

Guerreros de Ostland

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!

Tabla de Habilidades de los Guerreros de Ostland

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Anciano	✓	✓		✓	✓	✓
Hermanos de Sangre	✓			✓		✓
Sacerdote de Taal	✓		✓	✓	✓	✓

Héroes

1 Anciano - Reclutamiento: 60 coronas de oro

0-2 Hermanos de Sangre - Reclutamiento: 35 coronas de oro

0-1 Sacerdotes de Taal - Reclutamiento: 45 coronas de oro

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

0-5 Rufianes - Reclutamiento: 25 coronas de oro

0-7 Cazadores de Ostland - Reclutamiento: 25 coronas de oro

0-1 Ogro - Reclutamiento: 160 coronas de oro

Causan miedo: los Ogros son criaturas enormes y de aspecto amenazante que causan miedo.

Cerveza Bendita

50 Coronas

Beber un frasco de cerveza sagrada de Taal puede curar a cualquier guerrero, incluido él mismo (se supone que este lleva consigo todos los frascos necesarios, NUNCA MÁS DE 5 A LA VEZ). Cuando los frascos se le terminen deberá volver a conseguir fabricar la cerveza

Garra del Oso

30 coronas

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 jugador de su bando. El objetivo del hechizo obtiene un punto extra de resistencia durante el próximo combate. Necesita 3 minutos de recuperación.

Temblores de Tierra

35 Coronas

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 o zona que se encuentre a 15 metros o menos. Todos jugadores que se encuentren en la zona caerán al suelo y quedarán aturdido durante 3 segundos. Es recomendable usarse solo 1 vez cada 2 horas ya que desestabiliza mucho el terreno y puede terminar en catástrofe, cosa que a los lugare;os puede no agradecerles demasiado...

