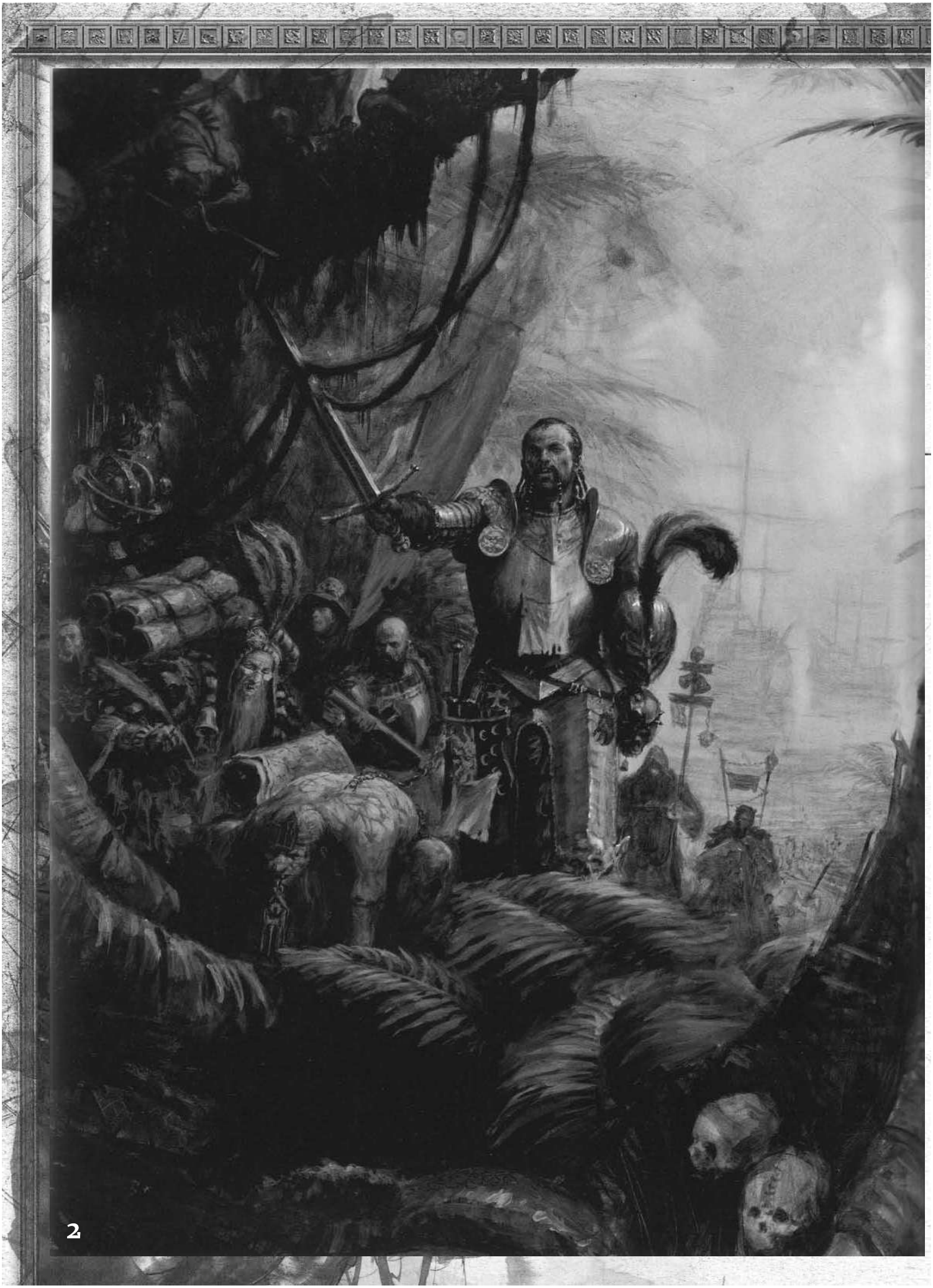
Lustria



Ciudades del Oro



2

Lustria

Ciudades del Oro

Contenido

Lustria……..6

Reglas

Reglas Adicionales……12
Terreno……..13
Línea de Visión……..14
Arboles y Lianas……14
Nadar……..16
Combate en el Agua……17
Armamento de la Jungla……18
Equipo del Nuevo Mundo……25
Magia……..32

Bandas

Organización de una Banda…..42
Mercenarios de Tilea……46
Hombres Lagarto……52
Elfos Oscuros……..58
Amazonas……66
Clan Pestilens……74
Piratas……82
Goblins Zalvajes……96
Norses……106
Altos Elfos……..112
Pigmeos……..120

Campañas

Campaña……..126
Experiencia……..128
Escenarios……..131
Beneficios……..148
Artefactos de Lustria……156
Asentamientos……164
Comercio……166
Espadas de Alquiler……171
Dramatis Personae……176

Reglas Opcionales

Reglas Opcionales……182
Variables Climáticas……183
Peligros de la Jungla……184




Clave
Ciudad habitada
Ciudad en ruinas
Monumento de los Ancestrales
Líneas de poder
Lugares misceláneos
Hexoatl (Ciudad del Sol)
ISTMO DE LUSTRIA
Pahuax (Ciudad de la Ceniza)
Pantanos Aymara
El Alto Centinela
A Ulthuan
GOLFO DE LUSTRIA
El Rostro de Obsidiana
La Pirámide Flotante
Templos sumergidos de Itzabelo
La Puerta Sumergida
EL GRAN CHARCO
La Isla del Cráneo Carmesí
La Jungla Sibilante
Costa del Cactus
Zarmuda
Spektazuma (Ciudad de las Lentes)
Pantanos Mordientes
A Albión
Monumento de Izzatal
Las Islas Dragón
Junglas de la Bruma Verde
Templo de Kara
Isla de los Sacrificios
Xocibiki
Costa del Escorpión
Manantiales de la Eternidad
Ciénagas de las Pirañas
Isla de las Amazonas
El Pantano Hediondo
Tlanxla (Ciudad del Cielo)
Tlaxtlan (Ciudad de la Luna)
Xahutec (Ciudad de Ecos)
Pirámide Templo en ruinas de Tlencan
La Isla Hundida de los Dioses
Pilares de las Constelaciones Recónditas
Cavernas de los Mlexigaur
La Aguja Dorada de Chotec
La Sala de la Sangre
Hualotal (Ciudad de las Máscaras)
Qu'ittax (Ciudad de las Escamas)
Pozo del Tiempo
Tlax (Ciudad de Fantasmas)
Costa de la Tarántula
Desierto de Huahuan
La Gran Jungla
Pantanos de los Mosquitos
Huatl (El Despertar)
Marjal de la Peste
Ciénaga Mal'liente
Las Ruinas de Huanabic
El Valle Gwangee
Río Amazón
La Selva Maldita
Picos Vigía Celeste
Chaqua (Ciudad Dorada)
Xlanhuapec (Ciudad de las Nieblas)
Jungla de las Telarañas
Costa del Vampiro
Templo abandonado de Chiquibol
Ciudad de los Muertos
Zigurat Dorado
Las Salas de los Sagrados
Estanques Esmeralda
Quetza (La Profanada)
Las Ciénagas Sangrientas
Islas Volcánicas
Cámara de las Visiones
Cráter Gwakmol
Abismo del Cóndor
Itza (La Primera Ciudad)
Axlotl (La Ciudad de las Estrellas)
Serpiente que Humea
Los Centinelas de Xeti
Las Islas Tortuga
Torre del Rayo
Serpiente que Escupe
A Zlatlan
Cavernas del Murcielodón
Río Qurveza
Altar de la Rata Coronada
La Torre Estelar
Xhotl (Ciudad del Destino)
Mortuorio de Tzulaqua
Isla de la Bestia
La Jungla Prohibida
Espinazo de Sotek
Costa de los Manglares
Subatuun (La Ciudad Catacumba)
Marcas de los Ancestrales
Mina de los Cráneos Barbudos
Las Islas del Fango
El Coloso Dorado
Oyxl (La Ciudad Eterna)
Jungla de los Cazacabezas
Chupayotl (La Ciudad Hundida)
El Dedo Celestial
El Valle Perdido
Carretera hacia el Cielo
Pantanos de Fuego
Los Valles del Cráter
Desierto de Cobre
Pico Tres Veces Maldito
Praderas de Culchan
El Dios Siseante
El Centinela del Tiempo
La Puerta del Polvo
Las Ciénagas Revueltas
Las Islas Olvidadas
El Bosque Vespertino
Los Centinelas Australes
Kaiax (La Ciudad Perdida)
Xlanzec (La Ciudad de los Forasteros)
Ciudadela del Crepúsculo
Albión
El Viejo Mundo
Naggaroth
Ulthuan
Templo de los Cráneos
Torre Dorada de los Dioses
Tlaqua
Teotiqua
Cuexotl
Nahuoatl
Zlatlan
Lustria
Tierras del Sur
Guardianes Grises
Tumba de Oro
Jungla de la Víbora
Laguna reflectante de Tepok
Selva de Ceniza
Pirámide de Sangre
Hexoatl
Las Puertas Caídas
Zigurat del Amanecer
Paso de Chotec
Pirámides Estelares de los Cielos del Sur
Islas de Sulfuro
Cabezas monolíticas de los Dioses caídos
Lanza de los Dioses
Lago Capac
Columna de Obsidiana
Mar Borrascoso
Los Pozos de Xlaxgor
Picos Macu
Templo de las Constelaciones
Puerto Cortacuellos
Junglas de Pahualaxa
Lago Incatol
Ciudad Ciénaga
Pahuax
Monumento del Sol
El Vigilante
Monumento de la Luna
Altar de Sotek
Lago Xuhua
Templo de Huanchi
Pantanos Aymara
ISTMO DE LUSTRIA

Oro...

Durante miles de años las razas que siguieron a los Ancestrales buscaron igualar su esplendor y murieron por ello. La atracción del oro causaba tal efecto en las mentes que hasta los hermanos llegaban a pelearse por un puñado de monedas. Desde la época en que se construyeron las primeras forjas enanas en las fortalezas, la codicia por el oro ha sido la razón de muchas batallas. Pero esta codicia nunca se había manifestado con tanta fuerza como ahora.

La codicia por el oro incita a todas las razas del mundo a dirigirse al continente de Lustria. Este lugar está lleno de húmedas junglas con pozos de lava hirviendo y todo tipo de criaturas demasiado horribles como para ser descritas aquí. Se cuenta que en Lustria hay ciudades repletas de oro y tesoros. Los exploradores han de enfrentarse a los elementos y sortear innumerables peligros a través de la jungla y de las ciudades ancestrales en ruinas para conseguir oro con que llenar sus arcas. Durante siglos estas ciudades desprovistas de sol han sido saqueadas. Con todo, es la raza que una vez habitó en estos ancestrales zigurats el mayor misterio de estas tierras. Se trata de una extraña raza de reptiles que muchos tomaban por demonios y a los que denominaban "draconianos", "Hombres Lagarto" y cosas mucho peores. Por qué estas criaturas se instalan en un lugar para marcharse poco después no lo sabe nadie, pero dejan atrás una increíble cantidad de tesoros en las ciudades, tesoros que van más allá de la imaginación de cualquier mercader tileano.

Parece que los tesoros de los siniestros Hombres Lagarto y sus hinchados sacerdotes slann significan bien poco para ellos. El oro es un metal común en su sociedad y los Hombres Lagarto solo valoran las cosas que les sirven de sustento. ¡Como si fueran gusanos! Resulta bastante común que los Hombres Lagarto cojan sus pertenencias, abandonen la ciudad en que viven y se trasladen a otra ciudad. ¡Los caminos que guían el comportamiento de los Hombres Lagarto son en verdad misteriosos! Cuando las ciudades se quedan vacías, algunos valientes eslizones y saurios permanecen allí para vigilar un pozo de desove o una tumba sagrada. Los eslizones denominan a estos guerreros de elite "los guardianes del templo". Estos forman grupos de exploradores y vigilan la jungla que rodea las ruinas de la amenaza de algún intruso.



Lustria

El continente de Lustria es una de las regiones más hostiles de todo el mundo aparte de los Desiertos del Caos. La mayoría de su tierra está cubierta por una jungla en la que priman las enfermedades tropicales que devoran la piel, parásitos voraces chupan la sangre y fuertes carnívoros prehistóricos. Incluso el tiempo es hostil para todos excepto para la vida nativa, ya que sus junglas se ven devastadas por tormentas tropicales y violentos ciclones. Pero para los Hombres Lagarto, Lustria es un paraíso, un baluarte impenetrable frente al desorden del mundo surgido con la llegada del Caos. El legado de los Ancestrales ha permitido que los hombres Lagarto se hayan adaptado perfectamente al medio ambiente de su tierra natal.

Junglas Primordiales

Más de cuatro quintas partes de Lustria están cubiertas de una selva primitiva tan densa que las copas de los árboles impiden que pueda verse el cielo, de hecho la bóveda parece reemplazar al propio cielo. Se afirma que una criatura como el lagarto arbóreo, podría atravesar todo el continente de rama en rama, En algunos lugares, el paso del sol está bloqueado por árboles más antiguos que la raza de los hombres que se elevan centenares de metros sobre el suelo y cuyos troncos no podrían ser abarcados por veinte hombres cogidos de la mano. El suelo de la jungla está cubierto de una densa maleza. Son espesa. El aire bajo el techo de la jungla es tan caliente y húmedo, que cualquier intruso de sangre caliente se sentirá débil en un instante y caerá enfermo. Hilos de densa niebla recorren el suelo de estas junglas. Y es imposible abrirse camino a través de la espesa vegetación que crece en el suelo sin desorientarse.

Un gran numero de plantas nativas de Lustria son carnívoras. Algunas plantas atrapan a su víctima mediante unos tentáculos reptantes. Otras pulverizan ácidos o jugos digestivos y después absorben los restos esparcidos mediante raíces buscadoras. Hay un tipo de hongo que se reproduce asfixiando a una criatura que pasa con una nube de esporas y que posteriormente se gesta en el cuerpo de la victima para transmutarse lentamente en una parodia nauseabunda de mamífero y hongo.

