BANDA DE GUERREROS NORDICOS

La tierra de Norsca se encuentra en el lejano norte del Imperio, junto al tormentoso Mar de las Garras. Es una tierra de nieve y frio extremos y sus gentes son fuertes y resistentes para aguantar la vida allí. Los Nórdicos son personas cuya forma de vida gira en torno a la lucha.

Debido a que la tierra de Norsca es muy poco fértil, las guerras entre tribus y el saqueo y pillaje de los pueblos sureños son habituales. Además, los Desiertos del Caos no están muy lejos, y en muchas ocasiones, incursiones de Hombres Bestia y Guerreros del Caos azotan Norsca, teniendo esto como resultado un pueblo guerrero duro y acostumbrado a enfrentarse a enemigos superiores.

Los Nórdicos entrenan a sus guerreros desde que tienen edad para sostener una espada. Son expertos en el uso de hachas, mazas y espadas, así como unos consumados usuarios de grandes escudos de madera. Pese a su fiereza y temperamento combativo, los Nórdicos son excelentes marineros, saben cuando han de ser disciplinados y sus barcoluengos son temidos allí donde aparecen.

Incluso hasta en la ciudad de Mordheim, donde los barcoluengos no pueden llegar, han aparecido bandas de Nórdicos, buscando hacerse un nombre en la dura Ciudad de los Condenados y también llevar riquezas a su pueblo en el lejano Norte.

Elección de Guerreros

Jarl: Una banda de Nórdicos debe tener un Jarl, ni más ni menos.
Berserkers: Una banda de Nórdicos puede tener hasta 2 Berserkers.
Mozuelos: Una banda de Nórdicos puede tener hasta 2 Mozuelos.
Ulfwerner: Una banda de Nórdicos puede tener 1 Ulfwerner.

Experiencia Inicial

Un **Jarl** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Berserkers** y los **Ulfwerner** empiezan con 8 puntos de experiencia.
Los **Mozuelos** empiezan con 0 puntos de experiencia.
Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Lista de Equipo de los Guerreros Nórdicos

Las siguientes listas son utilizadas por los Guerreros Nórdicos para escoger su equipo.

LISTA DE EQUPO DE NORDICOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza	3 co
Azote *	15 co
Lanza	10 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co

Armas de Proyectiles

Hachas Arrojadiza	15 co

(tratar como cuchillos arrojadizos)

Armaduras

Armadura ligera	20 co
Escudo	5 co
Casco	10 co

* Solo para héroes

LISTA DE EQUPO DE LOS CAZADORES

(Esta lista sólo es para los Cazadores)

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	1ª gratis / 2 co
Maza	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a Dos Manos	15 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectiles

Arcp	10 co
Jabalina	5 co

Armaduras

Escudo	5 co
Casco	10 co

Tabla de Habilidades de los Guerreros Nórdicos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jarl	√				√	√
Berserkers	√			√		√
Ulfwerners	√				√	√
Mozuelos	√				√	√

RECLUTANDO LA BANDA

Héroes:

1 Jarl:

Reclutamiento: 70 co

El Jarl de una banda es el guerrero más fuerte, el más veterano y en ocasiones suele ser el segundo jefe de la tribu a la que pertenece la banda. Mientras muchos Jarl tratan de afrontar las luchas mediante el uso de la estrategia, otros prefieren entonar un grito de batalla y lanzar a sus hombres a una muerte gloriosa. Sin duda es un hombre al que muchos seguirían sin dudarlo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	4	2	8

Armas / Armadura: un Jarl puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo para Nórdicos.

Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Jarl puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

0-2 Berserkers:

Reclutamiento: 50 co

Los Berserkers son algunos de los más temidos guerreros de Norsca. Han probado su valía en multitud de batallas y han aprendido hace tiempo que la muerte no es algo a lo que haya que temer. Cuando llega la hora de luchar, son los primeros en llegar hasta el enemigo y los últimos en abandonar el campo de batalla.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Berserkers pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Nórdicos.

Reglas Especiales:

Frenéticos: los Berserkers están sujetos a las reglas de la Furia Asesina.

0-1 Ulfwerner

Reclutamiento: 90 co

Los Ulfwerner son berserkers con una extraña peculiaridad: cuando la luna está llena, o cuando la sangre fluye en el campo de batalla, el Ulfwerner se transforma en una bestia salvaje, sedienta de sangre y con partes de lobo o de oso. Para muchos, los Ulfwerners son Licántropos, y son temidos y odiados por igual, pero los nórdicos ven más allá de las apariencias y valoran el cambio que se produce en los Ulfwerners como una bendición de los Hados del Norte.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	0	4	4	1	4	2	7

Armas / Armadura: un Ulfwerner lucha con garras y dientes, y no necesitan nada más. No sufren penalizadores por combatir sin armas.

