

Guerreros de Ostland

"Mi único error fue pelearme con un cerdo campesino delante de la taberna La Cabeza del Burro. Lo siguiente que recuerdo es que doce de sus hermanos iban tras mi cabeza".

Udo Verkommen, espada de alquiler.

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.

Tablas de Habilidades de los Guerreros de Ostland

El Anciano puede elegir habilidades de Combate, Disparo, Fuerza, Velocidad y Especial.

Los Hermanos de Sangre pueden elegir habilidades de Combate, Fuerza y Especial.

El Sacerdote de Taal puede elegir habilidades de Combate, Académicas, Fuerza, Velocidad y Especial.

Lista de Equipo para Guerreros de Ostland

Héroes		Cazadores	
<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>		<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1ª gratis / 2 co.	Daga	1ª gratis / 2 co.
Maza/Martillo	3 co.	Lanza	10 co.
Hacha	5 co.	Hacha	5 co.
Espada	10 co.	Espada	10 co.
Arma a Dos Manos	15 co.	<i>Armas de Projectiles</i>	
Lanza	10 co.	Pistola	15 co. (30 por ristra)
<i>Armas de Projectiles</i>		Arco	10 co.
Arco	10 co.	Arcabuz	35 co.
Pistola	15 co. (30 por ristra)	Trabuco	30 co.
<i>Armadura</i>		Rifle de Caza	200 co.
Armadura Pesada	50 co.	Pistola de Doble Cañón	30 co. (60 por ristra)
Armadura Ligera	20 co.	Rifle de Doble Cañón	300 co.
Rodela	5 co.	<i>Armadura</i>	
Casco	10 co.	Armadura Ligera	20 co.
		Rodela	5 co.
		Casco	10 co.

Rufianes		Ogros	
<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>		<i>Armas de Cuerpo a Cuerpo</i>	
Daga	1ª gratis / 2 co.	Garrote	3 co.
Maza/Martillo	3 co.	Hacha	5 co.
Hacha	5 co.	Espada	10 co.
Espada	10 co.	Arma a Dos Manos	15 co.
Arma a Dos Manos	15 co.		
<i>Armadura</i>		<i>Armadura</i>	
Armadura Ligera	20 co.	Armadura Ligera	20 co.

Héroes

1 Anciano; Reclutamiento: 60 co.

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
Anciano	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 para los Héroes de Ostland.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 15 centímetros o menos del Anciano puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-2 Hermanos de Sangre; Reclutamiento: 35 co.

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
Hermano de Sangre	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 para Héroes de Ostland.

0-1 Sacerdote de Taal; Reclutamiento: 45 co.

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
Sacerdote de Taal	10	2	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Un Sacerdote de Taal puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la Lista de Equipo para 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 co.

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
Pariente	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 para Héroes de Ostland.

0-5 Rufianes; Reclutamiento: 25 co.

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 romper una botella en la cabeza como de reírse a carcajadas y empezar a cantar.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rufián	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 co.

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
Cazador	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los Cazadores de Ostland pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo específica de los Cazadores.

0-1 Ogro; Reclutamiento: 160 co.

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
Ogro	15	3	2	4	4	3	3	2	7

Armas/Armadura: los Ogros pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo específica 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).

Armas Especiales

Pistola de Dos Cañones

Coste: 30 coronas de oro (60 por ristra).

Disponibilidad: Raro 10.

Rifle de Dos Cañones

Coste: 300 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 12.

Conocedor de la debilidad de los Ostlandeses por el armamento impactante (y su predisposición a gastar enormes cantidades de dinero) un armero de Hochland decidió fundir dos cañones juntos en una pistola y venderla por el doble del precio normal. La banda estuvo tan impresionada con la nueva arma que le pidieron que hiciera lo mismo con su rifle de caza. Desde entonces el armero ha sido abrumado con peticiones de las más poderosas bandas de Mordheim.