Si alguien consigue llegar lo suficientemente lejos como para alcanzar el corazón de la selva, encontrará cientos de monumentos y tótems en ruinas salpicando la interminable jungla. Estas construcciones son señales y no están allí por casualidad. La jungla no es tan densa en esos lugares, así que puede divisarse el cielo. Quien siga estos tótems llegará hasta las magnificentes pirámides y pozos de desove de los Hombres lagarto que, junto a los edificios que se agrupan alrededor, forman complejos templarios azotados forman complejos templarios azotados siempre por violentas tormentas tropicales y ciclones. Todas estas ciudades templo forman una matriz invisible de poder que se extiende por todo el continente. Tal era

la habilidad y la fuerza de sus creadores que ni siquiera la furia de los elementos ha podido con ellas y se mantienen impasibles al paso del tiempo, clavadas como una inmensa mandíbula en el corazón de la jungla de Lustria.

Fauna asesina

Aunque el miedo a perderse es una amenaza constante para todos aquellos que se atreven a explorar este infierno verde, no obstante, pocos son los exploradores que viven lo suficiente como para que la desesperanza y la desorientación se conviertan en un problema. Lustria es el hogar de innumerables especies venenosas y agresivas, desde la más pequeña sanguijuela hasta los monstruosos depredadores, comparables en agresividad y tamaño a los dragones del Viejo Mundo.

Todo tipo de insectos parásitos sobrevuelan las cabezas de aquellos que se adentran en los manglares que se extienden desde las junglas hasta la costa. Una simple picadura puede causar la más horrible de las fiebres o una enfermedad terminal en la que el cuerpo del afectado se vaya pudriendo poco a poco. En estos pantanos anidan sanguijuelas del tamaño del brazo de un hombre, cuyo mordisco anestesiarte impide que la víctima se dé cuenta de que tiene una pegada a su cuerpo hasta que ha perdido tanta sangre que cae desmayada a las aguas cenagosas. Estos desafortunados son presas fáciles para los cocodrilos que permanecen ocultos en las orillas de los pantanos. Cuando un intruso se adentra en su dominio de caza. Los cocodrilos se tiran al agua y nadan hasta estar al lado del intruso, que no notará su presencia hasta que cierren sus fauces sobre él. La más pequeña gota de sangre es suficiente para atraer miles de pirañas, que atacarán con frenesí y arrancarán de cuajo y salvajemente la carne de la víctima.

Las copas de los árboles son lugares de caza de los terradotes, depredadores alados prehistóricos vuelan de árbol en árbol en busca de una presa y cuando la detectan se lanzan en picado sobre ella para después devorarla en sus aguileras cubiertas de huesos. Buscan especialmente intrusos de sangre caliente, pues su blanda y sabrosa carne es un manjar para estas bestias. El suelo de la jungla se estremece con el paso del poderoso Estegadón, mientras el rugido del Carnosaurio infunde miedo incluso en los corazones de los más valerosos. Se cree que en la jungla acechan más criaturas, como el casi extinguido Arcanadón, el poderoso Lagarto rugiente y la extraña serpiente alada denominada Coatl.



Por la noche, en la jungla resuenan diversos ruidos, desde rugidos feroces hasta los pasos de sus monstruosos habitantes, lo que hace imposible conciliar el sueño. Aquellos que estaban tan exhaustos como para conseguir dormir han descubierto con horror, al despertarse por la mañana, que alguno de los suyos habían desaparecido, capturado durante la noche por depredadores silenciosos. El amanecer se llena de nubes de mosquitos, insectos dotados de unas alas cuya envergadura puede llegar a ser mayor que la altura de un hombre.

Pero incluso la más diminuta araña letal o parásito infecto puede ser detectado. La verdadera amenaza es la de morir intoxicado, neurotizado por los virus que subyacen en el limo o en la capa de hojas secas y muertas que se extiende por le suelo de la jungla. Hasta las botas más resistentes dejarán pasar alguno de estos virus y, en unas horas, el pie se habrá podrido; además, en pocos días más, la persona infectada morirá sin remedio. Los Ciempiés carnívoros y las hormigas carroñeras no tardarán en aparecer y devorarán el cadáver en cuestión de minutos, dejando solo huesos, y el suelo de la selva, de naturaleza ácida, irá deshaciendo el esqueleto hasta que no queden restos que puedan atestiguar que aquel aventurero estuvo allí.

Cenagales Fétidos

Los cenagales, tremedales y pantanos del continente de Lustria pueden tragarse incluso a la más ágil de las criaturas antes de que se haya dado cuenta de que el suelo que pisaba no era reducir a una criatura en segundos. En estos oscuros y apestosos pantanos embarrados se deslizan gusanos pálidos y ciegos que atacan a todo el que se acerque con un mordisco anestesiante, como el de una lamprea. A continuación, se meterán bajo la piel de sus víctimas e incuban sus huevos en la corriente sanguínea y condenan a su víctima a una larga agonía mientras la voraz larva eclosiona y empieza a devorarlo. Pero incluso peor es el parásito cerebral de Lustria, cuyos hábitos alimenticios es mejor obviar.

Algunos magos sacerdotes afirman que, aunque el Clan Pestilens fue exiliado de Lustria hace milenios, todavía existen pequeños enclaves de Monjes de Plaga acechando en sus pantanos, esperando el momento oportuno y elaborando sus plagas cada vez más virulentas.

Montañas Elevadas

A lo largo de la costa oriental de Lustria se halla una cadena montañosa denominada Espinazo de las montañas Sotek. En las montañas hay centenares de volcanes, por lo que atravesarlos resulta extremadamente peligros. Allí también pueden hallarse enormes glaciares que descienden hasta los valles y casi alcanzan las junglas. Las montañas están llenas de asentamientos de los hombres lagarto, aunque muchos de ellos están abandonados y se erigen vacíos misteriosamente a pesar de que nunca se han visto implicados en una guerra. Para los hombres lagarto es de vital importancia el Abismo del Cóndor, un paso entre las faldas este y oeste de la montaña, que es

batallas para mantener el paso libre de las hordas de Demonios, aunque finalmente, se perdió y con él la ciudad. Aunque Xhotl cayo, sus ruinas acogen a un grupo pequeño de centinelas, que vigila atentamente el paso inferior para evitar que las fuerzas del Caos regresen.

Ríos Impresionantes

Las junglas están atravesadas por miles de Kilómetros de ríos, que van desde pequeños arroyos a ríos enormes. El mayor de ellos es el Río Amaxón, que nace en el Espinazo de las montañas de Sotek y su cuenca abarca los dominios de tres ciudades templo. En sus puntos más anchos, la orilla opuesta apenas puede distinguirse, y los archipiélagos se extienden kilómetros a lo largo del río. Lo que pueden ocultar estas islas apartadas nunca se ha descubierto, pues incluso los eslizones acuáticos las evitan por orden de los slann.

Llanuras Meridionales

Al sur de la ciudad templo de Oyxl, las junglas se abren para dar paso a una llanura inmensa y fértil que se extiende muchos centenares de kilómetros en la zona más al sur del continente de Lustria. Las llanuras reciben el nombre de sus principales habitantes, unas aves enormes y fieras denominadas Culchan. Los magos sacerdote a veces viajan a Oxyl para sentarse en la cúspide de la tambaleante Gran Pirámide, alineándose hacia el sur donde disponen de una vista ininterrumpida del horizonte, e incluso pueden lanzar sus pensamientos.



Las llanuras son un lugar escalofriante, imbuidas de un misterio arcano, y con luces extrañas que atraviesan los cielos por la noche. Quizás se trate de una forma de lluvia radiactiva producto de las energías terribles desencadenadas durante las batallas ocurridas durante la Gran Catástrofe.

Ciudades de los Hombres Lagarto

Lustria es el hogar de los Hombres Lagarto y habitan en ella desde que llegaron los Ancestrales. Estos seres endiosados levantaron impresionantes ciudades que son las más antiguas del mundo, pero su construcción no fue aleatoria, si no que están cuidadosamente erigidas en puntos determinados de la jungla, siendo nexos fundamentales en la red geomántica, y por tanto, vitales para el mantenimiento de la Gran Protección. Las cúspides de los Templos Pirámide son lo suficientemente altas como para verse por encima del follaje de los

árboles más altos de la jungla. Tras la explosión del portal dimensional y la partida de los Ancestrales, muchas de estas ciudades templo cayeron ante el enemigo o fueron abandonadas por los Hombres Lagarto, siendo reclamadas por la jungla. Aunque estas ciudades templo no son mas que ruinas medio ocultas por el follaje, no están por completa deshabitadas, pues hay patrullas de Hombres Lagarto que se encargan de vigilarlas y proteger sus secretos y tesoros de los saqueadores.

Lugares de Poder

Las ciudades templo no son únicamente las estructuras que sobresalen en el techo de la jungla o que languidecen en la oscuridad brumosa de abajo. La inmensidad de la jungla está salpicada de centenares, si no miles de lugares sagrados, reliquias desmoronadas de la era perdida de los Ancestrales. Muchos de estos lugares ocupan puntos nexo menores de la red geomántica. Otros sirven a un propósito más oscuro, largo tiempo perdido, incluso para los magos sacerdote. Estos lugares se denominan "lugares de poder" que son a menudo los lugares de batallas entre los Hombres Lagarto y los que han osado invadir su reino. Esto se debe a que algunos intrusos tienen las fuerzas suficientes o son lo bastante insensatos para lanzar un ataque directo contra un objetivo tan grande y tan bien defendido como una ciudad templo intacta. Sin embargo, muchos de los lugares de poder ocultan riquezas inconmensurables que atraen a los invasores y a los cazadores de tesoros, por lo que son visitados regularmente por patrullas de eslizones vigilantes.





Reglas Adicionales

¡Bienvenido seas, oh valiente explorador, al reino de Lustria, tierra de los Ancestrales! Este libro permite a los jugadores de cualquier banda de Trollheim disputar partidas ambientadas en las profundidades de las selvas más densas, más oscuras y más peligrosas de todo el mundo. Estas batallas no son aptas para pusilánimes, pero la fama, el honor y, tal vez por encima de todo, el oro aguardan a todo aquel que demuestre poseer el coraje suficiente para aventurarse en una tierra repleta de viejos saberes de eones de antigüedades y de peligros indescriptibles. Ambientar las partidas de Trollheim en un entorno tan mortífero como este ofrece toda una nueva gama de desafíos estratégicos.

También te proporciona un hilo argumental muy consistente y una buenísima oportunidad para crear varios elementos de escenografía verdaderamente impresionantes, así como la posibilidad de ambientar tu banda de acuerdo con el trasfondo.

Bienvenidos a la jungla

En esta sección encontraras las reglas para luchar en las frondosas y oscuras junglas de este continente tan peligroso. Aquí encontrarás reglas sobre el combate acuático y el movimiento dentro del agua, así como reglas sobre la línea de visón a través de la espesura, sobre el terreno y la vegetación. Ay que decir que los jugadores más experimentados o los que quieran exprimir al máximo el trasfondo de Lustria, no deben olvidarse de consultar el apartado de reglas opcionales que encontraran al final de este suplemento.

Terreno

Para mayor comodidad vuestra, hemos desarrollado las siguientes reglas para librar batallas en la jungla de Lustria. Muchos jugadores preferirán inventar sus propias reglas respecto al terreno de Lustria, lo cual es perfectamente válido. Todas las reglas descritas a continuación siguen los estándares del Reglamento de Trollheim, excepto en aquellos casos en que se especifique lo contrario

Terreno abierto

Las miniaturas se mueven sin penalización por:

1. Túneles despejados.
2. Calles de ciudades en ruinas sin obstrucciones.
3. Escaleras y lianas.
4. Puentes sin agujeros o agujeros de menos de 3 cm.
5. Escalones de menos de 3 cm de altura.



Terreno difícil

Las miniaturas pueden mover a la mitad de su capacidad de movimiento por:

- Escalones de más de 3 cm de altura.
- Pequeña densidad de escombros.
- Ciénagas o pantanos poco profundos.
- Selva.
- Ríos poco profundos.

Terreno muy difícil

Las miniaturas pueden mover a una cuarta parte de su capacidad de movimiento por:

- Gran densidad de escombros.
- Ciénagas o pantanos fangosos.
- Vegetación densa o espinosa.
- Avanzar contra corriente por un río de corriente lenta (se considera terreno abierto para miniaturas acuáticas).

Terreno impasable

Ninguna miniatura puede moverse por:

- Ríos o lagos profundos (se consideran terreno difícil para miniaturas acuáticas).
- Arenas movedizas o fango profundo.
- Avanzar contra corriente por un río de aguas bravas.

Línea de visión

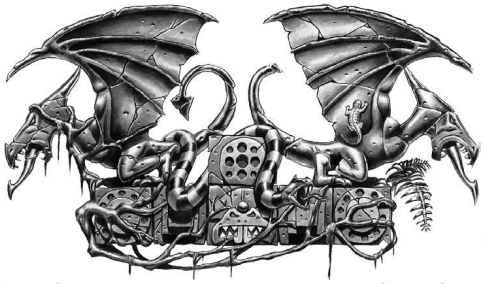
Una sección de árboles selváticos puede consistir tanto en un grupo numeroso de árboles pegados a una sola base como en un par de árboles solitarios más o menos cercanos entre ellos. Si quieres colocar tus miniaturas en la selva, la peana deberá ser lo suficientemente grande. Es importante que los jugadores decidan qué peanas con árboles representan secciones de selva densa y cuáles son simplemente unos árboles más o menos apiñados.

Una selva, sea del tamaño que sea, bloquea la línea de visión, incluso si se trata de una pequeña sección de 3 cm de profundidad.

Una miniatura deberá estar a, como mínimo, 5 cm de la base de la selva para poder disparar o cargar hacia el exterior de esta o para poder ser objetivo de disparos o cargada desde el exterior

Las miniaturas en el interior de la sección de selva tienen un alcance visual de 10 cm a efectos de disparo y declaración de cargas.

Las miniaturas que luchen en cualquier terreno difícil que no sea un escalón sufrirán una penalización de -1 a la tirada para impactar.



Arboles y Lianas

Los edificios en ruinas de las ciudades de Lustria a menudo están cubiertos de lianas y pueden tener árboles recostados contra sus muros. Estos árboles y estas lianas actúan como escaleras y cuerdas y sirven para moverse arriba y abajo por los edificios. Los árboles de la selva pueden ser una bendición o la peor de las maldiciones: una miniatura puede trepar a un árbol con un bonificador de +1 a la Iniciativa, pero con un 6 se caerá de todas formas. En Lustria, una miniatura no necesita estar en contacto con la peana de un árbol antes de poder trepar a su copa: siempre que le quede suficiente capacidad de movimiento, la miniatura podrá estar a 1 cm del árbol y trepar 8 cm más hacia la copa (siempre y cuando se supere con éxito el chequeo de iniciativa correspondiente).

