

Predoni Normanni

La terra di Norsca si trova all'estremo nord dell'Impero attraverso il tempestoso Mare di Artigli. Questo è un duro regno della neve, dove le mortali foreste di ghiaccio dalle montagne innevate che raggiungono il cielo, marciano verso la sua costa inespugnabile.

Gli esseri umani che vivono qui sono di forte costituzione, alti, con una robusta muscolatura e arti lunghi. Si caratterizzano per il colore pallido della loro pelle, e capelli di colore biondo o rosso comunemente. I Normanni sono persone assetate di sangue la cui società è basata interamente attorno alla battaglia. Essi costruiscono o producono molto poco nella loro patria inospitale. Invece è loro costume quello di cogliere tutto ciò che potrebbe essere necessario dal suolo straniero. Molte volte le loro temute lunghe navi hanno portato terrore e distruzione alle coste di uomini e di razze più antiche.

Il popolo Normanno vive in tribù di predoni, proprio come gli Unberogens che erano, secoli prima, i fondatori dell'impero. E' per queste ragioni che essi sono visti come una razza molto primitiva e incivile dai loro vicini. Infatti molte tribù nordiche adorano apertamente gli Dei Oscuri del Caos.

Tutti i guerrieri nordici sono addestrati nell'arte della guerra in giovanissima età e diventano presto abili nell'uso della spada, ascia e scudo, la loro è una società brutale dove solo i più forti sopravvivono. I Normanni hanno poche appartenenze a parte verso le loro famiglie e gli antenati tribali. Grazie alla loro temibile reputazione forgiavano ottimi mercenari.

Nonostante il loro comportamento brutale i Normanni sono superbi marinai naturali rivaleggiando persino con gli Alti Elfi. Furono i normanni i primi esseri umani che scoprirono Lustria e le terre del sud. Nelle loro navi, esploratori salparono da Norsca verso Lustria, istituendo la prima colonia, il loro porto commerciale Skeggi. Gruppi di incursori Normanni affliggono il litorale di Lustria attaccando molti insediamenti sulla costa, ma è il loro desiderio di ricchezza e di avventura che li ha spinti verso l'interno per saccheggiare gli antichi templi degli Slann.



Regole Speciali

Marinari: I Normanni sono gente di mare e spendono molto del loro tempo su barche a remi. Per rappresentare questo, tutti i guerrieri nordici prendono +2 alla Forza, quando remano su una barca.

Scelta dei Guerrieri

Una banda di Normanni deve comprendere un minimo di tre modelli. Si dispone di 500 Corone d'oro, che è possibile utilizzare per reclutare tua banda iniziale. Il numero massimo di guerrieri nella banda non può mai superare i 15 modelli.

Jarl: ogni banda di Normanni deve avere uno Jarl che la guidi.

Berserker: la tua banda può includere fino a due Berserker.

Servi: la tua banda può includere fino a due servi.

Ulfwerenar: la tua banda può includere fino a un Ulfwerenar.

Predoni: la tua banda può includere qualsiasi numero di Predoni.

Cacciatori: la tua banda può includere fino a cinque Cacciatori.

Lupi: la tua banda può includere fino a cinque lupi, purché questa contenga un Ulfwerenar.

Esperienza Iniziale

Un **Jarl** inizia con 20 punti esperienza.

I **Berserker** iniziano con 11 punti esperienza.

Un **Ulfwerenar** inizia con 11 punti esperienza.

I **Servi** iniziano con 0 punti esperienza.

Le **Truppe** iniziano con 0 punti esperienza.

Incremento Caratteristiche

I guerrieri Normanni sono umani. Potranno anche essere feroci barbari, ma restano degli umani. Usano le massime caratteristiche degli Umani dal regolamento di Mordheim. Gli Ulfwerenar sono favoriti dagli dei Normanni. Né uomo, né bestia, queste creature mannare hanno diverse caratteristiche di massima per riflettere la loro forma fisica alterata. Ricorda che le Truppe possono solo aggiungere +1 a qualsiasi caratteristica.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Umano	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
Creatura Mannara	8	6	0	6	5	4	7	4	9

