# BANDA DE GUERREROS DE OSTLAND

El principado de Ostland posee la menor densidad de población de todas las provincias electorales del Imperio. Su gente tiene más vínculos con la tierra de Kislev en el Norte que con sus compatriotas del Sur. Esto se debe al hecho de que el Bosque de las Sombras y las Montañas Centrales forman dos barreras naturales entre Ostland y el resto del Imperio. En el interior del Bosque de las Sombras hay gran cantidad de animales de caza, pero también criaturas tenebrosas como Hombres Bestia del Caos y Goblins Silvanos. Las Montañas Centrales son en sí mismas la zona de mayor altura de todo el Imperio y sus cimas están habitadas por un gran número de ogros.
La situación aislada de Ostland ejerce una fuerte influencia sobre el carácter de sus habitantes, gente pobre pero muy resistente a la adversidad. Cada una de sus aldeas apenas se mantiene por encima del nivel mínimo de subsistencia y normalmente se compone de un núcleo familiar grande. Los hombres de Ostland son altos y de espalda ancha, mientras que las mujeres suelen ser altas y delgadas como un perro flaco o bien de corta estatura y robustas. Los hombres casados acostumbran a vivir como pequeños granjeros que también se dedican a recolectar raíces, tubérculos y frutos secos del bosque, mientras que los solteros se ganan la vida como cazadores y tramperos. El culto a Taal, el dios de los bosques y de las bestias, está muy extendido en esta región, aunque en las aldeas situadas más al oeste también se venera a Ryha y a Ulric, esposa y hermano respectivamente de Taal.
A pesar de no ser guerreros por naturaleza, los habitantes de Ostland nunca le hacen ascos a una buena pelea de borrachos y, dada su afición por las cervezas negras, este tipo de refriegas no es infrecuente. Durante la Gran Guerra contra el Caos, los habitantes de Ostland acudieron en masa para poner su arco y su lanza al servicio de sus vecinos kislevitas. Ostland ha sufrido los azotes del Caos más que cualquier otra parte del Imperio, de modo que su odio hacia estas malignas criaturas no tiene límites.

### *Reglas especiales*

*Autosuficientes: los hombres de Ostland no tienen ninguna intención de ofrecer a los extraños el oro que tanto les ha costado ganar. Debido a ello, no pueden alquilar nunca ningún mercenario a excepción de los ogros (que en Ostland son fáciles de encontrar).*

## Elección de Guerreros

Una banda de Ostland suele estar compuesta por miembros de una misma gran familia. Padres, tíos, hermanos, primos y, a veces, hasta aquella tía que es fuerte como un roble; todos se reúnen para formar la banda. La "familia" tiene que contar con 3 miniaturas como mínimo y 15 como máximo. Para empezar, dispones de 500 coronas de oro que puedes usar para reclutar a tu banda inicial.

**Anciano:** en cada banda de guerreros de Ostland tiene que haber un Anciano, ¡ni más ni menos!
**Hermanos de Sangre:** tu banda puede contar con un máximo de 2 Hermanos de Sangre.
**Sacerdote de Taal:** tu banda puede incluir un máximo de un Sacerdote de Taal.
**Parientes:** puedes disponer de cualquier número de Parientes.
**Rufianes:** tu banda de guerreros puede incluir hasta 5 Rufianes.
**Cazadores:** tu banda puede incluir un máximo de 7 Cazadores de Ostland.
**Ogro:** tu banda puede incluir un Ogro. ¡No hay comida suficiente para mantener a más de uno!

## Experiencia Inicial

El **Anciano** empieza con 20 puntos de experiencia.
Los **Hermanos de Sangre** empiezan con 12 puntos de experiencia.
Los **Sacerdotes de Taal** empiezan con 12 puntos de experiencia.
Todos los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

## Lista de equipo de los Guerreros de Ostland

Las siguientes listas son utilizadas por las bandas de Ostland para escoger sus armas.