Una miniatura en lo alto de un árbol se considerará oculta, tal y como se describe en la página 27 del Reglamento de Trollheim. Una miniatura oculta que sea descubierta o abandone su posición ya no podrá seguir oculta en el árbol, pero este todavía le proporcionará cobertura. Si una miniatura es derribada o aturdida mientras está subida a un árbol, deberá superar un chequeo de iniciativa con un -1 o se caerá y recibirá daños debido al impacto de la caída, tal y como se describe en el reglamento de Trollheim.



Un breve comentario sobre los árboles

Los jugadores pueden construir creativos árboles para las selvas de Lustria, que son muy funcionales como punto de observación en la batalla y atractivos sobre la mesa de juego. Nuestras sugerencias respecto a los árboles son:

Si quieres que un árbol o una posición parecida pueda ser utilizada por un "francotirador", colócalo en un sitio cuya altura no sea superior a 10 cm. De ese modo, la miniatura podrá trepar a él en una sola fase de movimiento.

Asegúrate de que la estructura es lo bastante grande como para que quepa una peana de 25 mm (¡normalmente, uno no ve Króxigors y Ratas Ogro trepando a los árboles!).

Es recomendable juntar las peanas de manera que varias secciones de árboles puedan formar un bosquecillo o selva. Hacer peanas con formas geométricas que encajen resulta muy útil para conseguir este efecto y, además, añade mayor claridad al juego durante la batalla.



Nadar

Gran parte de Lustria está cubierta por una selva tropical como la del Amazonas, por lo que llueve la mayor parte del tiempo. Durante siete de cada diez meses, los ríos y lagos alcanzan niveles máximos de caudal. La mayoría de batallas que tengan lugar en la selva y en algunas ciudades en ruinas contarán con algún tipo de accidente acuático. Los jugadores deberían decidir hacia dónde se mueven los cursos de agua al inicio de cada partida. Para representar cómo interaccionan las miniaturas con el agua, aplica las siguientes reglas:

1. Todos los ríos se consideran terreno difícil (o peor) para todas las miniaturas, excepto las acuáticas. Consulta los Tipos de Terreno descritos anteriormente.

2. Las miniaturas que nadan a favor de la corriente doblan su capacidad de movimiento básica.

3. Las miniaturas que nadan contra corriente por un río lento sólo pueden desplazarse una cuarta parte de su capacidad de movimiento básica. No se puede nadar contra corriente por un río de aguas bravas.

4. Las miniaturas acuáticas no sufren ninguna reducción a su capacidad de movimiento cuando nadan contra corriente por un río lento, pero, aun así, no pueden moverse contra corriente por un río de aguas bravas.

5. Las miniaturas equipadas con armadura no pueden moverse a través de ningún cauce de agua, a menos que este sea poco profundo. Los escudos y las rodelas no se consideran armadura a tal efecto, pues se considera que se llevan atados a la espalda.

Las miniaturas acuáticas en un elemento acuático, ya sea un pantano, un arroyo o un río, pueden ocultarse a voluntad del jugador que las controla. Las miniaturas no pueden moverse por ríos de aguas bravas a menos que utilicen transportes flotantes, como botes o canoas.



Combate en el agua

La mayoría de jugadores piensan que luchar alrededor o incluso dentro de un elemento de escenografía acuático supone una desventaja. Hemos añadido algunas reglas sencillas para cubrir el combate dentro de un elemento acuático:

Si una miniatura no acuática resulta derribada en un río poco profundo o en un arroyo, se desplazará corriente abajo 3D6 cm. Las miniaturas acuáticas que resulten derribadas no serán arrastradas por la corriente y podrán volver al combate en el turno siguiente.



Si una miniatura resulta aturdida mientras se encuentra en aguas poco profundas, deberá efectuar un chequeo de iniciativa. Si lo supera, podrá volver a la acción en el siguiente turno. Si no lo supera, se considerará que se está ahogando y quedará fuera de combate. El jugador deberá efectuar una tirada de supervivencia al final de la partida. ¡Esto no significa que hayas perdido la miniatura, sólo que se habrá ahogado un poquitín!

Cualquier miniatura No Muerta derribada en aguas poco profundas se recuperará de la manera normal que se explica en la sección de No Muertos del Reglamento de trollheim.

Cualquier miniatura que luche en un arroyo y lleve armadura ligera se considerará fuera de combate si queda aturdida sin necesidad de efectuar. Ningún chequeo de iniciativa. Esto no se aplica a aquellas miniaturas cuya piel o vestimenta se considera armadura natural. Por ejemplo, los amuletos y las pieles de las Amazonas o el duro pellejo de los Hombres Lagarto.

Armamento de la Jungla

La vida y la muerte en Lustria se deciden por la cantidad y la calidad de las armas que lleva un guerrero. Esta sección describe el nuevo armamento disponible para las bandas en el nuevo mundo.

Bolas

Las bolas son un juego de bolas de bronce atadas entre sí. Se lanzan de una forma parecida a una honda y giran alrededor de la cabeza con rapidez. Las bolas se utilizan como arma para la caza porque no dañan a los animales. Únicamente los inmovilizan, lo que permite al cazador dominar la presa o matarla con su lanza. Las bolas tienen un alcance de 40 centímetros y solo pueden usarse una vez por batalla. El guerrero alcanzado por las bolas se recupera automáticamente después de cada batalla.

Alcance Máximo: 40 cm; **Fuerza:** Ninguna;

Regla Especial: Un sólo disparo, Peligrosas, Enredarse

Reglas Especiales

Un sólo disparo: Sólo se dispone de unas bolas, una vez lanzadas no podrán volver a lanzarse hasta la siguiente batalla.

Peligrosas: si en la tirada para impactar se obtiene un resultado de 1, las bolas impactan sobre el propio lanzador con un impacto de Fuerza 3.

Enredarse: una miniatura impactada por las bolas no queda herida, pero queda enredada, por lo que es incapaz de moverse y sufre una penalización de -2 al HA en combate cuerpo a cuerpo. La miniatura puede continuar disparando y puede tratar de liberarse de las bolas durante la fase de recuperación. Si al tirar 1D6 obtiene un resultado de 4+, habrá logrado liberarse de las bolas y podrá moverse y disparar normalmente.

Cerbatana

La cerbatana es un tubo hueco y corto que puede utilizarse para lanzar dardos envenenados. Aunque los dardos en sí son demasiado pequeños para causar un verdadero daño, el veneno utilizado puede provocar una gran agonía e incluso la muerte.
La otra ventaja de una cerbatana es que es muy silenciosa, y un tirador bien oculto puede disparar sin ser detectado.

Alcance Máximo: 20 cm; **Fuerza:** 1;

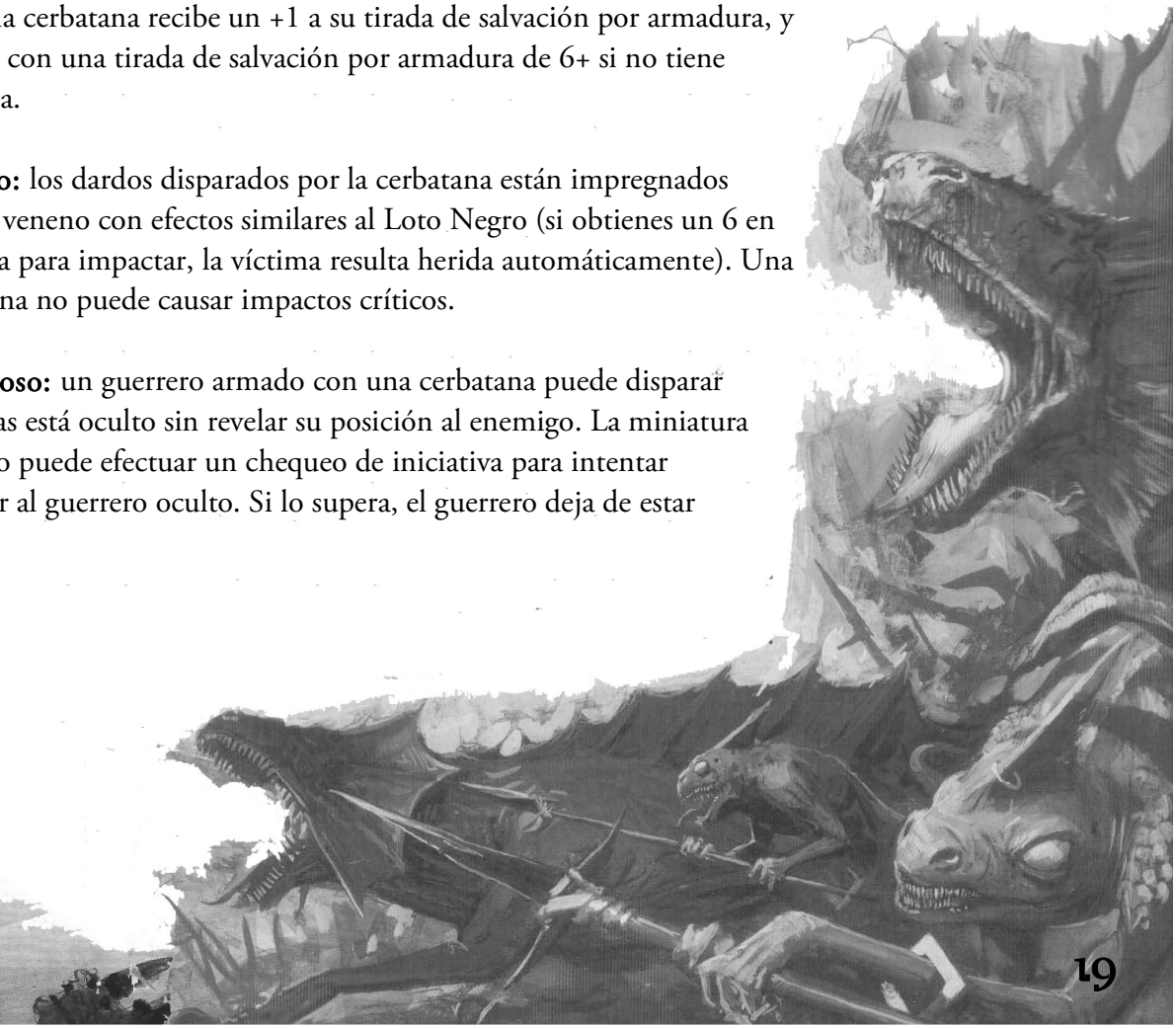
Regla Especial: +1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo, Veneno, Silencioso

Reglas Especiales

+1 a la tirada de salvación por armadura del enemigo: un enemigo herido por una cerbatana recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación por armadura de 6+ si no tiene ninguna.

Veneno: los dardos disparados por la cerbatana están impregnados por un veneno con efectos similares al Loto Negro (si obtienes un 6 en la tirada para impactar, la víctima resulta herida automáticamente). Una cerbatana no puede causar impactos críticos.

Silencioso: un guerrero armado con una cerbatana puede disparar mientras está oculto sin revelar su posición al enemigo. La miniatura objetivo puede efectuar un chequeo de iniciativa para intentar detectar al guerrero oculto. Si lo supera, el guerrero deja de estar oculto.



Jabalina

Las jabalinas son lanzas arrojadizas utilizadas por jóvenes guerreros norses que no pueden permitirse adquirir armas. También las utilizan los eslizones y los Goblins Silvanos.

Alcance Máximo: 20 cm; **Fuerza:** Usuario;

Regla Especial: Arma arrojadiza

Reglas Especiales

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen jabalinas no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido, ya que esta arma está perfectamente equilibrada para ser lanzada. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.

Hacha de Piedra

Los filos de las armas de los hombres lagarto están hechas de un material desconocido fuera de Lústria. Los estudiosos han dado el nombre de obsidiana a este material.

Alcance Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario;

Regla Especial: Conmoción

Reglas Especiales

Conmoción: las hachas de piedra y otras armas de impacto similares son excelentes para dejar inconsciente a tus enemigos. Cuando se utilice una hacha de piedra, una tirada de 2-4 se considera aturdido cuando se determine la gravedad de las heridas de la miniatura.

Estoque

El estoque es una espada de hoja larga y estrecha muy común entre duelistas. Se trata de un arma mortífera, muy afilada y capaz de propinar multitud de golpes, aunque no tiene la misma potencia que una espada ancha.

Alcance Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario -1;

Regla Especial: Parada; Aluvión de golpes

Reglas Especiales

Parada: El estoque ofrece un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con un estoque puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con un estoque puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.

Aluvión de golpes: los estoques son ligeros y flexibles y, a pesar de que eso los hace ser menos potentes que una espada ancha o que un hacha, un guerrero armado con un estoque puede descargar un aluvión de ataques rápidos antes de que su oponente llegue a reaccionar. Un buen espadachín puede infligir una multitud de heridas leves en cuestión de segundos, que a menudo bastan para incapacitar incluso a los enemigos más resistentes. Un guerrero armado con un estoque tira para impactar según el procedimiento habitual. Sin embargo, si consigue impactar a su oponente sin llegar a herirlo, podrá atacar de nuevo como si dispusiera de otro ataque, aunque con un modificador de -1 para impactar (teniendo en cuenta que con un 6 siempre se logrará impactar, independientemente de los modificadores negativos que se apliquen). Se puede seguir atacando siempre que se consigan impactos, de manera que es posible impactar varias veces al adversario, en especial si dicho guerrero cuenta con más de un ataque en su perfil.

Pica

La pica es un arma especial de Lustria. Esta arma tiene una longitud mayor que una lanza y puede ser manejada eficientemente entre los árboles y la maleza tan comunes en la jungla.

Alcance Combate cuerpo a cuerpo; **Alcance máximo:** 8cm; **Fuerza:** Usuario;

Regla Especial: Ataca primero; Arma a dos manos; Alcance; Tamaño mínimo

Reglas Especiales

Ataca Primero: Una miniatura equipada con una pica puede golpear siempre en primer lugar el primer turno de combate, incluso si recibe una carga de una miniatura con una lanza. Después del primer turno, el combate se resuelve siguiendo el orden de iniciativa. La miniatura puede cambiar a las armas de combate cuerpo a cuerpo después del turno inicial.

