

# EXPLORADORES NÓRDICOS

**Oh, Sigmar, protégenos de la ira de los nórdicos.**

La tierra de Norsca se encuentra en el extremo norte del Imperio, al otro lado del tormentoso mar de las Garras. Esta es una tierra de nieve y hielo, con montañas de escarcha y oscuridad que llegan hasta el mismísimo cielo y se nacen desde el mar. Los humanos que viven aquí son de constitución poderosa, con cuerpos grandes y musculosos. Los nórdicos son un pueblo sanguinario cuya sociedad se basa totalmente en la guerra y la lucha. Producen muy poco en su inhóspita tierra natal y su postura es la de tomar lo que les hace falta de las tierras vecinas. En muchas ocasiones, sus temidos barcos han llevado el terror y la destrucción a las tierras de los hombres y de las demás razas. Los nórdicos viven en tribus o clanes, de la misma manera a como vivían los Unberogens, quienes hace siglos fueron los fundadores del Imperio. Es por estas razones que los nórdicos son vistos por los demás hombres como una raza muy primitiva e incivilizada. De hecho, muchas tribus nórdicas adoran abiertamente a los dioses oscuros del Caos como propios.

Todos los exploradores nórdicos son entrenados en el arte de la guerra a una edad muy temprana y se convierten en expertos en el uso de la espada, el hacha y el escudo, ya que la suya es una sociedad brutal en la que sólo sobreviven los más fuertes. Probablemente debido a su temible reputación, los nórdicos tienen pocas lealtades, aparte de su clan y sus antepasados, por lo que son excelentes mercenarios.

A pesar de su comportamiento brutal, los nórdicos son excelentes navegantes naturales, que rivalizan incluso con los Altos Elfos. De hecho fueron los nórdicos los primeros humanos en descubrir Lustria y las Tierras del Sur. En sus barcos, los nórdicos navegaron desde el Viejo Mundo hasta Lustria, estableciendo la primera colonia, Skeggi. Los nórdicos asolan la costa de Lustria asaltando muchos asentamientos costeros, pero es su deseo de riquezas y fama inmortal lo que les ha llevado a adentrarse en el interior para saquear los templos de los Slann.

## Reglas Especiales

Todos los exploradores nórdicos están sujetos a las siguientes reglas especiales:

**Marineros:** los nórdicos son un pueblo marino y pasan gran parte de su tiempo remando barcos. Para representar esto, todos los exploradores nórdicos obtienen +2 a la Fuerza cuando intentan remar en un barco.

## Selección de Guerreros

Una banda de Nórdicos debe incluir un mínimo de tres modelos. Dispones de 500 coronas de oro

para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda no puede superar los 15.

## Heroes

**Jarl:** una banda de Nórdicos debe tener un Jarl, ni más ni menos.

**Berserkers:** tu banda puede tener hasta dos Berserkers.

**Juramentados:** tu banda puede tener hasta dos Juramentados.

**Wulfen:** una banda de Nórdicos puede tener un Wulfen.

## Secuaces



**Saqueador:** tu banda puede tener cualquier número de saqueadores.

**Cazadores:** tu banda puede tener hasta 5 cazadores.

**Lobos:** tu banda puede tener hasta 5 lobos siempre y cuando hayas incluido un Wulfen.

## Experiencia inicial

El **Jarl** comienza con 20 puntos de experiencia.

Los **Berserkers** comienzan con 11 puntos de experiencia.

El **Wulfen** comienza con 11 puntos de experiencia.

Los **Juramentados** comienzan con 0 puntos de experiencia.

**Secuaces** comienzan con 0 puntos de experiencia.

## Características máximas

Los nórdicos son humanos, aunque bastante desagradables y feroces, pero humanos al fin y al cabo, por lo que utilizarán las características máximas humanas de la página 121 del libro de reglas de Mordheim



# Equipamiento de los Nórdicos

Esta es la lista que emplean los nórdicos para elegir sus armas y armaduras.