## LISTA DE EQUIPO DE HÉROES

**Arcas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

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

**Armas de Proyectiles**

| | |
|---|---|
| Arco | 10 co |
| Pistola | 15 co |
| | 30 co por ristra |

**Armaduras**

| | |
|---|---|
| Armadura ligera | 20 co |
| Armadura pesada | 50 co |
| Escudo | 5 co |
| Casco | 10 co |

## LISTA DE EQUPO DE LOS RUFIANES

(Esta lista es para los Rufianes)

**Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

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

**Armaduras**

| | |
|---|---|
| Armadura ligera | 20 co |

## LISTA DE EQUIPO DE LOS CAZADORES

(Esta lista sólo es para los Cazadores)

**Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

| | |
|---|---|
| Daga | 1ª gratis / 2 co |
| Hacha | 5 co |
| Espada | 10 co |
| Lanza | 10 co |

**Armas de Proyectiles**

| | |
|---|---|
| Pistola | 15 co |
| | 30 co por ristra |
| Arco | 10 co |
| Arcabuz | 35 co |
| Trabuco | 30 co |
| Rifle de Caza | 200 co |
| Pistola Doble Cañón | 30 co |
| | 60 co por ristra |
| Rifle Doble Cañón | 300 co |

**Armaduras**

| | |
|---|---|
| Armadura ligera | 20 co |
| Escudo | 5 co |
| Casco | 10 co |

## LISTA DE EQUIPO DE LOS OGROS

(Esta lista es para los Ogros)

**Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo**

| | |
|---|---|
| Garrote | 3 co |
| Hacha | 5 co |
| Espada | 10 co |
| Arma a Dos Manos | 15 co |

**Armaduras**

| | |
|---|---|
| Armadura ligera | 20 co |

## Tabla de Habilidades de la Banda de Ostland

| | Combate | Disparo | Académicas | Fuerza | Velocidad | Especial |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Anciano** | √ | √ | | √ | √ | √ |
| **Hermanos de Sangre** | √ | | | √ | | √ |
| **Sacerdote de Taal** | √ | | √ | √ | √ | √ |

## RECLUTANDO LA BANDA

## *Héroes:*

### 1 Anciano

Reclutamiento: 60 coronas de oro

En Ostland, el hombre más viejo de la aldea (generalmente, el más grande) recibe el título de "anciano". Su palabra es muy respetada y, si él lo ordena, todos los hombres de una aldea cogerán sus cosas y se irán a Mordheim con él.

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

**Armas / Armadura:** un Anciano puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo los Héroes de Ostland.

***Reglas Especiales:***

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

### 0-2 Hermanos de Sangre

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Las aldeas de Ostland están compuestas normalmente por los miembros de una misma gran familia. Todo el mundo es el tío, el primo o el hermano de alguien (¡a veces de sí mismos!). En vez de tratar de aclarar todo este tipo de relaciones, a los hombres más respetados de la aldea (aparte de los ancianos) se les llama simplemente "hermanos de sangre".

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

**Armas / Armadura:** los Hermanos de Sangre pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes de Ostland.

### 0-1 Sacerdotes de Taal

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Se dice que todos los Sacerdotes de Taal nacen durante la fase más oscura de la luna. Los que son aceptados en el servicio de Taal son personas solitarias por naturaleza que luego se pasan la vida vagando por los bosques salvajes del norte del Imperio. No se sabe con certeza por qué los sacerdotes del bosque han empezado a unirse a las bandas de guerreros de Ostland en sus

incursiones a la ciudad en ruinas de Mordheim, pues los servidores de Taal no dan explicaciones. Baste con decir que la presencia del Dios del Bosque está creciendo tanto dentro como fuera de las ruinas a medida que cada vez más animales van habitando los bosques de los alrededores...

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 3 | 1 | 7 |

**Armas / Armadura:** un sacerdote puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes de Ostland.

***Reglas Especiales:***
*Plegarias: un Sacerdote de Taal puede usar las plegarias de Taal que se describen más adelante.*
*Requisitos: los Sacerdotes de Taal no pueden llevar nunca armadura pesada.*

## *Secuaces:*
## *(adquiridos en grupos de 1-5)*

### Parientes
Reclutamiento: 25 coronas de oro
La mayoría de los guerreros de una banda de guerra de Ostland son hermanos y primos del anciano. Muchos de ellos son hombres casados con niños a los que alimentar y las ruinas de Mordheim son una atracción que tan solo unos pocos aldeanos pobres son capaces de resistir.