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con una pica no puede utilizar un Escudo, una Rodela o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Alcance: una miniatura armada con una pica puede atacar a miniaturas situadas hasta a 8 cm de distancia en la fase de combate cuerpo a cuerpo. Puede realizar su número de Ataques habitual, utilizando el procedimiento de combate normal, excepto que su oponente no puede responder a los ataques. Ten en cuenta que si la miniatura ya está trabada en combate cuerpo a cuerpo, no puede utilizarlo para atacar a oponentes que no estén en contacto peana con peana.

Tamaño mínimo: Solo las miniaturas de tamaño humano o mayor pueden usar picas. Los Skavens, eslizones, halflings, goblins, etc. no pueden usarla.

Espada Élfica a dos manos

Las Espadas elficas a dos manos son armas magníficas y casi únicas, más de seis pies de largo y tan afiladas como un cristal. Solo los grandes guerreros elficos son capaces de utilizarla sin entorpecer sus movimientos en combate.

Alcance Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario +2;

Regla Especial: Arma a dos manos, Ataca último, Parada

Reglas Especiales

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con una espada elfica no puede utilizar un Escudo, una Rodela o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Ataca Último: una espada elfica a dos manos es tan pesada que la miniatura que la utiliza siempre ataca en último lugar, aunque haya cargado.

Parada: La espada elfica ofrece un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con esta arma puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con una espada elfica puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.



Arma de Obsidiana

Las armas de obsidiana son bastante escasas debido a que se necesita mucho tiempo para forjar el arma sin provocar hendiduras en la piedra, sin embargo, una vez forjadas, están preparadas para soportar fuertes impactos durante su uso.

. **Alcance** Combate cuerpo a cuerpo; **Fuerza:** Usuario +1;

Regla Especial: Personal, Ataca Último

Reglas Especiales

Personal: con la obsidiana se fabrican múltiples clases de armas, espadas, dagas, alabardas, etc. Todas las armas retienen sus habilidades especiales, pero cuestan cinco veces más de lo habitual. Por ejemplo una espada de obsidiana cuesta 50 coronas de oro.

Ataca Último: un arma de obsidiana es tan pesada que la miniatura que la utiliza siempre ataca en último lugar, aunque haya cargado.

Arma de Acero Oscuro

Las armas de acero oscuro están forjadas en la ciudad de Hag Graef, el risco tenebroso, a partir de acero oscuro, un raro material que se puede encontrar en las profundidades de las montañas cercanas a la ciudad. Estas armas tienen salientes serrados en los bordes con los que infligen serios daños a sus enemigos.

Reglas Especiales

Personal: con el acero oscuro se fabrican múltiples clases de armas, espadas, dagas, alabardas, etc. Todas las armas retienen sus habilidades especiales, pero cuestan tres veces más de lo habitual. Por ejemplo una espada de acero oscuro cuesta 30 coronas de oro.

Daño crítico: Estas armas infligen serios daños a los oponentes. Cuando se cause un crítico con ella, el enemigo deberá añadir +1 al resultado de la tabla de críticos.

Bordes serrados: Los enemigos quedarán aturdidos con un resultado de 2-4 en vez de 3-4.

Equipo del Nuevo Mundo

Esta sección incluye todo el equipo extraño e inusual que tus guerreros pueden encontrar entre las junglas o comprar a los mercaderes y buhoneros de los asentamientos y pueblos del nuevo mundo.

Mapa del Nuevo Mundo

En los asentamientos del nuevo mundo se pueden encontrar viejos exploradores que se ganan la vida dibujando mapas de la selva. Muchos de estos mapas son una simple falsificación, e incluso los verdaderos suelen ser burdos e inexactos.

Un mapa puede servirle de ayuda a una banda para encontrar su camino entre la confusa maraña de arboles, hasta llegar a las zonas de ruinas que merecen ser saqueadas.

Cuando compres un mapa tira 1D6:

1 Falsificación: el mapa es falso, y es completamente inútil. Te conduce a una búsqueda infructuosa. Tu oponente puede automáticamente elegir el siguiente escenario que vayáis a jugar.

2-3 Inexacto: aunque es algo tosco, en general el mapa es exacto (bueno…, partes de él… ¡quizás!). Puedes repetir una tirada de dado durante la siguiente fase de exploración si quieres, pero debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dado.

4 Mapa de las Ruinas: el mapa te muestra un camino a través de las ruinas para llegar hasta el asentamiento. Puedes elegir automáticamente el escenario la siguiente vez que juegues una partida.

5 Preciso: el mapa es bastante reciente y es muy detallado. Puedes repetir hasta tres tiradas de dados durante la siguiente fase de exploración si así lo deseas. Debes aceptar el resultado de la segunda tirada de dados.

6 Mapa Original: éste es uno de los doce mapas maestros de Lustria dibujados para el Conde von Steinhardt de la Marca de Oster. A partir de ahora siempre puedes repetir una de las tiradas de dados cuando tires en la Tabla de Exploración, siempre y cuando el Héroe que propietario de este mapa no quede fuera de combate en cualquier batalla.

Venenos de Lustria

En Lustria el veneno es más común que en el viejo mundo, muchas bandas recurren a su uso habitualmente. También existen más tipos de venenos que en el imperio ya que la gran mayoría son producidos aquí.
No se puede utilizar veneno en las armas de pólvora. Cuando compras una redoma de veneno, nunca hay sustancia suficiente para que dure más de una batalla. Sólo puedes envenenar un arma con cada redoma de veneno.

Matahombres

Hasta el rasguño más leve con un arma impregnada de Matahombres puede ser fatal.

Una arma untada con Matahombres recibe un bonificador de +1 a sus tiradas de Herir (un resultado de 1 sigue siendo un fallo).



Saliva de Araña

Para elaborar este veneno, las toxinas son recolectadas de pequeños animales paralizados por el veneno de las arañas. Una hoja untada con veneno arácnido puede ser utilizada para paralizar a un enemigo.

Cualquier miniatura que reciba el impacto de un arma con Saliva de Araña debe superar un chequeo de Resistencia o quedara paralizada. Un guerrero paralizado no puede mover o luchar, y es automáticamente impactado en cuerpo a cuerpo. La miniatura permanecerá paralizada hasta que supere el chequeo de resistencia en su fase de recuperación.

Acónito

Las víctimas del Acónito sufren una muerte lenta con una terrible agonía.

Un arma impregnada con Acónito causa impactos críticos con resultados de 5-6 en la tirada para herir (siempre que no se necesite un resultado natural para herir, como explica la regla de críticos).

Sombra Nocturna

Este veneno contiene un potente narcótico que sume a sus víctimas en una demencia delirante.

Por cada herida no salvada que una miniatura equipada con Sombra Nocturna inflija a un personaje, este tendrá un penalizador de -1 a su iniciativa durante el resto de la partida. Hasta un mínimo de 1.

Raíz Sangrienta

Esta raíz es uno de los venenos más letales del mundo, ya que incluso la herida más pequeña sangra abierta y profundamente.

Cualquier miniatura que reciba una herida de este veneno doblara las heridas recibidas.

Toxina del Diablo

La toxina del diablo produce un efecto terrible en la piel de los vivos, haciendo que sus víctimas caigan presas de espasmos y vómitos incontrolables.

Una arma impregnada con las Toxinas del Diablo puede repetir las tiradas para herir fallidas (esta segunda tirada no puede causar impactos críticos).

Veneno de Reptil

Los eslizones son expertos en la extracción y destilado de venenos de ranas venenosas, arañas y serpientes. Aparte de algunos pigmeos, son los únicos que conocen el secreto de la destilación de este veneno. Sus efectos son muy similares al Veneno Negro.

Un arma cubierta de Veneno de Reptil otorga un +1 a la Fuerza del arma, aunque no proporciona el modificador de -1 a la tirada de salvación.

Tatuaje Mágico

Estos tatuajes son realizados, con un pigmento especial que muy pocos chamanes conocen.

Un guerrero pintado con tatuajes mágicos recibe una tirada de salvación especial de 6+. Y de 5+ si el ataque es causado por magia.

Máscara Tribal

Estas mascaras de madera, suelen ser utilizadas en ceremonias y rituales por las tribus nativas de Lustria. Suelen estar talladas con la forma de animales y imbuidas con el espíritu protector de la tribu.

La miniatura que la tenga puede elegir colocársela y quitársela en su fase de recuperación, si la lleva causa Miedo (a animales también), pero sufre un -1 para impactar con armas de proyectiles. También funciona como un casco, pero funciona a 5+ en vez de a 4+. No puede equiparse si la miniatura está utilizando un casco.

Anillo de la Oscuridad

Estos anillos proceden de la fría tierra de Naggaroth, y son utilizados por los asesinos de Khaine para potenciar sus ya de por si excelentes habilidades.

Un solo uso por batalla. Puede activarse al inicio de cualquier turno, amigo o enemigo. Otorga al portador el poder de desvanecerse en las sombras. Solo podrá ser impactado, tanto en combate como en disparos con un resultado de 6. Si es objetivo de un hechizo, el lanzador deberá lanzar 1D6 antes de intentar realizar el hechizo y obtener un 6. Si no supera esta tirada no podrá cambiar el blanco del hechizo ni realizar el hechizo. Los efectos solo duran hasta el final del turno en que se usa.

Gélido Cornudo

Los gélidos cornudos son una subespecie de gélidos extremadamente rara e increíblemente rápida. Ambos se desovaron en el mismo pozo y al mismo tiempo que aquellos que los conducen a la batalla.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gélido Cornudo	20	3	0	4	4	1	3	2	4

Reglas especiales
Miedo: los Gélidos cornudos causan miedo.

Piel escamosa: los Gélidos cornudos proporcionan a su jinete un modificador adicional de +1 a la tirada de salvación por armadura (un total de +2).



Vial de Pestilencia

Este pequeño frasco de cristal contiene una enfermedad contagiosa muy potente que se transmite con extremada rapidez. Basta olerlo una sola vez para que la víctima se ahogue con su propia sangre. Sin embargo, la virulencia de esta enfermedad solo dura unos segundos antes de que se neutralice en el aire.

El vial puede abrirse y lanzarse sobre el rostro de la miniatura con la que se encuentre en contacto y que acaba de dejar al Skaven fuera de combate. El oponente debe efectuar una tirada cuyo resultado sea igual o menor que su atributo de Resistencia o quedará fuera de combate automáticamente (sin que se permita ninguna tirada de salvación). Si el oponente sucumbe a la enfermedad, no podrá continuar con el ataque y el Skaven quedará aturdido pero no fuera de combate. El vial solo puede usarse una vez.

Tueste de la Selva

Se trata de un potente café procedente de las selvas de Lustria.

Efectos: El café es en realidad una potente droga que hace doblar el atributo de Iniciativa y Habilidad de armas, hasta un máximo de 10, además suma +5cm a su atributo de movimiento. Sin efecto sobre poseídos, demonios, no-muertos, guerreros del caos o miniaturas equipadas con armadura del caos.

Efectos Secundarios: No obstante todo aquel que haya tomado este café deberá perderse la próxima batalla. Si además ha quedado fuera de combate deberá tirar 1D6, si saca un 1 tendrá el efecto secundario: Nervios Dañados (consulta la tabla de heridas el manual de trollheim).

Pergamino de Rata Familiar

El pergamino de la Rata Familiar posee un hechizo inscrito en ella, usable solo por un Hechicero Skaven tantas veces como quiera. Si la banda incluye al menos una Rata Gigante, el hechizo puede ser lanzado sobre ella antes de que el combate comience, transformándola en una Rata Familiar. Si la Rata Familiar esta a 15 cm o menos del hechicero, este puede repetir una vez por turno el chequeo de lanzamiento de hechizos. Un hechicero puede tener solo una Rata Familiar al mismo tiempo, es un secuaz y cuenta normalmente para el máximo de miniaturas permitidas en la banda. Si el hechicero muere, su Rata Familiar vuelve a su forma de Rata Gigante

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Familiar	15	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas y armaduras: ninguna.

Reglas especiales

Animal encantado: la Rata Familiar gana experiencia como un secuaz. Un resultado de 10-12 en la tirada de avance, en lugar de ascenderla a héroe, esta gana "Lanzamiento de conjuros mejorado: si el hechicero esta a 15 cm o menos de la Rata Familiar, obtiene un +1 al lanzar conjuros. Esta habilidad es acumulativa."

Amuleto de la Rata Cornuda

El dueño de un amuleto de la Rata Cornuda, puede repetir un único dado durante la batalla, o si no queda fuera de combate, un dado en la fase de exploración.

Liber Bubonicus

Si una banda del Clan Pestilens incluye un Hechicero Pestilens, este puede usar el Liber Bubonicus para aprender permanentemente un hechizo adicional elegido al azar de la lista de hechizos de la Rata Cornuda. Un Sacerdote de Plaga puede usar el Liber Bubonicus para aprender un hechizo de la Rata Cornuda si posee la habilidad Aptitud Mágica. El Liber Bubonicus solo puede ser usado una vez, y una banda no puede tener ni usar más de un Liber Bubonicus en una campaña



Brújula

Una brújula puede resultar tremendamente útil tanto en tierra como en alta mar, ya que permite a los tripulantes navegar más rápido y con mayor precisión alrededor de las ruinas sin demasiados rasgos distintivos que forman los templos en la jungla. En todos los escenarios en los que los jugadores deban efectuar una tirada para determinar quién despliega primero, la banda con una brújula podrá repetir la tirada. ¡Esto solo puede hacerse si el héroe que lleva la brújula va a jugar la partida, claro! Solo se permite hacer una tirada aunque existan varios miembros equipados con brújulas y, si ambos bandos poseen una brújula, ninguno de los dos podrá repetir dicha tirada.

Catalejo

Un guerrero puede utilizar un preciado catalejo para examinar la zona del combate y descubrir así a cualquier enemigo que esté oculto por ahí. Al inicio de su turno, el propietario del catalejo puede tratar de detectar a una miniatura enemiga que esté oculta y con la que pueda trazar una línea de visión normal. Con un resultado de 4+ en 1D6, la miniatura pierde su condición de oculta. El pirata que ha usado el catalejo podrá desplazarse normalmente durante ese turno, pero no podrá correr ni cargar.

