 jugadores. Dispones de 500 coronas para formar y equipar tu banda. La banda puede tener un máximo de 20 jugadores.

Jefe Goblin Nocturno: tu banda debe incluir un Jefe Goblin Nocturno, ¡Ni más, ni menos!

Chamán Goblin Nocturno: tu banda puede incluir un único Chamán Goblin Nocturno.

Goblins Nocturnos Grandez: tu banda puede incluir hasta cuatro Goblins Nocturnos Grandez.

Goblins Nocturnos: tu banda debe de incluir entre uno y cualquier número de Goblins Nocturnos.

Arkeroz Goblins Nocturnos: tu banda puede incluir cualquier número de Arkeroz Goblins Nocturnos.

Fanáticos: tu banda puede incluir hasta tres Fanáticos.

Garrapatos Cavernícolas: tu banda puede incluir hasta cuatro Garrapatos Cavernícolas.

Garrapatos Saltarines: tu banda puede incluir hasta tres Garrapatos Saltarines.

Gran Garrapato Cavernícola: tu banda puede incluir un único Gran Garrapato Cavernícola.

Troll de Piedra: tu banda puede incluir un único Troll de Piedra.

### Héroes

1 Jefe Goblin Nocturno: 50 coronas de oro

0-1 Chamán Goblin Nocturno: 30 coronas de oro

0-4 Goblins Nocturnos Grandez: 20 coronas de oro

### Secuaces

1+ Goblins Nocturnos: 15 coronas de oro

Arkeroz Goblins Nocturnos: 15 coronas de oro

0-3 Fanáticos: 20 coronas de oro

0-4 Garrapatos Cavernícolas: 25 coronas de oro

0-3 Garrapatos Saltarines: 40 coronas de oro

0-1 Gran Garrapato Cavernícola: 200 coronas de oro

0-1 Troll de Piedra: 250 coronas de oro

## Magia

Los hechizos de Magia son utilizados por los Chamanes. Se trata de rituales de diversos tipos y plegarias aulladas a los ruidosos dioses orcos Gorko y Morko.

1 ¡A por ellos! Coste: 25 coronas

Cualquier Orco o Goblin situado a 10 m o menos del Chamán ganará 1 punto de resistencia.

2 ¡Tira pa'lla! Coste: 10 coronas

Una gigantesca mano ectoplasmática de color verde empuja al pj.

Alcance: 10 m. Desplaza a un enemigo 5m en dirección directamente opuesta al Chamán.

3 ¡Zzap! Coste: 50 coronas

Un crepitante rayo de energía 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.

Bola de energía que causa 1 punto de daño, se puede usar cuantas veces se desee, implica que el proyectil impacte.

4 ¡No me vez! Coste: 60

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

Ningún pj podrá verlo durante 1m, incluso aunque se mueva, deberá mantener los brazos en el pecho y en cruz para indicar que está oculto.