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

**Armas / Armadura:** Los Parientes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Héroes de Ostland.

### 0-5 Rufianes
Reclutamiento: 25 coronas de oro
A pesar de que a todos los habitantes de Ostland les gusta su cerveza, en todas las aldeas hay quienes llevan esta pasión al extremo. Estos payasos nunca están sobrios, apenas se mantienen conscientes y van haciendo eses por las calles de Mordheim gritando insultos casi incomprensibles a todo aquel que encuentran en su camino o cometiendo caprichosos actos de vandalismo y dejándolo todo hecho un desastre. Este comportamiento irrisorio a menudo lleva a la gente a concluir que son inofensivos, pero los que cometen el error de pensar tal cosa acaban arrepintiéndose de ello. Al ir tan bebidos, pueden resultar realmente peligrosos e impredecibles, hasta el punto de ser capaces tanto de romperte una botella en la cabeza como de reírse a carcajadas y empezar a cantar.

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

**Armas / Armadura:** los Rufianes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo específica de los Rufianes. Los Rufianes nunca usan armas de proyectiles, ya que su percepción de las distancias deja mucho que desear, aunque obtengan un resultado de desarrollo que les permita hacerlo.

***Reglas Especiales:***
*Borrachos: los Rufianes han acabado con las pocas neuronas que tenían en sus pequeños cerebros a base de aguardientes matarratas y de cerveza barata. Por esta razón, obtienen éxito automático en todos los chequeos de liderazgo que deban realizar.*
*No inspiran respeto: los Rufianes provocan en sus camaradas un sentimiento mezcla de lástima y de miedo absoluto, por lo que nunca pueden llegar a ser los líderes de una banda.*

## 0-7 Cazadores de Ostland

Reclutamiento: 25 coronas de oro
Hay algunos hombres entre los habitantes de Ostland que optan por no casarse y pasan sus días solos en los bosques del Viejo Mundo. A pesar de que dichos montaraces no mantienen los mismos estrechos lazos familiares que el habitante tradicional de Ostland, son muy respetados por su conocimiento de los bosques y por su inquebrantable voluntad. Los cazadores pobres suelen ir armados con un sencillo arco construido por ellos mismos, pero el sueño de todo cazador es llegar a poseer algún día un arma de pólvora y un rifle de caza (en especial el de dos cañones), ya que este tipo de rifles es un símbolo de mucho prestigio entre los cazadores que habitan en el corazón de los bosques.

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

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

## 0-1 Ogro

Reclutamiento: 160 coronas de oro
En las zonas repletas de colinas y bosques de pinos que forman el paisaje típico de Ostland, se encuentran más ogros que en cualquier otra parte del Imperio. Estas criaturas tan brutales son muy buscadas por los hoscos montaraces de Ostland para que pongan sus músculos al servicio de sus bandas. La fuerza de los ogros es casi legendaria y su capacidad para resistir una terrible cantidad de daño en combate los convierte en las tropas de choque perfectas para cualquier banda. Por otra parte, la voracidad de los ogros tiene casi la misma fama que su habilidad de combate, por lo que son bastante caros de mantener.

| M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 10 | 3 | 2 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 7 |

**Armas / Armadura:** un Ogro puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de los Ogros.

***Reglas Especiales:***
*Causan miedo: los Ogros son criaturas enormes y de aspecto amenazante que causan miedo. Para más información, consulta el apartado "Liderazgo y Psicología".*
*Grandes: los Ogros son criaturas enormes y pesadas, por lo que suelen convertirse en un buen blanco para los arqueros. Cualquier miniatura puede disparar contra un Ogro, aunque no sea el objetivo más cercano.*
*Habilidades: un Ogro que llegue a convertirse en un héroe tras obtener el resultado "el chaval tiene talento" puede escoger entre las Habilidades de Combate y las de fuerza.*
*Lerdos: aunque los Ogros son capaces de ganar experiencia y de mejorar sus habilidades, no son criaturas muy listas. Por lo tanto, los Ogros solo consiguen la mitad de tiradas de desarrollo que los demás (es decir, tienen que acumular el doble de la experiencia necesaria para conseguir una tirada de desarrollo).*

## *Habilidades especiales de los Guerreros de Ostland*

Los héroes de Ostland pueden utilizar la lista de habilidades siguiente en lugar de cualquier otra lista de habilidades disponible.