## EQUIPAMIENTO DE HEROES

### Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga .....	Gratis/2 co
Martillo .....	3 co
Hacha .....	5 co
Espada .....	10 co
Arma a dos Manos .....	15 co
Mangual .....	15 co

### Armas de Proyectoil

Hachas (igual que cuchillos) .....	Arrojadizas 15 co
---------------------------------------	----------------------

### Armaduras

Casco .....	10 co
Armadura ligera .....	20 co
Escudo .....	5 co

## EQUIPAMIENTO DE SECUACES

### Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga .....	Gratis/2 co
Martillo .....	3 co
Hacha .....	5 co
Espada .....	10 co
Lanza .....	10 co
Arma a dos Manos .....	15 co

## Armas de Proyectoil

Hachas (igual que cuchillos) .....	Arrojadizas 15 co
---------------------------------------	----------------------

### Armaduras

Casco .....	10 co
Armadura ligera .....	20 co
Escudo .....	5 co

## EQUIPAMIENTO DE CAZADORES

### Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga .....	Gratis/2 co
Martillo .....	3 co
Hacha .....	5 co
Espada .....	10 co
Lanza .....	10 co
Arma a dos Manos .....	15 co

### Armas de Proyectoil

Javalina .....	5 co
Arco .....	10 co

### Armaduras

Casco .....	10 co
Escudo .....	5 co



# Habilidades de los Nórdicos

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
<b>Jarl</b>	✓			✓	✓	✓
<b>Berserker</b>	✓			✓		✓
<b>Wulfen</b>	✓			✓	✓	✓
<b>Juramentado</b>	✓			✓	✓	✓



# HEROES

## 1 Jarl

70 co para reclutar

El jarl de una banda nórdica es el más veterano de su grupo y a menudo un caudillo de clan menor de su tribu. Ha visto muchas batallas y está acostumbrado al derramamiento de sangre. Mientras que algunos jarls deciden comandar sus fuerzas con estrategia, la mayoría se limitan a correr en la refriega con el resto de los guerreros. Sea como sea que el Jarl decida dirigir su banda, todos los demás guerreros le respetan y le admiran.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	4	3	1	4	2	8

**Armas/Armadura:** un Jarl puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Heroes.

### REGLAS ESPECIALES

**Liderazgo:** cualquier guerrero a 6" o menos del Jarl puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.



## ◆-2 Berserkers

50 co para reclutar

Los berserkers son algunos de los guerreros más feroces de la banda nórdica. Han demostrado su valía en innumerables batallas y han aprendido que

no hay que temer a la muerte. Se lanzan a la batalla sin preocuparse por su propia seguridad y están realmente dementes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	4	3	1	3	1	7

**Armas/Armadura:** un Berserker puede equiparse con armas elegidas de la sección de Heroes, pero nunca puede usar armaduras.

### REGLAS ESPECIALES

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

## ◆-1 Wulfen

90 co para reclutar

Los Wulfen son berserkers con una mutación excepcional. Cuando hay luna llena, o cuando la sangre empieza a fluir en el campo de batalla, los misteriosos y mortales Wulfen se convierten en bestias hambrientas de sangre, parte hombre parte lobo u oso. La mayoría de los habitantes del Viejo Mundo conocen y temen a estas criaturas, a las que llaman hombres lobo. Estas bestias monstruosas desgarran la carne y la armadura con facilidad con sus enormes garras y colmillos mientras arrasan en el cuerpo a cuerpo.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	4	0	4	4	1	4	2	7

**Armas/Armadura:** un Wulfen es una bestia voraz con dientes y garras y nunca puede usar armas o armaduras, aunque no sufre ninguna penalización por estar desarmado.

### REGLAS ESPECIALES

**Miedo:** los Wulfen son criaturas aterradoras de mirar y causan Miedo.

**Bestial:** los Wulfen son bestias voraces y, por tanto, inmunes a la psicología. Además, a pesar de ser muy venerados por sus compañeros bárbaros, los Wulfen son demasiado salvajes e incontrolados para convertirse en el líder de la banda.