Galletas de Marinero

Cualquier humano puede llevarse una de estos panecillos densos para comérselos durante la batalla y así llenarse el estómago de… bueno, de algo muy denso parecido al pan. Al inicio de cualquiera de sus turnos, puede echarse una de estas galletas a la boca siempre y cuando no se encuentre trabado en combate cuerpo a cuerpo. Su Resistencia aumentará temporalmente en +1 punto durante todo ese turno y el siguiente del enemigo y, por lo general, los efectos se desvanecerán pasados esos dos turnos. Tras el turno del enemigo debes tirar 1D6; con un 1, las galletas estaban llenas de larvas (¡puaj!). Apunta el nombre del desdichado, que no podrá atender la siguiente batalla mientras se recupera. Si la miniatura acaba teniendo que faltar en otra partida por otras razones, se sumarán los dos efectos y no podrá participar en las siguientes dos batallas. Solo puede adquirirse una galleta por miniatura. Una vez usada desaparece del equipo.

Amuleto Arácnido

Funciona igual que un Amuleto de la suerte (y no puede ser combinado con uno), sólo que en el momento en el que se active el amuleto a causa de un impacto, su usuario podrá realizar un movimiento básico inmediatamente interrumpiendo el turno del atacante, incluso pudiendo esconderse inmediatamente. Una vez haga su movimiento se reanuda el turno del atacante de forma normal. Un solo uso por batalla.

Solo unas pequeñas ondas surcaron el agua cuando una cabeza reptiliana de piel lisa rompió la superficie del pantano. Ningún movimiento escapaba de los ojos amarillos del líder de patrulla.

Ahora las ruinas flotantes de las pirámides Toradotek eran poco más que piedras desmoronadas levitando sobre la jungla, sujetas por incontables lianas. Pero ese lugar estaba reservado para los Magos Sacerdote, un decreto incuestionable al que los centinelas Hombres Lagarto dedicaban sus vidas. Con una calma precisa, Tenehuac permitió que los líderes de la fuerza enemiga cruzasen su posición, incluso a pesar de que se dirigían al sitio sagrado. Su lengua salió para probar el aire, y captó el aroma de más sangre caliente que se acercaban. Emitió un solo chillido antes de sumergirse de nuevo en las aguas cubiertas de una fina película.

En la espesura de la selva el aire era agobiante, la densa cubierta arrojaba una penumbra que pocos rayos del sol podían atravesar. El típico murmullo de insectos se desvaneció, y ese silencio habría sido ominioso para cualquier criatura que pudiera advertir esas señales. Pero los invasores las ignoraron, eran barbaros norteños, seguidores de los Dioses Oscuros. Prosiguieron su avance en busca de algún poder arcano desconocido.

Entonces la jungla cobró vida de repente. Un tambor sonó mientras tres líneas de Saurios emergieron y formaron un muro de escudos escamosos ante los invasores. Tenehuac podía distinguir cada formación: las escamas moteadas de los guerreros de Tok-Ax, las legiones de lanceros de Pok-hopak, y los ancianos guerreros invictos de Ul-Chak el Escamadura. La patrulla de Tenehuac emergió parcialmente de las aguas cenagosas y disparó dardos con sus cerbatanas. Algunos silbaron, inofensivos, sobre sus enemigos, pero otros se clavaron en la carne desprotegida.

Cuando los sangre caliente se giraron para enfrentarse a la nueva amenaza que salía del pantano, formas más grandes salieron de las aguas turbias. Las Salamandras escupieron fuego, y el brillo iluminó los alrededores. En el destello de luz pudo verse a otras partidas de Eslizones avanzando entre los grandes helechos, deteniéndose solo para lanzar nubes de proyectiles envenenados contra los barbaros. Sobre ellos, el graznido de los Terradones anunció la llegado de la patrulla aérea de Lo'jineta, justo antes de que enormes rocas aplastasen las filas de los invasores.

Esos ataques eran terribles, pero Tenehuac sabía que no eran nada comparados con lo que se avecinaba. Sintió las vibraciones bajo sus pies y oyó el ruido de árboles arrancados mucho antes de que el Carnosaurio saltase de la espesura para masacrar al enemigo. A lomos de la bestia, el líder guerrero Ax-Hotl, el Saurio Viejaestirpe, empalaba en su lanza a los enemigos. Tras el rey depredador llegó un muro viviente de monstruos blindados cuyas pisadas allanaban el camino con la misma facilidad que destrozaban un muro de escudos. Si los Dioses Oscuros oían los ruegos desesperados de sus esbirros mortales, no les hacían ningún caso.

En unos pocos pero salvajes minutos todo había acabado, El chasquido de los huesos reemplazó al fragor de la batalla. Tenehuac guió a su patrulla tras el rastro de los escasos supervivientes de la matanza. No podía permitir que escapase ninguno. Esa era la despiadada ley de los Hombres Lagarto.

Magia

Siempre ha existido gente que ha utilizado la magia: brujas y hechiceros, curanderas y brujos. Pero como todos los eruditos saben, todo tipo de magia es peligrosa, ya que se origina en el Caos, la fuente de la corrupción y el cambio.

Los hechiceros no dicen nada sobre si el mundo de la magia les ha tocado o no. Nacen con una segunda visión, y para ellos el mundo de las energías mágicas y los hechizos es mucho más real que la realidad mundana de los humanos normales. Debido a todas las persecuciones, miedo y odio que despiertan, no es de extrañar que muchos hechiceros lleguen a Lustria en su afán por los saberes prohibidos. Pues por todos es sabido que estas tierras encierran un poder inimaginable.

Hechizos

Cada hada hechicero comienza con un hechizo determinado al azar, pero puede aprender más. Tira 1D6 y consulta la tabla apropiada. Si obtienes el mismo hechizo, puedes repetir la tirada o disminuir la dificultad del hechizo en un -1.

En la descripción de cada hechicero o sacerdote encontraras la escuela de magia que utiliza.

Lanzamiento de Hechizos

Los hechizos se lanzan en la fase de disparo, y pueden utilizarse incluso si el lanzador está trabado en combate cuerpo a cuerpo. Para utilizar un hechizo, el hechicero debe obtener un resultado igual o superior a su valor de Dificultad en 2D6. Si no lo logra, no podrá lanzar un hechizo en ese turno. Si supera el chequeo podrá utilizarlo tal y como se describe en las páginas siguientes. Un hechicero puede lanzar un hechizo por turno, y no puede utilizar armas de proyectiles si quiere lanzar un hechizo. Sin embargo, ¡puede correr!

Un hechicero no puede utilizar magia alguna si tiene puesta una armadura o está utilizando un Escudo o Rodela. La única excepción son las Plegarias de Sigmar, los pergaminos del culto mortuorio, los Antiguos salmos y las Runas nordicas. Los sacerdotes eslizones y los Chamanes Norse pueden utilizar armaduras y recitar los salmos o las Runas sin impedimento alguno.

Cantos Rituales

Se sabe muy poco sobre la magia de las amazonas fuera de su isla natal. Se dice que las inmortales Amazonas aprenden la magia de los mismísimos dioses.

1D6	Resultado	
1	**Viento silbante**	**Dificultad 8**

Las sacerdotisas invocan el poder de la diosa del viento Tzatkal para iniciar la batalla.

La diosa se materializa como motas cantarinas y luces que danzan que paralizan a toda miniatura a una distancia de hasta 25 cm hasta el inicio del siguiente turno de las amazonas. La miniatura no puede moverse, disparar ni lanzar hechizos, pero puede defenderse en combate cuerpo a cuerpo. Las miniaturas afectadas por este ritual automáticamente atacan en último lugar.

2	**La fuerza de la serpiente**	**Dificultad 9**

La sacerdotisa inicia el ritual bailando salvajemente y gritando en un lenguaje ancestral.

Todas las miniaturas de las Amazonas próximas a la sacerdotisa se ven imbuidas de una energía frenética hasta el término del siguiente turno de las Amazonas. Mientras tanto, cualquier miniatura a 20 cm de la sacerdotisa (incluida ella misma) sumará un +1 a su atributo de Fuerza. El ritual no puede efectuarse si la sacerdotisa se encuentra en combate cuerpo a cuerpo durante su fase de disparo. Los efectos continuarán después de que el ritual sea lanzado y si la sacerdotisa entra en combate cuerpo a cuerpo.

3	**El torbellino de Wendala**	**Dificultad 7**

La sacerdotisa invoca unos fuertes vientos tropicales para proteger a las Amazonas de los ataques a distancia.

El torbellino se extiende desde la miniatura de la sacerdotisa y alcanza una distancia de 45 cm. Todos los intentos enemigos de disparar con armas de proyectiles sufrirán un -1 al impactar. El ritual permanece vigente hasta el inicio del siguiente turno de las Amazonas.

4	**Escudo de espinas**	**Dificultad 7**

La sacerdotisa mueve los brazos a su alrededor lentamente e invoca a las plantas para que la protejan.

El ritual produce una vaina recubierta de espinas que rodea a la sacerdotisa haciéndola inmune a los ataques mágicos o a distancia. Las miniaturas que quieran efectuar una carga sobre la sacerdotisa pueden hacerlo, pero las espinas de la vaina evitan que la sacerdotisa y sus enemigos puedan golpear en la primera ronda de combate. La sacerdotisa no puede lanzar este ritual mientras se encuentra en combate cuerpo a cuerpo.

5	**La jungla viviente**	**Dificultad 6**

La sacerdotisa requiere con su voluntad la ayuda de los animales de la jungla.

Escoge una miniatura a una distancia de hasta 30 cm. La miniatura se ve rodeada por serpientes, arañas e insectos, la mayoría de ellos venenosos. La miniatura sufre 1D6 impactos de Fuerza 2 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura (aunque sí se permite la tirada de salvación especial). No puedes efectuar una tirada para esquivar.

6	**El canto de las sirenas**	**Dificultad 7**

La sacerdotisa inicia un cantico con voz maravillosa, y todas las demás amazonas se le unen.

La sacerdotisa empieza a cantar con una voz tan maravillosa que distrae momentáneamente a los enemigos que se encuentren a una distancia de hasta 30 cm y todos los chequeos de liderazgo que deban efectuar sufrirán un modificador de -1 hasta el término del turno siguiente del jugador enemigo. Los Hombres Lagarto y los No Muertos son inmunes a los efectos de este ritual.

Antiguos Salmos

Aquellos con una gran fe en los antiguos dioses pueden invocar su ayuda divina. Los Chamanes Eslizones pueden orar para lograr milagros: Destruir a sus enemigos, reforzar la voluntad de sus camaradas o proteger sus lugares sagrados.

Los Antiguos Salmos son utilizados por los Chamanes Eslizones. El Chaman puede invocar el poder divino de los antiguos dioses aunque se proteja con una armadura. Los Antiguos Salmos no son hechizos, por lo que cualquier protección especial contra los hechizos no les afecta.

1D6	Resultado	
1	La Ira de Chotek	Dificultad 8

El Chaman implora la ayuda de Chotek para que extermine a los enemigos de los Hombres Lagarto.

Del cielo sale disparado un rayo de energía que impacta en la miniatura enemiga más próxima al sacerdote eslizón (a una distancia máxima de 25 cm) y le causa un impacto de Fuerza 5. Sin embargo, si la miniatura enemiga está equipada con armadura ligera, armadura pesada, armadura de Ithilmar o armadura de gromril, suma +1 a la Fuerza del impacto y a la tirada en la Tabla de Heridas.

2	La Bendición de Sotec	Dificultad 7

Este es un salmo entonado por los Chamanes eslizones para pedir la bendición de Sotec el gran dios serpiente.

Este hechizo puede lanzarse sobre una miniatura individual que se encuentre a una distancia máxima de 15 cm del sacerdote eslizón o también sobre el propio sacerdote eslizón. Tira 1D6 para determinar qué bendición se recibe.

1-2 +1Hp o +1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo,

3-4 +1Resistencia,

5-6 +1 al Movimiento y a Iniciativa.

Los efectos permanecen en juego hasta que el sacerdote o la miniatura objetivo queden aturdidos o fuera de combate. Una única miniatura puede verse afectada por la bendición al mismo tiempo.

3	El Sigilo de Huanchi	Dificultad 7

Así les ofrece su bendición el gran dios Huanchi a sus hijos.

El hechizo afecta a todos los eslizones a una distancia máxima de 15 cm del sacerdote eslizón (incluido él mismo) y permite que toda miniatura que se encuentre bajo cobertura pueda ocultarse. Una miniatura puede ocultarse aunque se encuentre en la fase de movimiento o haya disparado con un arma de proyectil.

1D6 Resultado

4 Protección de los Ancestrales — Dificultad 6

Implorando la protección de los dioses, el Chaman crea una barrera de energía mágica.

El sacerdote eslizón y cualquier miniatura que se encuentre a un máximo de 10 cm de distancia obtienen una tirada de salvación de 4+ ante los efectos de otros hechizos o plegarias. Este hechizo permanece activo hasta que el sacerdote eslizón quede fuera de combate.

5 La Ira de Tinci — Dificultad 8

La Ira del dios Tinci es terrible, los eslizones son reacios a utilizar este poder a menos que no les quede más remedio.

Una única miniatura de los Hombres Lagarto que se encuentre a una distancia máxima de 15 cm del sacerdote eslizón o el propio sacerdote eslizón se ve preso de un estado de ira y sujeto a la regla furia asesina. Además, obtiene +1 al atributo de Fuerza. El hechizo permanece activo hasta que el sacerdote eslizón o la miniatura con la Ira de Tinci queden aturdidos o fuera de combate. Al inicio de su turno, el sacerdote eslizón debe superar un chequeo de liderazgo para que el hechizo siga activo. Solo una miniatura puede verse afectada por el hechizo al mismo tiempo, aunque el sacerdote eslizón puede lanzar el hechizo al inicio de su turno si quiere volver a lanzarlo de nuevo sobre otra miniatura durante la fase de disparo.

6 La Rapidez de Itzl — Dificultad 7

Orando a Itzl el Chaman consigue aumentar sus reflejos hasta límites insospechados.

Una única miniatura de los Hombres Lagarto a una distancia máxima de 15 cm del sacerdote eslizón o el propio sacerdote eslizón puede intentar un movimiento adicional de hasta 10 cm. La miniatura se considera que está corriendo y no podrá moverse si ya ha disparado un arma de proyectil. Tampoco podrá efectuar cargas con este movimiento adicional.



Magia Oscura

Los Elfos Oscuros son expertos en la práctica de la magia, pero de forma diferente a la de sus archienemigos los Altos Elfos. Mientras que la magia de los Altos Elfos es básicamente defensiva y se practica para hacer el bien, los Elfos Oscuros utilizan la Magia Oscura con fines destructivos.