Un arma de fuego con dos cañones (del tipo que sea) se comporta exactamente como una normal salvo una excepción. Cualquier enemigo será impactado por dos proyectiles en lugar de por uno (una pistola causará dos impactos de Fuerza 4 en lugar de uno por cada ataque). Sin embargo, cada cañón necesita un turno entero para recargarse (aunque si sólo se recarga un cañón se puede disparar como un rifle/pistola normal). Si se tiene una ristra de pistolas de dos cañones se podrán disparar ambos cañones en todos los turnos.

Habilidades Especiales

Los Héroes Ostlandeses pueden decidir utilizar la siguiente lista de habilidades en lugar de las listas habituales.

Ímpetu de Toro: El guerrero es enorme, incluso para los estándares Ostlandeses, y puede usar su envergadura para rebasar a sus oponentes. Cuando carga, este Héroe puede intentar derribar a su oponente en lugar de hacer sus ataques normales. Tira para impactar con un modificador de +1, aunque no hará falta tirar las heridas. En su lugar, si impacta, el enemigo quedará derribado. (Las miniaturas con esta habilidad deberían modelarse con una gran tripa cervecera fuera de la ropa).

Borracho Fétido: Los Ostlandeses son prodigiosos bebedores pero pésimamente higiénicos. Este guerrero destaca por encima de los demás. Tras un tiempo de beber, el licor comienza a hacer sus efectos, aunque no lo detiene de seguir consumiendo cantidades ingentes del mismo. Sus ropas sucias y el sudor apestan a alcohol y todos los enemigos vivos (no Poseídos ni No Muertos) tienen un -1 para impactar en combate cuerpo a cuerpo. Además, el guerrero no puede llevar nada con llamas (antorchas, linternas...) y los ataques de fuego se resuelven con +1 de Fuerza, ya que sus ropas impregnadas de cerveza son el combustible perfecto.

Insulto: Tras años de derrotar rivales en peleas de borrachos el Ostlandés ha aprendido algunos de los más péfidos insultos del Imperio. Durante la fase de disparo el guerrero puede elegir insultar a un enemigo en lugar de disparar con un arma de proyectiles o lanzar un hechizo. El guerrero debe poder ver al enemigo y el insulto se rige por las reglas de disparo (insultar al más cercano, objetivos grandes, etc.). El jugador debe insultar a la miniatura enemiga de la manera que sea (tal vez su sombrero parece un loro estrangulado o su madre se lo montó con un Eslizón). El enemigo hará un chequeo de Liderazgo. Si lo pasa no ocurre nada, pero si falla deberá invertir todo su próximo turno de movimiento en llegar al combate con el guerrero que lo insultó.

Magnetismo Animal: Habiendo crecido entre los animales del bosque este guerrero exuda cierto encanto a todos los animales “normales” (caballos de guerra, mastines, etc.). Los animales no le atacarán y hasta dos mastines de guerra puede poseer el guerrero sin que cuenten en el máximo de miembros permitidos de la banda.

Juramento de Sangre: El líder de una Banda Ostlandesa jura a veces no dejar jamás a los miembros caídos de su “familia”. Tal es su determinación de proteger a su parentela que es extremadamente difícil hacerle retirarse del campo de batalla. Sólo un Líder de Banda puede tener esta habilidad, que le permite volver a tirar un Chequeo de Retirada fallado una vez por partida.

Plegarias de Taal

Taal es el Dios de la Naturaleza y exige el respeto de todos aquellos que entran en las regiones salvajes del Imperio. Se le retrata como un hombre alto, de hombros anchos con una salvaje y larga cabellera y espesa barba. Lleva una calavera de ciervo a modo de yelmo, y se cubre con pieles de bison y oso. A menudo se le llama El Señor de las Bestias. Sus seguidores incluyen a los exploradores, tramperos y aquellos que viven en las zonas salvajes del Imperio.

Las Plegarias a Taal funcionan como las Plegarias a Sigmar aunque los Sacerdotes de Taal nunca llevarán armadura pesada.

1D6

Resultado

1

Salto del Ciervo

Dificultad 7

Muchos de los Sacerdotes de Taal llevan una calavera de ciervo como símbolo de su devoción y el poder del Señor del Bosque puede utilizarse para emular la velocidad y belleza de esta magnífica bestia.