Tradotto e Impaginato da MoloToV

Lista Equipaggiamenti Normanni

Le seguenti liste sono utilizzate da Bande di Normanni per scegliere il loro equipaggiamento:

LISTA EQUIPAGGIAMENTI EROI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Arma a due mani	15 co
Flagello	15 co

Armi da tiro

Asce da Lancio (contano come coltelli)	15 co
--	-------

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

LISTA EQUIPAGGIAMENTI TRUPPE

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Lancia	10 co
Arma a due mani	15 co

Armi da tiro

Asce da Lancio (contano come coltelli)	15 co
--	-------

Armature

Armatura leggera	20 co
Scudo	5 co
Elmo	10 co

LISTA EQUIPAGGIAMENTI CACCIATORI

Armi da corpo a corpo

Pugnale	1° gratis/2 co
Martello	3 co
Ascia	5 co
Spada	10 co
Lancia	10 co
Arma a due mani	15 co

Armi da tiro

Giavellotto	5 co
Arco	10 co

Armature

Scudo	5 co
Elmo	10 co



Tabella Abilità Normanni

	Combat	Shooting	Academic	Strength	Speed	Special
Jarl	✓			✓	✓	✓
Berserker	✓			✓		✓
Werereature	✓			✓	✓	✓
Bondsman	✓			✓	✓	✓





Equipaggiamenti Speciali Normanni

Javellotto

5 Corone d'oro

Disponibilità: Common

I Giavellotti sono lance di fattura primitiva realizzate per essere lanciate che vengono utilizzate dai giovani guerrieri Normanni e dai cacciatori raccoglitori esiliati che non possono permettersi armi migliori.

Raggio	Forza	Regole Speciali
8"	-	Arma da lancio

REGOLE SPECIALI

Arma da lancio: i giavellotti sono armi da lancio e il guerriero non subisce nessuna penalità per la gittata o il movimento.



Eroi



1 Jarl

70 Corone d'oro

Il Jarl di una banda Normanna è il veterano più indurito del suo gruppo e spesso il capo del clan minore della sua tribù. Ha visto molte battaglie e altrettanti spargimenti di sangue. Mentre alcuni Jarl scelgono di comandare le loro forze con la strategia, alcuni più semplicemente corrono nella mischia con il resto dei guerrieri. Tuttavia il Jarl decide quando la sua banda deve correre, tutti gli altri guerrieri lo rispettano e lo ammirano.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	4	3	4	3	1	4	2	8

Armi/Armature: un Jarl può essere equipaggiato con armi e armature scelte dalla lista Equipaggiamenti Eroi.

REGOLE SPECIALI

Comandante: qualsiasi guerriero entro 6" dal Jarl può utilizzare la sua D quando effettua i test Disciplina.

0/2 Berserker

50 Corone d'oro

I Berserker sono alcuni dei guerrieri più feroci delle Bande Normanne. Hanno dimostrato il loro valore nel corso di innumerevoli battaglie e hanno imparato che la morte non è nulla da temere. Caricano in battaglia senza alcun riguardo per la loro sicurezza e sono davvero molto dementi.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	4	3	4	3	1	3	1	7

Armi/Armature: un Berserker può essere equipaggiato con armi e armature scelte dalla lista Equipaggiamenti Eroi, ma non può mai indossare armature.

REGOLE SPECIALI

Berserker: i Berserker sono soggetti alla *Furia* come descritto nella sezione Psicologia del regolamento di Mordheim.

0/1 Ulfwerenar

90 Corone d'oro

Gli Ulfwerenar sono Berserker con una rarissima mutazione. Quando c'è la luna piena, o quando il sangue inizia a scorrere sul campo di battaglia, il misterioso e mortale Ulfwerenar si trasformano in belve affamate di sangue, in parte uomo e in parte lupo o orso. Queste creature sono note e molto temute come lupi mannari per la maggior parte degli abitanti del Vecchio Mondo. Per i Normanni sono Werekyn, bestie mostruose che possono strappare la carne e l'armatura con i loro enormi artigli e zanne quando vanno su tutte le furie.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	6	4	0	4	4	2	4	2	7

Armi/Armature: gli Ulfwerenar sono feroci creature mannare con denti e artigli e non possono mai usare armi o armature, anche se non soffrono alcuna penalità per essere disarmati.