1D6	Resultado	
1	Rayo de Condena	Dificultad 9

La hechicera susurra un encantamiento ancestral y conjura un rayo de energía oscura que sale despedido de su mano.

El Rayo de Condena puede lanzarse contra una miniatura enemiga que se encuentre en la línea de visión. El Rayo de Condena tiene un alcance de 45 centímetros y causa un impacto de Fuerza 5. Si la miniatura designada es herida, la siguiente miniatura en un radio de alcance de 15 cm sufrirá con un resultado de 4+ un impacto de Fuerza 4 (se le restará un punto a la Fuerza del primer impacto). El rayo seguirá causando efecto hasta que ya no queden más objetivos dentro de su alcance o hasta que la Fuerza de sus impactos quede reducida a 1. Una miniatura solo puede ser impactada por el rayo de condena una vez por turno. Efectúa las tiradas de salvación por armadura normalmente.

2	La Palabra del Dolor	Dificultad 8

La hechicera invoca la maldición del Rey Brujo para lanzarla sobre una miniatura enemiga reduciendo sus ganas de combatir.

El hechizo puede lanzarse sobre una miniatura enemiga a una distancia máxima de 30 cm. La víctima debe repetir todas las tiradas con éxito en combate cuerpo a cuerpo o con armas de proyectiles y todas las tiradas para herir. Si la víctima quiere efectuar una carga, deberá superar un chequeo de liderazgo primero. La Palabra del Dolor continúa vigente hasta el inicio del siguiente turno de los Elfos Oscuros.

3	Ladrón de Almas	Dificultad 9

Cuando la hechicera toca a una miniatura enemiga, absorbe toda la energía vital de su víctima y su cuerpo recupera fuerza y vigor.

Si se lanza con éxito, la Hechicera ha de efectuar una tirada para impactar contra una miniatura enemiga con la que se encuentre en contacto. Si el ataque tiene éxito e impacta en el enemigo, este sufre una herida sin posibilidad de tirada de salvación por armadura. La Hechicera se alimenta de esta energía vital y suma una Herida a su perfil. Nota: la Hechicera solo puede tener una Herida adicional gracias al uso de este hechizo (Herida adicional que pierde al término de la batalla).

4	Espada Llameante	Dificultad 8

La hechicera invoca a la magia oscura para envolver un arma en llamas negras.

La Hechicera escoge el arma de combate cuerpo a cuerpo de uno de los integrantes de su banda que se encuentre a una distancia máxima de 15 cm y la envuelve en llamas. Un arma con estas llamas funciona como un arma normal de su tipo, pero también suma +2 a la Fuerza de su portador. Los impactos efectuados con un arma bajo el hechizo Espada Llameante ignoran las tiradas de salvación por armadura. El hechizo continúa vigente hasta la siguiente fase de disparo de la Hechicera.

5	Espasmo Agónico	Dificultad 10

La hechicera canaliza la magia oscura hacia su enemigo, que sufre horribles convulsiones.

El Espasmo Agónico tiene un alcance de 15 cm y debe lanzarse sobre la miniatura enemiga más próxima. La miniatura afectada deberá tirar en la Tabla de Heridas. Si es lanzado con éxito, la Hechicera cae inmediatamente al suelo derribada.

6	Vuelo de Bruja	Dificultad 7

La hechicera invoca a los vientos de la magia y consigue volar por el aire.

La Hechicera puede moverse inmediatamente hasta cualquier lugar a una distancia de 30 cm y, a efectos de juego, este movimiento se considera una carga. Si entra en contacto con un enemigo que huye durante la fase de combate cuerpo a cuerpo, la Hechicera logrará causarle 1 impacto automático y el oponente volverá a huir.

Alta Magia Élfica

La Alta magia Elfica es la magia más poderosa del Mundo conocido. Su comprensión de los secretos arcanos solo es superada por los sacerdotes Slann.

1D6	Resultado	
1	**Palabra de Poder**	**Dificultad 8**

El Mago proclama el verdadero nombre de Asuryan, el rey del panteón elfico. Sacudidos por su impresionante poder, los enemigos de los elfos se vuelven débiles y torpes.

Cualquier enemigo que esté a menos de 20cm del mago sufrirá una penalización de -3 a su habilidad de armas, hasta un mínimo de uno. El conjuro dura hasta el siguiente turno del mago.

2	**Ira Ardiente**	**Dificultad 8**

Con un movimiento delicado, el mago elfo traza el intrincado sello de la llama en el aire.

Se trata de un proyectil mágico, con un alcance de 30cm. El objetivo sufre un impacto de Fuerza 4. Cualquier miniatura en un radio de 8cm del objetivo sufre un impacto de Fuerza 3 con un resultado de 4+.

3	**La Corona del Fénix**	**Dificultad 9**

Una corona de llamas blancas aparece sobre la cabeza del mago, envolviéndolo dentro de una gloriosa columna de llamas.

El Mago gana una salvación por armadura de 2+ que reemplaza su armadura. Además, gana un +1 a su Fuerza. Al principio de la fase de recuperación debe tirarse 1D6, con un resultado de 1 o 2 la corona desaparecerá.

4	**El Rugido del Dragón**	**Dificultad 8**

La sombra de un Dragón iracundo sale de la mano extendida del mago, a una velocidad de vértigo rugiendo con ira.

El rugido del Dragón tiene un alcance de 30cm en línea recta. Cualquier miniatura en su camino debe superar un chequeo de fuerza o ser derribado. Si el hechizo golpea contra un elemento de escenografía este se detiene.

5	**La Ira de la Tierra**	**Dificultad 10**

A la orden del mago, la misma tierra se alza contra los enemigos de los elfos.

Elige una dirección y traza una línea recta de 30cm de largo y 3cm de ancho. Toda miniatura cubierta por la trazada recibirá un impacto de Fuerza 5.

6	**La Luz de la Gloria**	**Dificultad 8**

Una luz blanca radiante emerge de la mano del mago, desterrando todo el miedo y las dudas en sus compañeros.

Todas las miniaturas amigas en un radio de 20cm serán inmunes a psicología y nunca huirán de un combate. Si el mago sufre una herida el hechizo se romperá y todas las miniaturas amigas en el mismo radio de 20cm deberán superar un chequeo de liderazgo, como si se tratara de un chequeo de solo ante el peligro.



Magia de la Rata Cornuda

Esta clase de magia es utilizada por los Skavens. Es una forma siniestra de magia que invoca a la deidad de los Skavens, un odioso dios demoníaco llamado la Rata Cornuda.

1D6 Resultado

1 Fuego de Disformidad **Dificultad 8**

De la extendida zarpa del hechicero Skaven salta una llama verde, que quema a sus víctimas con una agonía indescriptible.

El hechizo tiene un alcande de 20 centímetros, e impacta a la primera miniatura que se encuentre en su camino. El hechizo causa 1D3 impactos de Fuerza 4 en su objetivo, y un impacto de Fuerza 3 en cada miniatura que se halle a cinco centímetros o menos de su objetivo.

2 Hijos de la Rata Cornuda **Dificultad Automático**

El hechicero Skaven alza sus zarpas e invoca al Padre de los Skavens para que envíe a sus sirvientes.

Este hechizo debe ser utilizado antes de que empiece la partida, y sólo puede utilizarse una vez. Cuando lo lanza, el hechizo convoca a 1D3 Ratas Gigantes, que se sitúan a 15 centímetros o menos de de él. Éste puede lanzar con éxito este hechizo sólo una vez por batalla, y las ratas desaparecen después de la batalla. No se cuentan a efectos del número máximo de Skavens que puede haber en la banda.

3 Oleada de Ratas **Dificultad 7**

El objetivo del hechizo es atacado por ratas, y en poco tiempo está cubierto de la cabeza a los pies por decenas de pequeñas heridas sangrantes.

La Oleada de Ratas causa 2D6 impactos de Fuerza 1 en una miniatura situada a 20 centímetros o menos del lanzador.

4 Furia Negra **Dificultad 8**

Con un chasqueante conjuro, el hechicero Skaven se convierte en una monstruosa criatura semejante a una rata, que ataca con una furia enloquecida.

El hechicero Skaven puede cargar inmediatamente contra cualquier miniatura enemiga situada a 30 centímetros, ignorando cualquier elemento de escenografía o miniatura que se encuentre en su camino, y recibe 2 Ataques adicionales y un modificador a la Fuerza de +1 sólo durante esta fase de combate cuerpo a cuerpo.



5 Ojo de la Disformidad
¡Mira en el Ojo de la Disformidad y cae en la desesperación! **Dificultad 8**

Todas las miniaturas en pie en contacto peana con peana con el hechicero Skaven deben efectuar inmediatamente un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, cada una sufre un impacto de Fuerza 3 y debe huir 5D6 centímetros en dirección contraria al hechicero Skaven, exactamente igual que si hubiese quedado desmoralizada en la lucha contra más de un oponente.

6 La Maldición del Brujo **Dificultad 6**
El hechicero Skaven señala con una zarpa a uno de sus enemigos y le maldice en el nombre de la Rata Cornuda.

El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura y para impactar realizadas durante la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno Skaven, y durante las fases de disparo y combate cuerpo a cuerpo propias.

Pequeño ¡WAAAGH! Forestal

Los hechizos de Magia del pequeño !Waaagh! forestal son utilizados por los Chamanes Goblins Silvanos. Se trata de rituales de diversos tipos y plegarias aulladas al ruidoso dios Gorko siempre con hongos y arañas de por medio.

1D6	Resultado	
1	**Viento de Gorko**	**Dificultad 6**

Unas ráfagas de asquerosas flatulencias señalan la ira de Gorko.

Se trata de un proyectil mágico con un alcance de 30cm. La miniatura afectada deberá superar un chequeo de resistencia, si falla quedara automáticamente derribada y sufrirá un impacto de F2.

2	**Mirada de Morko**	**Dificultad 8**

El Shaman invoca la presencia del dios Goblin del bosque para golpear a sus enemigos.

Se trata de un proyectil mágico con alcance 30cm, que impactara a la miniatura más cercana, causando 1D3 impactos de F3.

3	**¡¡Eeeggghhh!!**	**Dificultad 8**

El Chamán canaliza la energía pura de Waagh a través de su cuerpo y la vomita hacia el enemigo.

El Chaman vomita puros estallidos de magia con un alcance de 15cm, y tantos impactos como ataques tiene el chaman en su perfil, de una Fuerza igual a la resistencia del chaman. Después de resolver la magia el chaman debe tirar 1D6, con un resultado de 1, el chaman queda derribado.

4	**¡Salto Waaagh!**	**Dificultad 7**

El Chaman convoca una mano verde gigante para levantar a cualquier aliado y llevarlo a la batalla.

Designa una miniatura aliada a no mas de 8cm del lanzador, incluido este. Esta miniatura podrá realizar un movimiento de 30cm, si chocan contra un enemigo se considerara que han cargado. Criaturas monstruosas o miniaturas montadas no pueden ser designadas como objetivo para este hechizo.

5	**Ídolo de Gorko**	**Dificultad 8**

La energía crepita y se arremolina alrededor del Chaman, dándole la apariencia de un héroe orco enorme.

El Chaman gana +1HA, +1 F y +1 A. El hechizo se mantiene hasta que el Chaman reciba una herida.

6	**Antez de Ir**	**Dificultad 8**

El chamán y los Goblins cercanos se llenan de la esencia del Waaagh!

Todas las miniaturas amigas, en un radio de 15cm del Chaman, tratan los resultados de aturdido como derribado y restan un -1 a la tabla de heridas cuando son heridos. El Hechizo permanece hasta que el chaman sufra una herida.

Runas Nórdicas

Muchas de las costumbres de los Norses estan marcadas por lo sobrenatural, la magia y las creencias en toda clase de espíritus y criaturas espectrales. Si bien no disponen de una cultura escrita convencional, su alfabeto rúnico, un verdadero manual de conjuros con fines fundamentalmente adivinatorios.

El Chamán Norse comienza a jugar con dos runas de la tabla siguiente. Las runas funcionan de modo semejante a las Plegarias de Sigmar y pueden lanzarse aunque se lleve armadura. Las habilidades que proporcionan tiradas de salvación frente a hechizos también las proporcionan en el caso de las runas.

1D6	Resultado	
1	**Aullido del Norte**	**Dificultad 9**

Los vientos helados se arremolinan ante el chamán destruyendo los proyectiles que encuentra a su paso.

El Chamán es inmune a los disparos de armas de proyectiles. Tira un dado durante la fase de recuperación del Chamán. Si obtienes un resultado de 1 ó 2, el viento se disipa.

2	**La Furia de Angvar**	**Dificultad 7**

Los aullidos del chamán aumentan la furia de los guerreros que hay a su alrededor hasta quedar bajo los efectos de una fiebre de batalla.

Todos los guerreros que se encuentren en un radio de alcance de 20 cm del chamán obtienen un modificador de +1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo contra la banda enemiga. El hechizo continúa vigente hasta el inicio del siguiente turno de los Norses.

3	**Lanza Gélida de Elvek**	**Dificultad 7**

Una lanza afilada como un carámbano de hielo se lanza contra un enemigo del chamán.

La lanza tiene un alcance de 45 cm y causa un impacto de Fuerza 4. Golpeando a la primera miniatura que se encuentre en su camino. Se pueden aplicar las tiradas de salvación por armadura habituales.

4	**El Regalo del Destino**	**Dificultad 7**

El chamán invoca a las tres hermanas brujas de las leyendas norses para que vaticinen el futuro.

El Chamán puede ajustar una tirada por +/- 1 entre el lanzamiento con éxito de este runa y su siguiente fase de recuperación. Una tirada para herir modificada de este modo para que el resultado final sea de 6 no causará un resultado crítico.

5	**Beso Helado**	**Dificultad 6**

El chamán cubre una parte del suelo con una capa de hielo.

Una miniatura a una distancia máxima de 30 cm del Chamán deberá superar un chequeo de Iniciativa o caerá al suelo derribado.

6	**Espíritu del Oso Polar**	**Dificultad 9**

El chamán invoca a los espíritus de los grandes osos polares para que le ayuden.

El chamán obtiene +1 Ataque, +2 a la Fuerza, +2 a la Resistencia y pierde -2 a la Iniciativa (hasta un mínimo de 1). Efectúa un chequeo de liderazgo al inicio de cada turno (tanto el tuyo como el de tu oponente). Si no superas el chequeo, el Espíritu del Oso Polar se disipa. El Espíritu del Oso Polar solo puede lanzarse una vez por partida.