El Sacerdote puede mover inmediatamente hasta 22 centímetros, e incluso ponerse en contacto peana con peana con una miniatura enemiga (se considerará que ha cargado y ganará +1 a la Fuerza en la primera ronda de combate cuerpo a cuerpo). Si se traba en cuerpo a cuerpo con un enemigo huyendo, en la fase de combate impactará automáticamente con Fuerza +1 y después su oponente seguirá huyendo (si ha sobrevivido).

2

Cerveza Bendita

Dificultad 5

Como a su hermano Ulric, a Taal le gusta beber en grandes cantidades las fuertes cervezas de las regiones del Norte del Imperio. Durante el solsticio de verano cada pueblo y aldea de Ostland abre un barril de cerveza (como mínimo) en honor a Taal.

Beber de la cerveza bendecida por Taal (se supone que el Sacerdote lleva tanta como le sea necesaria) permite curarse a cualquier guerrero hasta a 5 centímetros del Sacerdote (incluido él mismo). El Guerrero recupera todas sus Heridas. Además cualquier enemigo viviente (no afecta a Poseídos ni No Muertos) a 5 centímetros del Sacerdote perderá un Ataque durante el siguiente turno de combate debido a los potentes vapores del licor.

3

La Zarpa del Oso

Dificultad 7

Muchos caballeros equipados con armaduras han sido derribados por la sorprendente fuerza de los seguidores de Taal. Aunque tradicionalmente se le conoce como “La Zarpa del Oso” aquellos que han experimentado su poder se refieren a él como “El Aliento del Alce”.

El Sacerdote invoca la bendición de Taal para sí mismo o una única miniatura amiga hasta a 15 centímetros. El objetivo recibe un bonificador de +2 a la Fuerza hasta el siguiente turno del Sacerdote.

4

Temblor de Tierra

Dificultad 9

El dominio de Taal incluye tanto la tierra como los cielos y su poder puede alcanzar incluso las oscuras calles de Mordheim. Cuando se invoca su nombre tres veces y la sangre de un águila se derrama en el suelo, El Señor de lo Salvaje, hará que el trueno retumbe y la tierra tiemble.

El hechizo se lanza sobre un único edificio a una distancia máxima de 10 centímetros. Cualquier miniatura enemiga en contacto con el edificio sufrirá un impacto de Fuerza 3. Además el edificio se derrumbará y cualquier miniatura en él contará como si hubiera caído al suelo desde la altura a la que estuviera. Elimina esta pieza de escenografía del juego para el resto de la batalla.

5

Maleza

Dificultad 8

Se dice que cuando Taal caminaba por la Tierra, la vida brotaba tras él allí por donde pasara. Una parte de su poder puede ser invocada por sus seguidores para ayudar a que los bosques crezcan de nuevo y hacer que la tierra regrese de nuevo a su estado natural.

Plantas, enredaderas e incluso pequeños árboles nacen de la tierra, entorpeciendo a aquellos que quieran moverse a través de ellos. Todas las miniaturas (tanto amigas como enemigas) salvo los Jaeger Ostlandeses a una distancia de hasta de 30 centímetros del Sacerdote sólo podrán mover la mitad de su atributo de Movimiento hasta la siguiente fase de disparo.

6

Invocación de Ardillas

Dificultad 7

Taal es el Señor de todas las bestias, tanto grandes como pequeñas. Aquellos que le enfurecen pueden ser tanto atacados por un león montañés como ahogados por una riada que provoque un castor enfadado.

El Sacerdote invoca la ira del Señor de las Bestias, llamando docenas y docenas de ardillas rabiosas. Los furiosos roedores asaltarán a un enemigo que esté a 30 centímetros del Sacerdote, gateando dentro de las ropas y armadura del guerrero, arrojándole nueces y avellanas y provocándole numerosos pequeños mordiscos y arañazos. El objetivo sufre 2D6 impactos de Fuerza 1 sin tirada de salvación por armadura posible.