

WARHAMMER
FANTASY ROLEPLAY

BESTIARIO DELLE TERRE DEL CAOS



ZUBDOLO

Supplemento non ufficiale per il Gioco di Ruolo di Warhammer Fantasy Roleplay

by Gotrek

BESTIARIO DELLE TERRE DEL CAOS

ZUBDOLO

I Zubdoli sono i Goblin più furtivi e spietati, che penetrano nelle linee nemiche assassinando i nemici subdolamente, proprio nel momento in cui meno se lo aspettano. Zubdolo si nasce, non si diventa, fin dai primi vagiti i goblin riescono a intuire quali siano meritevoli di divenire Zubdoli. Al contrario degli altri Goblin, i Zubdoli soffrono meno l'impatto emotivo con gli Orchi, ma se ne tengono bene alla larga dal farglielo notare.

ZUBDOLO

Profilo Primario

AC	AB	F	R	Ag	Int	Vol	Sim
22%	30%	32%	33%	24%	20%	30%	10%

Profilo Secondario

A	Fe	BF	BR	M	Mag	Fol	PF
2	16	6	5	4	-	-	-

Abilità: *Arrampicarsi, Cavalcare, Conoscenze Comuni (pelleverde), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Parlare Lingua (Ghàzhakh), Percepire, Sopravvivenza*

Talenti: *Colpire con Forza, Colpo Mortale¹, Visione Notturna*

Armature: *Testa 0 Braccia 0 Corpo 0 Zampe 0*

Difficoltà: *Normale*

Regole Speciali:

Animosità (vedi tabella): Gli Orchi e i Goblin odiano tutti gli esseri viventi e non, odiano anche i loro simili, e non mancano occasione per accendere una rissa nel proprio campo o villaggio, per la supremazia, per il cibo oppure solo perché "Io Zono più Grozzo". Ogni volta che c'è un principio di rissa, dovrà effettuare una Prova di Volontà, altrimenti attaccherà quello più vicino a lui. Se il soggetto sta cavalcando, la cavalcatura subisce gli stessi effetti dell'animosità. Tenere presente lo schema sottostante:

- Gli Orchi già in combattimento NON effettuano Prove di Animosità
- Gli Orchi di guardia NON effettuano Prove di Animosità (troppo comodi per litigare)
- Gli Orchi che sono in marcia o in fuga, NON effettuano Prove di Animosità (troppo impegnate a marciare)

Tabella Animosità:

Ogni volta che si deve utilizzare l'animosità, per vederne gli effetti utilizzare la tabella sottostante:

D10	Composizione Divisione Truppa Provinciale
1-10	Akkiappali: <i>"Oh! Avete Vizto gli altri Pelleverde cercano rogne, attakkiamoli!!!"</i> Attacchi il gruppo di pelleverde più vicino a te, attacchi in carica infliggendo solo per il primo turno D10 colpi a Forza 3, puoi essere schivato o parato, salvo che anche i componenti di questo gruppo non siano già in animosità, altrimenti non possono né schivare né parare.
2-9	Zuffa: <i>"Trippaditopo è un bugiardo!!! Appena finisce questa battaglia gli do una lezione!!!"</i> Sei frustrato dal combattimento se entro 1 turno di gioco non effettui un Attacco o un Attacco in Carica, prendi a schiaffoni il primo dei tuoi alleati più vicino.
3-8	Diamo l'Ezempio: <i>"Il rezto dell'armata è zolo una banda di mollakkioni!! Facciamogli vedere noi!!!"</i> Prendi di mira un nemico ben preciso, se nessuno si frappone tra di voi, inizi a correre verso di lui, con l'atto finale che si trasformerà in un Attacco in Carica.
4-8	Arriviamo!!! <i>"Ora vi faccio vedere io!!!! Mammolette!!!"</i> Lasci perdere il nemico con cui stai combattendo (prendendo l'attacco d'opportunità avversario), per dirigerti verso il nemico più forte che si trova nelle vicinanze.
5-9	E' Finita per te!!! <i>"Ke fai mi guardi, cerchi rognà? Bene ora ti faccio vedere io!!!"</i> L'Orco non ancora in combattimento, si dirige verso il nemico o l'alleato più vicino e lo attacca, non smetterà fin tanto l'avversario esisterà.

Attacca Sempre per Primo: Indipendentemente dall'Iniziativa che ha iniziato l'azione di combattimento, loro vanno sempre per primi.

Nazkozto: Quando entra in battaglia rimangono nascosti fino al momento opportuno per attaccare (quando la battaglia volge verso la vittoria). Rivelano la propria esistenza guadagnano l'effetto sorpresa guadagnando per quel round il talento Colpo Mortale.¹

Paura degli Elfi: I goblin detestano tutti gli Elfi soprattutto in combattimento, dovendo effettuare un Prova di Paura, ogni volta che li affrontano, salvo non siano in vantaggio 2 a 1.

Perfora Armature: Tutte le loro armi hanno questa qualità.

NUOVO TALENTO

COLPO MORTALE

I colpi inferti sono talmente tremendi se nel tiro per colpire il risultato del dado è 10 (0), l'avversario muore direttamente senza bisogno di rilanciare per la furia di Ulric.

ABILITA' CORRELATE: nessuna

LIMITAZIONI: nessuna



REALIZZATA PER “ LA LOCANDA DELLE DUE LUNE” www.wfrp.it

ESPANSIONE NON UFFICIALE PER IL GIOCO DI RUOLO DI WARHAMMER FANTASY ROLEPLAY 2°EDIZIONE

1ª Edizione: LUGLIO 2014 Autore: Gotrek “Barani Marco” gotrek@wfrp.it Fonti e Ispirazione: Warhammer “Orchi & Goblin”

Copia e riproduzione di questo documento è vietata se non vengono riportate le fonti

COPYRIGHT © Copyright Games Workshop Limited. © Fantasy Flight Games © Barani Marco “Gotrek” © Grafica realizzata da Marco Barani