## ◆-2 Juramentados

15 co para reclutar

Se trata de jóvenes combatientes que aún no tienen experiencia y que están "sometidos" al Jarl por el juramento de servidumbre.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	2	3	3	1	2	1	6

**Armas/Armadura:** un Juramentado puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Heroes.

# SECUACES

## Saqueadores

25 co para reclutar

Los saqueadores son los guerreros habituales de cualquier banda nórdica. Tienen su cuota de sangre y han sido entrenados desde que eran niños. Se les llama saqueadores porque son piratas y asaltantes.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

**Armas/Armadura:** un Saqueador puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Secuaces.

## 5 Cazadores

25 co para reclutar

Los cazadores son los más hábiles en la cacería de animales salvajes en la sociedad nórdica. Son expertos en el arco, así como en todas las demás armas comunes a los nórdicos. Suelen seguir a los campeones en los viajes para ofrecer ataques a distancia, así como habilidades adicionales de caza.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

**Armas/Armadura:** un Cazador puede equiparse con armas y armaduras elegidas de la sección de Cazadores.

## 5 Lobos

15 co para reclutar

Las duras tierras de Norsca están habitadas por un gran número de bestias feroces: mamuts gigantes, osos polares feroces y lobos mucho más grandes que los que se encuentran en otras partes del mundo. Los cazadores nórdicos hacen uso de estas bestias cuando han sido entrenadas. Son enemigos formidables.

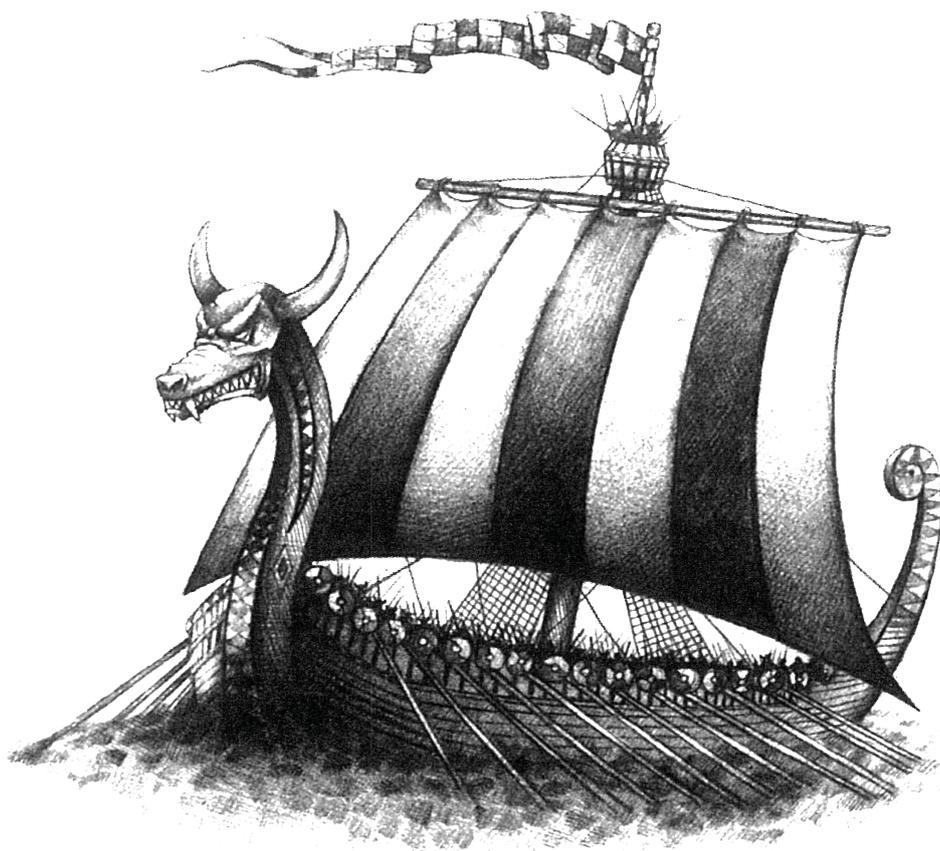
Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	9	3	0	3	3	1	3	1	5

**Armas/Armadura:** los lobos tienen colmillos muy afilados. No necesitan ni pueden utilizar armas y armaduras.

### REGLAS ESPECIALES

**Animales:** los lobos son animales y por tanto no ganan experiencia.

**Líder de la manada:** los lobos son animales de manada que sólo responden al más fuerte de su manada: el Wulfen. En el caso de que no haya Wulfen en la banda por muerte o lesión, los lobos no podrán ser utilizados hasta que sea reemplazado.