### Embestida

Este guerrero es enorme (incluso para los estándares de Ostland) y puede aprovechar su gran tamaño para abrumar a sus enemigos. Cuando carga, el héroe puede tratar de tirar al suelo a su adversario en lugar de hacer sus ataques normales. Tira para impactar con un modificador de +1, aunque no hace falta que hagas ninguna tirada para herir. En lugar de ello, si el guerrero consigue impactar con este ataque, la miniatura enemiga caerá *derribada*. A las miniaturas con la habilidad *embestida* se les debería añadir cuanto antes un buen barrigón de cerveza con masilla verde.

### Hedor asqueroso

Los nativos de Ostland son todos bebedores prodigiosos y ninguno de ellos es demasiado limpio. Este guerrero en particular es muy alto y sobresale por encima de sus compañeros. Tras toda una vida dedicada a la bebida, el licor ya no tiene ningún efecto sobre él..., ¡aunque eso no le impide seguir consumiendo grandes cantidades! Sus ropas sin lavar y su sudor están impregnados con el olor a alcohol y todos sus enemigos vivos (por tanto, no afecta a No Muertos ni a Poseídos) tienen un modificador de -1 a la hora de golpearle en combate cuerpo a cuerpo. Además, el guerrero no puede llevar ningún tipo de fuego (antorchas, linterna, etc.) y los ataques de fuego que sufra deben realizarse con un +1 debido a que toda la cerveza que rezuma por los poros de su piel provocará que arda en llamas con facilidad.

### Insultos

Tras años de experiencia provocando a los oponentes para iniciar peleas de borrachos, este habitante de Ostland se ha aprendido todos los insultos más viles del Imperio. Durante la fase de disparo, el guerrero puede dedicarse a incordiar a uno de sus enemigos a base de insultos en lugar de disparar o lanzar un hechizo. El guerrero deberá ser capaz de ver al enemigo y la sarta de insultos se llevará a cabo siguiendo todas las reglas de disparo (se debe insultar al enemigo más cercano, etc.). Por otra parte, siempre quedará más auténtico que el propio jugador insulte a la miniatura de su oponente (quizá lleva un sombrero que parece un loro estrangulado o su madre era una bretoniana). Entonces, el guerrero insultado deberá hacer un *Chequeo de Liderazgo*. Si lo supera, no pasa nada; pero, si no lo supera, en la próxima fase de movimiento estará obligado a intentar trabarse en combate con el guerrero que lo haya insultado.

### Empatía animal

Al haber crecido en contacto cercano con los animales del bosque, este guerrero posee una afinidad especial con todos los animales "normales" (es decir, caballos de guerra, mastines, etc.). Los animales no le atacarán nunca y hasta un máximo de dos mastines de guerra que posea el guerrero (consulta la página 54 del reglamento de Mordheim) no contarán para el máximo de miniaturas que puede incluir la banda.

### Juramento de sangre

A veces, el líder de una banda de Ostland hace un juramento de sangre que consiste en no dejar nunca atrás a ninguno de los miembros de su "familia" que hayan caído. Tal es su determinación a la hora de proteger a sus familiares caídos, que es muy difícil conseguir que se retire del campo de batalla. Esta habilidad solo la puede tener el líder de una banda y le permite repetir una vez por partida una sola tirada fallida de un *chequeo de retirada*.

## *Plegarias a Taal*

Taal es el dios de la naturaleza y exige el respeto de todos los que penetran en las regiones salvajes del Imperio. Se le representa como un hombre alto, de espalda ancha, pelo largo y enmarañado y con una barba poblada. Lleva un cráneo de ciervo como yelmo y va vestido con pieles de visón y de oso. A menudo se le denomina el Señor de las Bestias. Sus seguidores suelen ser montaraces, tramperos y, en general, toda la gente que vive en las tierras salvajes del Imperio. *Las plegarias a Taal funcionan del mismo modo que las plegarias a Sigmar, aunque el Sacerdote de Taal no puede llevar nunca armadura.*

## 1D6 Resultado

**1 El Salto del Ciervo** **Dificultad 7**

*Muchos de los sacerdotes de Taal llevan un cráneo de ciervo como símbolo de su devoción y pueden usar el poder del Señor de las Bestias para emular la agilidad y la belleza de este magnífico animal.*

El sacerdote de Taal puede desplazarse inmediatamente a cualquier lugar situado a 22 cm o menos de él; puede incluso ponerse en contacto peana con peana con una miniatura enemiga. En este caso, la acción contará como una carga y el sacerdote obtendrá un modificador de +1 a la Fuerza en todos los ataques del primer turno del combate. Si entra en combate con un enemigo que huye, en la fase de combate cuerpo a cuerpo causará un impacto automático con un +1 a la Fuerza y luego su enemigo seguirá huyendo (si es que sigue vivo).