Reglas Especiales:

Miedo: Un Ulfwerner es una criatura mitad hombre mitad bestia, por lo que causa *miedo.*

Bestial: Los Ulfwerners hace tiempo que dejaron que su lado más salvaje les controlase. En su mente solo puede haber rabia y nada más. Los Ulfwerners son inmunes a psicología.

Piel Dura: Los Ulfwerners están recubiertos por una piel peluda y correosa que hace difícil herirlos. Disponen del equivalente a una *tirada de salvación por armadura* de 6+. Esta tirada de salvación se puede modificar por Fuerza alta, como si fuera una armadura normal.

0-2 Mozuelos:

Reclutamiento: 15 co

Estos guerreros son jóvenes e inexpertos, pero los Jarl los llevan a las batallas precisamente para endurecerlos. Pocos de los mozuelos sobreviven a sus primeros combates, pero los que lo hacen se convierten en grandes guerreros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	2	3	3	1	2	1	6

Armas / Armadura: los Mozuelos pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Nórdicos.

Secuaces:
(adquiridos en grupos de 1-5)

Saqueadores:

Reclutamiento: 25 co

Un saqueador es el típico guerrero nórdico. Experimentados combatientes y marineros, no tienen escrúpulos en quemar casas y realizar todo tipo de pillaje. Son la base de toda banda de guerreros nórdicos, hombres duros del norte.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Saqueadores pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para Nórdicos.

0 – 5 Cazadores:

Reclutamiento: 25 co

Los cazadores son expertos en el uso del arco además de otras armas de los nórdicos. Dedican su tiempo a conseguir comida para las tribus del norte, cazando todo tipo de animales salvajes. En Mordheim han decidido cambiar su presa habitual por una más complicada: el hombre.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas / Armadura: los Cazadores pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Cazadores.

0 – 5 Lobos:

Reclutamiento: 15 co

Las tierras de Norsca están pobladas por todo tipo de animales salvajes: desde mamuts lanudos hasta osos polares, pasando por lobos más grandes y fuertes que los típicos del Viejo Mundo. Los Ulfwerner, mediante su conexión natural con los lobos, son capaces de hacer que varios lobos acompañen a la banda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas / Armadura: los lobos luchan con garras y dientes, y no necesitan nada más. No sufren penalizadores por combatir sin armas.

Reglas Especiales:
Animales: Los lobos no ganan experiencia.
Lider de la Manada: los lobos son fieles a su alfa, que en al caso de las bandas de nórdicos es siempre el Ulfwerner. Si el Ulfwerner no puede luchar una batalla, los lobos tampoco lo harán. Si el Ulrwerner muere, los lobos abandonarán la banda hasta que consigas reclutar otro Ulfwerner. En ese momento el Ulfwerner llamará de nuevo a los lobos.

Habilidades Especiales de Nórdicos:

Maestría con el Escudo

Los guerreros nórdicos entrenan con escudos desde que son pequeños. Su habilidad para bloquear golpes es mítica y nunca van a la batalla sin un buen escudo para cubrirles. El guerrero con esta habilidad puede parar con un escudo, como si fuera una rodela, además de seguir recibiendo el bono a la *tirada de salvación por armadura.*

Armas del Norte

Los Nórdicos son gentes sencillas, con armas sencillas. Sus armas favoritas son las hachas, pero no por ser las mejores sino porque están acostumbrados a talar árboles con ellas. Cuando el guerrero con esta habilidad ataca con un hacha o con un hacha a dos manos, puede repetir una vez cada ataque fallido.

Golpe demoledor

Los Nórdicos saben que el golpear más fuerte que el enemigo otorga la victoria en la mayoría de las ocasiones. Nadie puede realizar paradas contra los ataques hechos por el guerrero con esta habilidad. Ni las espadas ni las rodelas son lo bastante fuertes para detener los golpes del nórdico.

Lengua de Batalla
Solo el actual líder de la banda puede elegir esta habilidad. Su radio de la habilidad *Jefe* aumenta a 30 cm.

Coraje Bárbaro
Los Guerreros Nórdicos han luchado en innumerables batallas, han combatido a todo tipo de enemigos y aun así siguen peleando. El guerrero con esta habilidad ignora los *chequeos de liderazgo* por estar *Solo ante el peligro.*