PHROI
2012

Organización de una Banda

En esta sección del libro vamos a echarle un vistazo detallado a cada uno de los tipos de bandas, y te proporcionaremos toda la información que necesitas para reclutar una banda de ese tipo.

Utiliza las listas que aparecen a continuación para reclutar y equipar a tu banda (hemos incluido un ejemplo de banda en la parte final del libro.) Dispones de 500 coronas de oro para gastos. Cada miniatura y su equipo (si decides comprarle alguno) cuestan una determinada cantidad de dinero. A medida que vayas realizando elecciones, ve restando el dinero que has "gastado" del total inicial hasta que hayas comprado todo lo que has querido (o podido). Cualquier moneda de oro que no te hayas gastado pasa a formar parte del tesoro de la banda, y puede ser utilizado más tarde o guardado para comprar algo más caro.

Para empezar, debes reclutar al menos tres guerreros, incluido un jefe. Las armas, armaduras y mejoras que escojas para tus guerreros deben estar representadas en las propias miniaturas. Las excepciones son los cuchillos y las dagas, que se pueden suponer metidas en botas o escondidas entre las ropas si no están representadas en la miniatura.

Tablas de Experiencia y Experiencia Inicial

Las listas de bandas también incluyen información sobre la experiencia inicial de los guerreros y qué habilidades pueden escoger a medida que progresan en el juego. Algunas bandas también incluyen listas separadas de habilidades que son únicas de esa banda.
Las reglas relativas a la experiencia y a las habilidades se explicarán de forma completa en la sección de Campañas, así que de momento no te preocupes por ellas.

Héroes y Secuaces

A efectos de juego, los guerreros de tu banda se dividirán en Héroes y Secuaces.

Héroes

Son individuos excepcionales que tienen el potencial de convertirse en leyendas. Los Héroes pueden armarse y equiparse de forma individual, y pueden poseer cualquier equipo especial que hayan adquirido durante la campaña.

Jefe

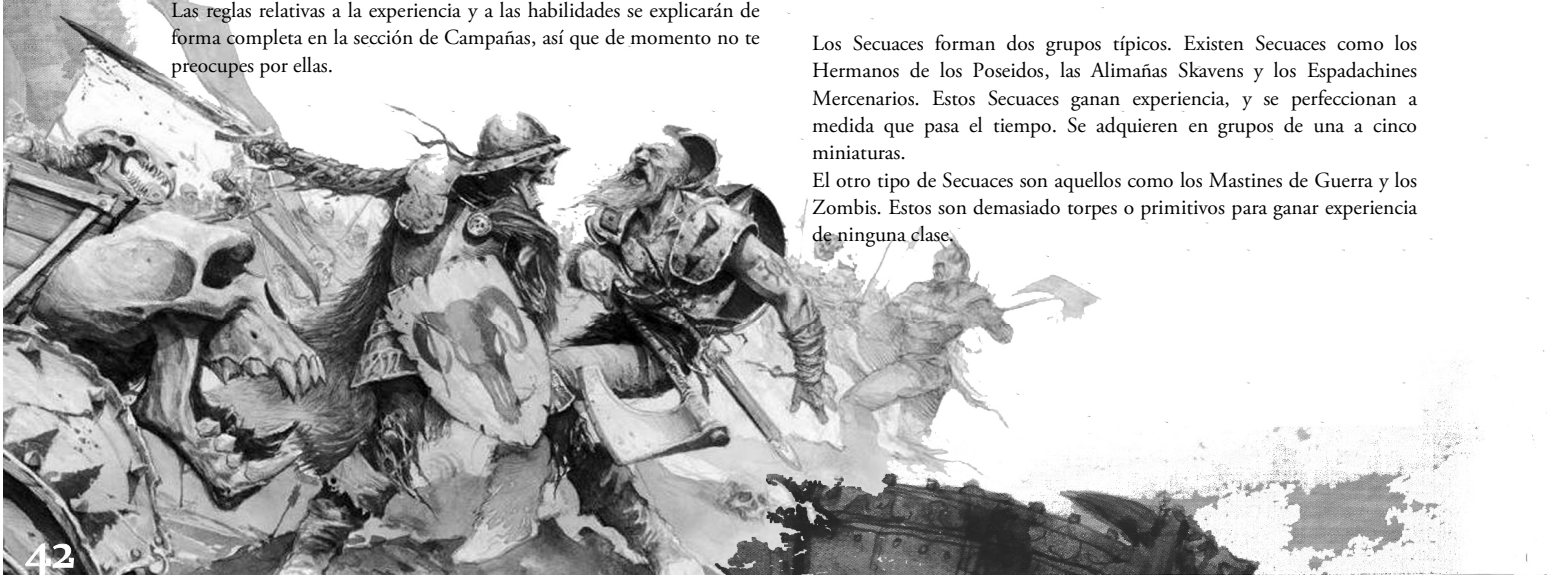
Toda banda debe estar dirigida por un jefe. Es el que te representa a ti, el jugador. Toma las decisiones y encabeza a tus guerreros a través de las oscuras calles de Mordheim.

Otros Héroes

Aparte del jefe, tu banda puede incluir hasta cinco
Héroes más, quienes forman el núcleo de la banda. Una banda no puede incluir nunca más Héroes de cualquier tipo específico que el número indicado en la lista de la banda. Esto significa que algunas bandas sólo pueden tener un máximo de seis Héroes cuando sus Secuaces ganan experiencia (consulta la sección de Experiencia).

Secuaces

Los Secuaces forman dos grupos típicos. Existen Secuaces como los Hermanos de los Poseidos, las Alimañas Skavens y los Espadachines Mercenarios. Estos Secuaces ganan experiencia, y se perfeccionan a medida que pasa el tiempo. Se adquieren en grupos de una a cinco miniaturas.
El otro tipo de Secuaces son aquellos como los Mastines de Guerra y los Zombis. Estos son demasiado torpes o primitivos para ganar experiencia de ninguna clase.



Los Secuaces nunca pueden utilizar equipo especial adquirido durante sus aventuras (a menos que se especifique lo contrario); sólo los Héroes pueden hacerlo.
Entre los Secuaces pueden existir guerreros potencialmente poderosos, pero los Héroes siempre tendrán ventaja sobre ellos debido a su capacidad de ganar experiencia adicional.
Todos los Secuaces pertenecen a un grupo de Secuaces, que habitualmente está compuesto por entre uno y cinco individuos. Los grupos de Secuaces ganan experiencia de forma colectiva y obtienen habilidades juntos.

Armas y Armaduras

Cada guerrero que reclutes puede estar armado con hasta dos armas de combate cuerpo a cuerpo, hasta dos armas de proyectiles diferentes y puede estar equipado con cualquier armadura escogida de entre la lista apropiada.
Los guerreros pueden tener restricciones respecto a los tipos de armas que pueden utilizar. La lista de equipo de la banda te dice exactamente el equipo disponible.
Ten en cuenta que puedes comprar armas y armaduras raras cuando empiezas a organizar la banda, tal como se indica en la lista de la banda, pero después de librar la primera partida, la única forma de conseguir más armas y armaduras raras es tirar en la tabla para ver si puedes localizar alguna (consulta la sección de Comercio).
Puedes comprar equipo adicional entre dos batallas, pero tus guerreros sólo pueden utilizar las armas y armaduras indicadas en la lista de la banda. A medida que acumulan experiencia y ganan habilidades, los Héroes pueden aprender a utilizar otras armas aparte de aquellas inicialmente disponibles para ellos.
Cada miniatura de un mismo grupo de Secuaces debe estar armada y protegida del mismo modo. Esto significa que si tu grupo de Secuaces está compuesto por cuatro guerreros y quieres comprarles espadas, debes comprar cuatro espadas.

Hoja de Control de Banda

Necesitas una hoja de control de banda para registrar los detalles de tu banda. Puedes encontrar hojas de control impresas en la última parte del libro, una para los Héroes y otra para los grupos de Secuaces. Te sugerimos que fotocopies tantas hojas como necesites, para que puedas mantener un registro limpio y exacto de tu banda a medida que cambia de una batalla a otra.

Cuando empieces a organizar una banda, toma una hoja de control de banda y anota los detalles de cada Héroe y grupo de Secuaces en los lugares apropiados. Fíjate que los Héroes y los Secuaces tienen espacios ligeramente diferentes para reflejar los distintos modos en los que ganan experiencia y utilizan las armas, armaduras y equipo.

Es recomendable empezar a organizar la banda en una hoja de papel suelta, ya que tendrás que barajar muchas posibilidades de armamento, equipo y guerreros para aproximarte al valor máximo permitido para la banda. Si te queda dinero después de terminar de organizar la banda, anótalo en el espacio marcado como "Tesorería".

La hoja de control de banda es un registro de tu grupo de valientes guerreros, y es útil mantenerla a tu lado mientras juegas. Puede que durante una batalla quieras hacer anotaciones en la propia hoja para registrar detalles como experiencia adicional, equipo utilizado, etc.
Tendrás que darle un nombre a tu banda, y también bautizar a todos tus Héroes y a cada uno de los grupos de Secuaces. Invéntate los nombres que consideres apropiados, aunque encontrarás un montón de sugerencias e inspiración a lo largo de las páginas de este libro.

Calcular el Valor de la Banda

Cada banda tiene un valor de banda. Cuanto mayor sea el valor de la banda, mejor será. El valor de banda es simplemente el número de guerreros multiplicado por 5, más su experiencia acumulada.
Las grandes criaturas, como las Ratas Ogro, valen 20 puntos más el número de puntos de Experiencia que han acumulado.

Bandas en Lustria

En este manual se describen varias bandas que pueblan el continente de Lustria. En principio no hay ninguna restricción para las bandas extranjeras, ten en cuenta que algunas de ellas como las Hermanas de Sigmar o los Guardianes del Sepulcro sería muy difícil encontrarlas vagando por las junglas, pero al fin y al cabo no sería imposible. El dar veto a determinadas bandas, queda a elección de los jugadores, siempre y cuando el jugador implicado no pueda formular un buen trasfondo para justificar su presencia en el nuevo mundo.

Listos para el Combate

¡La banda ya está lista para iniciar su brillante carrera!



Bandas

Escúchame, chaval, hay mucha gente en Lustria a la que debes temer si quieres seguir con vida. Hombres procedentes de toda Tilea hasta de la propia Norsca han proclamado la posesión de las colonias. También están los hombres-rata, los nativos hombres lagarto y esos enloquecidos elfos oscuros, así como sus parientes altos elfos. Además existen muchas tribus humanas y pieles verdes nativas de la jungla…
Así que, como me siento generoso, te describiré a todos ellos. Entonces puede que te hagas una idea de a lo que te enfrentas. De modo que presta atención, chaval, ¡porque puede que esta información salve tu vida algún día!"

Hombres Lagarto



Los Hombres Lagarto infectan la jungla por miles. Son los señores de Lustria, intenta siempre llevar encima un vial de antídoto. Pues sus armas, incluso su saliva es venenosa. Y su piel es tan dura como cualquier armadura.



Piratas

Los piratas te desplumaran y luego de despellejaran si les das la mas mínima oportunidad. Están bien armados y trabajan libres de leyes o de autoridad que les controle. Perdí un ojo en una reyerta de taberna a manos de uno de esos señores del garfio.

Clan Pestilens

No son Skavens comunes: huelen peor que cualquier cosa que haya olido en mi vida. Toda la jungla está llena de ellos y lo peor que es que están esperando en los siniestros pantanos, esperando la oportunidad de pillarte a solas, si se lo permites eres hombre muerto.

Tribus Nativas



Los habitantes de la jungla, estas tribus humanas solo se parecen a nosotros en fisonomía. Posen una cultura particular tan diferente a la nuestra como la de un gato y un ratón. No te fíes de ninguno pues se conoce que muchas de ellas tienen carne humana en su menú. Luego están esas bellas mujeres, son peores que sirenas y tan fuertes como cualquier hombre. Si te asusta tu mujer, imagínate lo que estas guerreras podrán hacerte.

Mercenarios de Tilea

¡Ah los mercenarios de Tilea, los mejores guerreros del nuevo mundo! Disciplinados, magníficos arqueros y buenos guerreros. Los mercenarios de Tilea llevan años luchando en las junglas, exigen los mejores comandantes. ¡Así que será mejor que espabiles, chaval! Porque estos guerreros son buenos en casi todas las artes de la guerra, y es probable que aguanten mas el tipo que cualquiera en esta terrible selva.

Goblins Zalvajes

Escoria de la buena, si ves uno ten por seguro que diez esperan agazapados en las sombras, esperando que cometas algún error. Guíate por el olfato, pues estas criaturas desprenden un hedor fácil de detectar. La jungla está plagada de estas tribus pieles verdes.



Elfos

Existen muchas razas de Elfos en el nuevo mundo, a efectos prácticos todos son iguales. Posen una gran agilidad y un manejo sublime de las armas. Tanto en disparo como en combate. No te confíes con ninguno, sean blancos o negros todos quieren verte muerto. Y si por alguna razón te capturan, ya pues rezar al dios que quieras para que te maten rápido.

Hijos de Norsca



Esos Norteños están zumbados, ¡son unos locos del combate! Son tan fuertes como Ogros y más feroces que los Orcos. Ten cuidado con ellos en combate cuerpo a cuerpo. Lo más probable es que te aplasten el cráneo con un martillo o te decapiten con una de sus pesadas hachas que llevan a todos lados con ellos.

Mercenarios de Tilea

Desde la Compañía Alcatani a los Cazadores de Voland, los tileanos han recorrido el Viejo Mundo durante siglos en busca de riquezas. Han sido contratados para desempeñar cualquier tipo de tarea que les supusiera la ganancia de algún ducado de oro y que no repercutiera en su moral. El aventurero tileano busca fama, fortuna y satisfacer su ansia de batallas.

La tierra de Tilea es hogar de algunos de los más acaudalados y huraños personajes del Viejo Mundo. Es una tierra dividida por su propia competencia en el comercio y separada por feudos personales y ciudades estado en guerra. Su orgullo cívico y el deseo de un buen estado financiero son las premisas de los ciudadanos tileanos. Por esta razón, los tileanos se han convertido en excelentes marineros y exploradores. Han viajado a todos los puertos del Viejo Mundo y han fondeado en las playas de tierras lejanas en busca de oro y preciados objetos que a menudo pueden vender a buen precio en cualquier mercado del mundo.