**2 Cerveza Bendita** **Dificultad 5**

*Al igual que a su hermano Ulric, a Taal le gustan mucho las cervezas fuertes del norte del Imperio. En el equinoccio de verano, en cada aldea de Ostland se abre un barrilete de cerveza (¡como mínimo!) en honor a Taal*.

Beber un frasco de cerveza sagrada de Taal puede curar a cualquier guerrero que se encuentre a 5 cm o menos del sacerdote, incluido él mismo (se supone que este lleva consigo todos los frascos necesarios). El guerrero volverá a tener todas sus Heridas y, además, todas las miniaturas enemigas vivas (no cuentan No Muertos ni poseídos) que se encuentren a 5 cm o menos del sacerdote perderán 1 Ataque durante el próximo turno de combate debido al fuerte olor de la cerveza.

**3 Garra del Oso** **Dificultad 7**

*Más de un caballero bien acorazado ha sido arrojado de su caballo por la sorprendente fuerza de los devotos de Taal. Aunque tradicionalmente se conoce como "Garra del Oso", los habitantes de Ostland que han podido sentir el poder de este hechizo se refieren a él como "Aliento del Alce"*.

El sacerdote invoca la bendición de Taal sobre sí mismo o sobre una miniatura de su bando que se encuentre a un máximo de 15 cm de distancia. El objetivo del hechizo obtiene un modificador de +2 a la Fuerza hasta el próximo turno del sacerdote.

4 Temblor de Tierra Dificultad 9

*Taal tiene poder sobre la tierra y sobre los cielos y este poder puede alcanzar incluso las oscuras calles de Mordheim. Cuando se invoca su nombre tres veces y se derrama en el suelo la sangre de un águila, el Señor de la Naturaleza hará retumbar el cielo y temblar la tierra*.

Este hechizo debe lanzarse sobre un solo edificio que se encuentre a 10 cm o menos. Toda miniatura enemiga que esté en contacto con dicho edificio sufrirá un impacto de F3. Además, el edificio se derrumbará y todas las miniaturas que se encontraran en él sufrirán las mismas consecuencias que si hubieran caído al suelo (por ejemplo, una

miniatura que caiga desde una altura de 12 cm deberá realizar dos chequeos de iniciativa para evitar sufrir 1D3 impactos de F5). Retira del tablero ese elemento de escenografía para el resto de la partida.

**5 Enredaderas Dificultad 8**

*Se cuenta que cuando Taal caminaba por la tierra la vida brotaba del suelo a su paso. Una parte de este poder puede ser usada por sus seguidores para ayudar a reforestar los bosques y a devolver la tierra a su estado natural*.

De la tierra brotan súbitamente plantas, lianas y hasta pequeños árboles que dificultan el movimiento a todo el que trata de pasar a través de ellos. Todas las miniaturas amigas y enemigas (excepto los cazadores de Ostland) que se encuentren a 30 cm o menos del sacerdote solo podrán avanzar a la mitad de su movimiento hasta la siguiente fase dedisparo.

**6 Invocar Ardillas Dificultad 7**

*Taal es el amo de todos los animales, tanto grandes como pequeños. Todo el que lo enfurezca puede verse atacado por un león de las montañas o ahogado por una inundación causada por un castor furioso*.

El sacerdote provoca la ira del Señor de las Bestias e invoca a docenas de ardillas rabiosas. Estas se abalanzan contra un enemigo que esté a 30 cm o menos del sacerdote, se meten por dentro de la ropa y la armadura del guerrero y le causan multitud de pequeños mordiscos y heridas. El blanco del hechizo sufre 2D6 impactos de F1. No se permiten tiradas de salvación por armadura.