# HABILIDADES ESPECIALES NÓRDICAS

Los Héroes Nórdicos con la lista de habilidades especiales disponibles pueden utilizar estas listas de habilidades en lugar de las normales cuando obtienen una nueva habilidad

## MAESTRO ESCUDERO

Los exploradores nórdicos comienzan a entrenar con escudos cuando aún son niños. Algunos guerreros llegan a ser tan hábiles con estas armas que pueden bloquear casi cualquier golpe contra ellos. Cuando este héroe está armado con un escudo puede parar con él además de obtener una salvación de 6+.

## CARGA DE BERSERK

Los nórdicos son muy hábiles con armas que muchas otras razas consideran primitivas y salvajes. Cuando este héroe está armado con un hacha o un arma de doble mano, puede repetir todas las tiradas para impactar fallidas cuando carga.

## GOLPE PODEROSO

Los exploradores nórdicos entrenan durante la mayor cantidad de tiempo posible. Son expertos luchadores

y aprenden a poner toda su fuerza en ataques muy poderosos. Ningún enemigo puede parar un ataque realizado por este héroe, ya que golpea con tal potencia que empuja hasta superar un broquel o una espada.

## LENGUA DE BATALLA

Sólo un héroe con la habilidad de líder puede obtener esta habilidad. Permite a las miniaturas a 12" de él utilizar su liderazgo, en lugar de las 6" normales.

## CORAJE BARBÁRICO

Como los exploradores nórdicos se esfuerzan por morir valientemente en la batalla, aprenden a no temer nada y a abrazar las dificultades. Este héroe nunca necesita hacer pruebas de Solo ante el Peligro y puede repetir las pruebas de miedo falladas.

*Por Derek Whitman*

**I**nclínate ante mí, porque soy Thrombard Broadoak, Jarl del Gran Thane Aegsarl de la Tribu de la Gran Águila, y nadie se unirá a mi hueste de guerra sin jurar su lealtad a mí como mi juramentado. Zarparemos en la próxima marea alta, hacia la tierra de las Bestias Escamadas, la tierra del oro en abundancia, la tierra que llaman Lustria..."

"Esta es mi hueste de guerra, bendecida por nuestro señor oscuro. Aquí hay un hilo para el huso de Skyr - mira cómo resplandece al honrar a mis antepasados en la batalla. Lo recibí en un sueño inspirado por Hraki el Embaucador -, y me ha servido para servir a Tchar, el Gran Águila. Aquí están Dreki y Raersk, mis campeones favoritos. Dreki perdió su ojo en el Rito de la Edad. Bueno, pequeño, ¿todavía quieres hacer el Rito de la Edad? Por supuesto que sí. Aquellos que no lo toman son tontos y cobardes - sí, Dreki, incluso los Videntes. No confío en la magia. Y menos aún confío en Rornir, ese engendro Hraki. Chico, no me mires así. Sí, puede que vengas de las estribaciones, pero eres blando de cabeza si no crees en los Wulfen."

"Pero ven, ahora es el momento de tu Rito. Aquí está el punto más alto del puerto de Hrakorn. En el fondo del lecho marino hay una cueva, llena de aire dulce. No me preguntes qué magia tiene.

Los Videntes la crearon cuando Tchar recorrió la tierra con sus cuervos. Sumérgete en el mar y encuéntrala. Dentro encontrarás un cuerno. Sopla en él dos veces. Luego espera."

El muchacho se puso de pie, sin temblar a pesar del frío. Hacerlo sería vergonzoso. Miró hacia abajo de la cara del acantilado, hacia el mar agitado a cientos de metros por debajo. Luego corrió, saltando para arrojarle lejos del acantilado, para no estrellarse los sesos contra él. Cayó hacia abajo, hacia el mar, y, sin siquiera detenerse a tomar aire, se zambulló hacia abajo.

"Thrombard, ¿crees que lo logrará?"

"Por supuesto que no. ¿Lo han hecho tu, o yo? ¿Lo hizo alguien? Cuando emerja, verá que la valentía no fue el hecho de sumergirse, sino hacer lo que le dijimos. Será una buena adición a nuestra hueste de guerra."

El Jarl esperó, aguardando a que el muchacho regresara. Algunos de los chicos tenían tanto miedo a la vergüenza que nunca volvían. No eran útiles. Un guerrero sin cerebro es tan inútil como un hacha rota.

*Escrito por Tom Strasz*