REGOLE SPECIALI

Paura: gli Ulfwerenar hanno un aspetto innaturale e causano *Paura* nei loro nemici.

Bestiale: li Ulfwerenar sono famelici e perciò immuni alla Psicologia. Inoltre, pur essendo molto venerati dai loro fratelli barbari, gli Ulfwerenar sono troppo selvaggi e incontrollabili per diventare il Comandante della banda.

0/2 Servi

15 corone d'oro

Si tratta di giovani combattenti che sono ancora inesperti. Essi sono legati al loro Jarl dal giuramento di servitù.



Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	3	2	3	3	1	2	1	6

Armi/Armature: i Servi possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista Equipaggiamenti Eroi.



Truppe (organizzate in gruppi di 1-5)



Predoni

25 corone d'oro

I Predoni sono i guerrieri standard in qualsiasi banda Normanna. Essi hanno sperimentato lo spargimento di sangue e sono stati addestrati a combattere da quando erano bambini. I Predoni sono così chiamati perché sono pirati e predoni.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	4	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: i Predoni possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista Equipaggiamenti Truppe.

0-5 Lupi

15 corone d'oro

Le terre aspre di Norsca sono abitate da un gran numero di bestie feroci: enormi mammut, orsi polari e lupi feroci di gran lunga maggiori di quelle incontrate in altre parti del mondo. I cacciatori Normanni catturano e utilizzano queste bestie. Adeguatamente addestrate saranno terribili nemici.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	9	3	0	3	3	1	3	1	5

Armi/Armature: i Lupi hanno zanne molto affilate. Loro non usano mai o hanno bisogno di armi e armature.

REGOLE SPECIALI

Animali: i Lupi sono animali e quindi non guadagnano esperienza.



Capobranco: i lupi sono animali selvatici che rispondono solo al più forte nel loro branco - il Ulfwerenar. Nel caso in cui nessun Ulfwerenar sia incluso nella banda a causa di una morte o una lesione, i lupi non possono essere usati fino a quando la creatura non viene sostituita.

0-5 Cacciatori

25 corone d'oro

I cacciatori sono sapientemente abili nel braccare la selvaggina della Umbra. Quando i guerrieri sono esiliati da una tribù diventano rinnegati, seguendo i campioni normanni in viaggi epici offrendo attacchi a distanza così come le loro abilità di caccia eccezionali.

Profilo	M	AC	AB	Fo	R	Fe	I	A	D
	4	3	3	3	3	1	3	1	7

Armi/Armature: i Cacciatori possono essere equipaggiati con armi e armature scelte dalla lista Equipaggiamenti Cacciatori.



Abilità Speciali Normanni



Gli eroi Normanni possono utilizzare il seguente elenco di abilità al posto di una delle liste di abilità standard.

Coraggio Barbarico

I guerrieri Normanni si sforzano di morire coraggiosamente in battaglia, imparano a non temere niente e ad abbracciare il disagio. Questo eroe non ha mai bisogno di effettuare i test *Tutto Solo* e può ritirare un test di *Paura* fallito.

Carica Berserk

I Normanni sono molto abili con le armi che molte altre razze vedono come primitive e selvagge. Quando questo eroe è armato con un'Ascia o un Arma a due mani, egli può ritirare tutti i tiri per colpire falliti quando carica.

Gergo di Battaglia

Solo un eroe con l'abilità di *Comandante* può acquisire questa abilità. Permette ai modelli entro 12" di usare la sua Disciplina, piuttosto che i normali 6".

Maestro di Scudo

I guerrieri Normanni cominciano ad addestrarsi con gli scudi quando sono ancora bambini. Alcuni guerrieri diventano così abili con queste armi che possono parare quasi ogni colpo diretto contro di loro. Quando questo eroe è armato di uno scudo può parare con esso, oltre ad ottenere un TA 6+.

Schiacciata

I guerrieri Normanni si allenano in quasi tutto il loro tempo libero. Sono combattenti esperti e imparano a mettere tutta la loro forza in attacchi molto potenti. Nessun nemico può parare un attacco fatto da questo eroe perché colpisce con tanta forza che apre la guardia attraverso Brocchieri o Spade.