

El Bárbaro



Norsca se halla en el Norte del Imperio, cruzando el Mar de las Garras. Es una tierra desolada, de fiordos helados y altas montañas cubiertas de nieve, azotada por las tormentas y las ventiscas heladas. Esta inhóspita extensión de hielo y rocas está habitada por los Nórdicos, una de las razas de hombres más robustos y temibles del Mundo Conocido.

Los Nórdicos son Bárbaros violentos, temidos a lo largo y ancho de todo el mundo civilizado. Las duras condiciones de su tierra natal hacen que sean excepcionalmente fuertes y fieros, ¡y disfrutan de su bebida tanto como de una buena pelea! Para demostrar su valor, los guerreros Nórdicos deben cazar los lobos y osos que acechan en los páramos helados, y se visten con sus pieles como protección contra el frío.

Los Bárbaros Nórdicos son luchadores grandes, musculosos y tenaces. Son excelentes guerreros y aventureros marinos, sus hazañas son famosas por todo el mundo. Su amor por el combate hace de los Nórdicos unos excelentes compañeros a la hora de enfrentarse al peligro. Son aliados fieles, reacios a huir incluso en las situaciones más peligrosas.

El Bárbaro en el juego de Warhammer Quest es un Berserker, temido incluso por el resto de los Nórdicos.

El Bárbaro en el juego de Warhammer Quest es un Berserker, temido incluso por el resto de los Nórdicos. Los Berserkers son peligrosos guerreros enloquecidos que atacan a sus enemigos en un furioso frenesí incontrolable, ignorando el dolor y el peligro. El Bárbaro ha venido a las Montañas del Fin del Mundo atraído en parte por las historias de inmensos tesoros y en parte por la oportunidad de matar cientos de Orcos, Goblins y otras odiosas criaturas que sabe que encontrará en las profundidades de la tierra.

Equipamiento

ARMA

Espada: El Bárbaro esta armado con una enorme espada que causa 1D6+4 Heridas. Si el Bárbaro mata un enemigo de un sólo golpe con su espada, efectuará el *Barrido Letal* como es habitual.

EQUIPO

Lámpara: Ilumina la sección de tablero en la que se encuentre el portador, además de todas las secciones de tablero adyacentes.

ARMADURA

Pieles Gruesas: El Bárbaro va cubierto con gruesas pieles que le otorgan un modificador de +1 a la Resistencia.

Reglas Especiales

FURIA ASESINA

En cada turno, antes de que empiece a luchar, existe la posibilidad de que el Bárbaro entre en *Furia Asesina*. Tira un dado y suma +1 al resultado por cada miniatura de Monstruo que haya matado. Si el

resultado total es 6 ó más, el Bárbaro entra en *Furia Asesina* hasta que finalice el combate. Mientras se halle en este estado dispone de 1 ataque adicional cada turno.

Sin embargo, si saca un 1, sin importar cuantos Monstruos haya matado, ¡ocurre el desastre! El Bárbaro está tan sediento de sangre que lo único que hace este turno es lanzar tajos a su alrededor, y causa 1 Herida a cada Aventurero adyacente (sin modificadores).

Asentamientos

Al llegar a una población, el Bárbaro, puede visitar todos los lugares habituales para los Aventureros como la *Taberna*, el *Mercado*, el *Laboratorio del Alquimista*, la *Casa de Apuestas* y el *Templo*. También puede visitar *La Escuela de Gladiadores*.

Tabla de Experiencia

Nivel	Oro	Título	BARBARO												
			M	HA	HP	F	Dados	R	H	I	A	S	Hab	Voluntad	Trabado
1	0	Enclenque	4	3	5+	4	1	3	1D6+9	3	1	0	0	3	6+
2	2.000	Temerario	4	3	5+	4	1	4	2D6+9	3	1	1	1	4	6+
3	4.000	Temerario	4	4	4+	4	2	4	3D6+9	4	2	1	2	4	6+
4	8.000	Temerario	4	4	4+	4	2	4	4D6+9	4	2	2	3	4	5+
5	12.000	Maestro	4	5	4+	4	2	4	5D6+9	4	3	2	4	4	5+
6	18.000	Maestro	4	5	3+	4	3	4	6D6+9	5	3	2	4	5	5+
7	24.000	Maestro	4	5	3+	4	3	4	7D6+9	5	3	3	5	5	5+
8	32.000	Maestro	4	6	3+	4	3	4	8D6+9	5	4	3	6	5	5+
9	45.000	Señor	4	6	2+	4	4	4	9D6+9	6	4	3	6	5	5+
10	50.000	Señor	4	6	2+	4	4	4	10D6+9	6	4	3	7	5	5+

Nuevas Habilidades

El aumento de experiencia del Bárbaro puede conducirle al aprendizaje de nuevas habilidades. Atendiendo a la tabla de niveles, mostrada anteriormente, cuando el Bárbaro vaya a adquirir una nueva habilidad, lanza 2D6 y compara el resultado en la siguiente tabla. Si el resultado es una habilidad ya poseída se deberá repetir la tirada hasta conseguir una nueva habilidad.

- Ojo del Cazador:** Si no está en furia asesina, el Bárbaro puede efectuar tantos disparos con un arma de proyectiles como su atributo Ataques.
- Tormenta de Espadas:** Con un 4+ el Bárbaro dobla su número de Ataques durante el primer turno de combate.
- Furia de Combate:** Durante un turno por aventura, puede efectuar +1 Ataque por Nivel de Combate, sumar +1 por Nivel de Combate a la tirada para impactar o sumar +2 por Nivel de Combate a la Fuerza.
- Carrera:** Con un 5+ en 1D6 dobla el Movimiento y no se puede quedar trabado en combate. (Una vez por turno)
- Ignorar Heridas:** Al llegar a 0 Heridas o menos, el Bárbaro se recupera hasta resistir una Herida con un resultado de 5+.
- Bloqueo Total:** Esta habilidad puede utilizarse una vez por Aventura; y sólo si el Bárbaro dispone de un escudo. Con esta habilidad, puede bloquear totalmente un ataque, que no causará herida alguna.
- Esquivar:** Permite sumar +1 a la tirada para destrabarse.
- Sexto Sentido:** Si durante la fase de exploración el Bárbaro está a punto de entrar en una estancia, al obtener un 5+ en 1D6, podrá saber que Monstruos habrá en la habitación antes de decidir si entra o no.
- Ataque Instintivo:** Si al producirse un encuentro, un Monstruo se coloca adyacente al Bárbaro, este podrá efectuar inmediatamente un Ataque contra él. Sólo podrá efectuar un Ataque aunque se coloquen varios Monstruos adyacentes (aunque en este caso, puede elegir el objetivo). Este ataque se considera uno de los ataques habituales del Bárbaro.
- Agarrar:** El Bárbaro puede agarrar a su objetivo en lugar de atacarlo con un arma. Si consigue impactar siguiendo el procedimiento habitual, causará 1D6 x Nivel de Combate Heridas sin modificador por armadura. Este ataque no puede esquivarse.

- 12 Fuerza Bruta:** El Bárbaro puede intentar apartar un Monstruo. Tira 1D6 y suma la Fuerza del Bárbaro, si obtienes un resultado mayor que la Fuerza del Monstruo, este retrocederá a una de las casillas que tenga detrás (a tu elección) y el Bárbaro ocupará la casilla vacía. A continuación podrá atacar como es habitual.