Marco Colombo descubrió Lustria en 1492 y desde esa época muchos grandes exploradores y mercaderes han viajado a Lustria para hacer fortuna. En Lustria, los tileanos han hecho públicas sus intenciones en el Nuevo Mundo. Buscan los tesoros de las ciudades en ruinas de los Hombres lagarto.

Una Banda de Tilea es distinta de cualquier otra banda presente en Lustria. El jugador puede disponer su Banda de Tilea en función de las necesidades de su campaña.
Las Bandas de Tilea suelen ser contratadas por un patrón de una ciudad estado o por un mercader o gremio acaudalado para explorar las húmedas junglas de Lustria. Existen muchas ciudades estado en Tilea en las que puedes basar el trasfondo histórico de tu banda, aunque aquí solo hemos incluido las tres más importantes. Puedes crear una banda de piratas de Sartosa o una banda de acólitos del dios patrón Lucan de Luccini. Sea cual sea la banda que elijas, descubrirás que la tierra de Tilea ofrece muchas oportunidades de trasfondo histórico.



Además, puedes comprobar que la estructura de una banda tileana es muy parecida a la de las bandas mercenarias de Mordheim, aunque con diferencias sutiles que reflejan la rica historia tileana.

Miragliano

Debido a su posición, Miragliano ha sido varias veces víctima de las plagas durante siglos. La Viruela Roja de 1.812 (C.I.) fue la peor, acabando con tres cuartas partes de la población. Se culpó a una infestación de ratas, y desde entonces la ciudad tiene cazadores de ratas profesionales entre sus tropas mercenarias. Además de exterminar ratas, los cazadores de ratas libran escaramuzas contra los Acechantes Nocturnos Skavens. Nadie sabe de dónde vienen exactamente los Skavens, excepto que hay muchos en el interior y en los alrededores de las Marismas Enfermizas. Se ofrece una recompensa por su captura, ya sean vivos o muertos.

Los Príncipes de Miragliano siempre han sido mecenas de las ciencias tanto como de las artes, si no más. Al estar tan cerca de los pasos de montaña, y en siglos anteriores bajo la amenaza de Bretonia y el Imperio, los Príncipes se han ocupado especialmente del arte de la guerra y las defensas. No es de extrañar que no sólo Leonardo de Miragliano, sino también Borgio el Sitiador, comenzaran sus carreras en esta ciudad.

Reglas Especiales

Los nativos de Miragliano son expertos en el manejo del arma oficial de la ciudad, la ballesta. Por ello, los héroes de Miragliano suman +1 al impactar cuando disparan con ballesta. Los tiradores disponen de un +1 al impactar con cualquier arma de proyectil que utilicen (esta habilidad ya está incluida en su perfil de atributos).
Todos los habitantes de Miragliano sienten un profundo odio hacia los Skavens. Este se remonta a la epidemia de viruela roja desatada en 1812, que causó la muerte de tres cuartas partes de la población. Si una banda de Miragliano se enfrenta a una de Skavens, sus integrantes estarán sujetos a la regla de odio. Los espadas de alquiler no están sujetos a la regla de odio.

Remas

Remas es una gran y antigua ciudad situada en la costa de Tilea. La ciudad es muy populosa y es famosa por su poderoso ejército mercenario, compuesto en su mayor parte por regimientos de piqueros procedentes de las mesnadas de las numerosas casas de mercaderes.

La ciudad-estado de Remas ha sido una república relativamente estable durante muchos siglos gracias a estas tropas, que han resistido a tiranos y presuntos conquistadores en innumerables ocasiones.

Debido a su situación central, Remas se halla a menudo en un estado de guerra con sus grandes rivales comerciales: Miragliano, Verezzo y Luccini. Se han producido numerosas batallas navales entre las flotas de Remas y Luccini y también contra los piratas de Sartosa. Tobaro, no obstante, es a menudo la aliada de Remas, por lo que mercenarios procedentes de Remas han ayudado a los Príncipes de Tobaro a mantener su ciudad frente a bastantes asedios y numerosas intrigas.

Reglas Especiales

En 1487 una flota de naves elfas oscuras invadió la ciudad costera de Remas y, desde entonces, los habitantes de la ciudad sienten un profundo odio hacia los Druchii. Una banda de Remas luchará a muerte siempre que se tenga que enfrentar a una banda de Elfos Oscuros. Para reflejar este hecho, el jugador que lidere la banda de Remas podrá repetir una vez los chequeos de retirada, aunque tendrá que quedarse con el segundo resultado. Esta regla solo se aplica si han de enfrentarse a una banda de Elfos Oscuros. Los oficiales de Remas son individuos enérgicos que, después de muchos años de experiencia, se han convertido en excelentes líderes. Los capitanes, campeones o reclutas de Remas han de añadir + 1 a su atributo de Liderazgo, independientemente de la banda a la que tengan que enfrentarse.

Trantio

Trantio es una ciudad venida a más. Hace muchos siglos no era poderosa en absoluto. Situada en el interior de una zona agreste, estaba demasiado retirada de las rutas comerciales y debido a ello no prosperó como otras ciudades. Fue una de las primeras ciudades en derrocar a su Príncipe y convertirse en una república. Esta república duró mucho tiempo, pero al final se hizo decadente. Sin embargo, todos los intentos de los ejércitos de Remas y Miragliano de capturar la ciudad fueron frustrados por los repentinos cambios de bando por parte de la república en el momento adecuado. Trantio se hizo famosa por hacer que sus rivales luchasen entre sí a fin de mantener su propia independencia.

Todo esto cambió cuando Marco Colombo regresó de Lustria con enormes riquezas. Apropiándose del ejército mercenario de su patrón, Orlando, Príncipe exiliado de Trantio, logró capturar la ciudad y convertirse en su Príncipe.

Marco fue un Príncipe ejemplar; y fue, además, lo bastante listo como para mantener su ventaja y establecer a su familia de forma segura como Príncipes Mercaderes de Trantio. La ciudad empezó a prosperar rápidamente gracias al comercio y explotó su posición hacia el Oeste por el mar y hacia el Este por las montañas.

Reglas Especiales

Las bandas de Trantio son las mejor equipadas y experimentadas de las bandas humanas de Lustria. Para representar esta característica, una banda de Trantio iniciará la partida disponiendo de 100 coronas de oro adicionales y, si la campaña se disputa en Lustria, de un 20% más (calculado ya sumadas las 100 co).

Elección de Guerreros

Una banda tileana debe incluir un mínimo de 3 miniaturas y un máximo de 15. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. Los perfiles máximos de las miniaturas de la banda son los mismos que los de cualquier banda mercenaria de Mordheim.

Capitán: cada Banda de Tilea debe estar dirigida por un Capitán de Tilea.
Campeón: tu banda puede incluir hasta dos Campeones.
Reclutas: tu banda puede incluir hasta dos Reclutas.
Guerreros: tu banda puede incluir cualquier número de Guerreros.
Duelistas: tu banda puede incluir hasta cinco Duelistas.
Tiradores: tu banda puede incluir hasta siete Tiradores.

Experiencia Inicial

Un Capitán tileano empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Campeón tileano empieza con 8 puntos de experiencia.

Los Reclutas empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Tabla de Habilidades de los Mercenarios de Tilea

Mercenarios de Miragliano

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	x	x	x	x	x
Campeón	x	x	–	–	x
Recluta	x	x	–	x	–

Mercenarios de Remas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	x	x	x	x	x
Campeón	x	–	x	x	–
Recluta	x	–	x	–	x

Mercenarios de Trantio

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Capitán Mercenario	x	x	x	x	x
Campeón	x	x	–	–	x
Recluta	x	x	–	x	–

Lista de Equipo para Mercenarios de Tilea

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Martillo……3 co
Maza……3 co
Hacha……5 co
Espada……10 co
Lanza……10 co
Alabarda……10 co
Pica……12 co
Arma a 2 Manos……15 co
Mangual……15 co
Estoque……15 co

Armas de Proyectiles

Pistola / Ristra……15 co / 30 co
Pistola de Duelo / Ristra……25 co / 50 co
Arco……10 co
Ballesta……25 co

Armadura

Escudo……5 co
Rodela……5 co
Casco……10 co
Armadura Ligera……20 co

Lista de Equipo para Tiradores

Esta lista sólo es para Tiradores

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Martillo……3 co
Maza……3 co
Hacha……5 co
Espada……10 co

Armas de Proyectiles

Pistola / Ristra……15 co / 30 co
Pistola de Duelo / Ristra……25 co / 50 co
Arco Largo……15 co
Ballesta……25 co
Arcabuz……35 co
Rifle de Caza……200 co

Armadura

Casco……10 co
Armadura Ligera……20 co

Héroes

1 Capitán Mercenario



Reclutamiento: 60 coronas de oro
Un capitán tileano es un soldado profesional veterano que lleva luchando años en los conflictos entre ciudades estado de su tierra natal. Estos hombres están acostumbrados a las carnicerías, al sufrimiento en el campo de batalla y a la búsqueda de riquezas en el nuevo mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un Capitán puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tileanos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 cm del Capitán puede utilizar el atributo de Liderazgo de este cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-2 Campeones

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los campeones suelen ser los sargentos de confianza del capitán de la banda, ya que se encargan de mantener una disciplina férrea para mantener a la banda unida en una tierra extraña.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los campeones pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tileanos.

0-2 Reclutas

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Son jóvenes guerreros a los que todavía falta experiencia en combate, pero ya están ávidos de las innumerables riquezas que Lustria puede ofrecerles.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: Los reclutas pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tileanos.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

0-7 Tiradores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los tileanos son famosos por su maestría con la ballesta, por lo que estos soldados se consideran la espina dorsal de una banda armada con armas de proyectil. En un mundo cruel e implacable se te paga muy bien si sabes despachar a un enemigo a distancia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	3	3	1	4	1	7

Armas/Armadura: un Tirador puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tiradores.



0-5 Duelistas

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Tilea es famosa por sus innumerables vendettas tanto entre los ricos nobles como entre las familias más pobres. Sus renombrados duelistas de capa y espada de los oscuros callejones de Tilea viajan a los lugares más distantes del mundo vendiendo sus habilidades en combate a las compañías mercenarias.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Duelista puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tileanos.

REGLAS ESPECIALES

A capa y espada: los Duelistas son expertos en el combate con sus capas onduladas, que les ayudan a distraer al enemigo y también a desviar los golpes. A efectos de juego, la capa se considera un escudo en combate cuerpo a cuerpo.

Guerreros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Soldados veteranos con una voluntad de hierro suelen componer los ejércitos mercenarios de los duques en guerra de las ciudades estado de Tilea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: Los guerreros pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los tileanos.

Año Imperial 1492

En la fiesta de la sagrada Myrmidia, nuestro vigía en lo alto del palo mayor avistó tierra. Estaba seguro de que finalmente habíamos llegado a Lustria. Hacía ciento cuarenta y cuatro días que nos habíamos hecho a la mar, y los Hombres estaban cada vez más inquietos. En las últimas jornadas había visto reflejada en sus ojos la intención de amotinarse.

Ahora todo el mundo bromeaba, y la perspectiva de disfrutar de agua fresca, comida y quizá riquezas borró cualquier pensamiento perverso que hubieran podido albergar en sus mentes. Anclamos a poca distancia de la costa y nos preparamos para desembarcar al día siguiente.

Al día siguiente ordene que los prisioneros Skaven, que había comprado a un precio desorbitado a Giacomo de Miragliano, fueran sacados de la bodega.

Apestaban y proferían a gritos sus maldiciones contra nosotros. Toda la tripulación se sentía feliz de verse libres de ellos. Su presencia a bordo había sido la causa de los mayores rencores que los Hombres habían sentido contra mí. Sin embargo, sabía lo que estaba haciendo, y la molestia pronto traería las recompensas esperadas. Los prisioneros fueron desembarcados y atados a estacas en la playa junto a un montón de tesoros que había reunido por todo el Viejo Mundo. Estos tesoros eran producto de los saqueos llevados a cabo en Lustria a lo largo de los siglos, y había representado un elevado coste humano y material localizarlos y comprarlos para esta expedición. Ordene entonces a los Hombres que regresaran a las naves. Una vez estuvieron todos de nuevo a bordo, ordene disparar los grandes cañones para llamar la atención de los lugareños. Repetí esta orden cada hora, aunque los Hombres pensaron que estaba loco por desperdiciar tanta pólvora.

Faltaba poco para el ocaso, y yo mismo empezaba a preguntarme si todo el esfuerzo habría sido en vano, cuando por fin aparecieron. Estábamos anclados lo suficientemente cerca de la costa como para poder verlos sin necesidad de recurrir a un catalejo. Por lo menos había cincuenta criaturas pequeñas, de las denominadas Eslizones. Su oficial era un magnífico ejemplar, tocado con grandes plumas y acompañado por un Eslizón con un tambor y otro que sostenía un tótem con la representación estilizada del sol. Observamos como inspeccionaban el montón de tesoros. Parecían muy excitados. Entonces su oficial ordenó que cogieran a los prisioneros Skavens, cosa que hicieron con gran entusiasmo, atándolos a palos de acarreo y desapareciendo en la jungla. Prepararon un hatillo con el tesoro, y también se lo llevaron. Al día siguiente, al amanecer, descubrimos un enorme montón de frutas y calabazas en la playa, en el mismo lugar en que habíamos dejado nuestros regalos. Entonces envié varias chalupas a recogerlas. Nuestro desayuno se convirtió en un festín. De todo cuanto hallamos, la fruta fue lo más apreciado y también lo más necesario. Ya que muchos miembros de la tripulación padecían escorbuto. Las bebidas alcohólicas contenidas en las calabazas eran muy fuertes. ¡De hecho eran excelentes! Los insectos secos eran casi soportables.

Extracto del diario de Marco Colombo, explorador y príncipe de Trantio

Hombres Lagarto

Los Hombres Lagarto y sus venerables maestros, los slann, fueron antaño servidores de los divinos "Ancestrales". Desde la gran catástrofe y la partida de los Ancestrales, los Hombres Lagarto han seguido de cerca los rituales y los planes establecidos por los Ancestrales. Pero la relativa paz de esta raza escondida se ha visto alterada para siempre con la temida llegada de los temidos "pieles secas".

Muchas de las ciudades templo de los Hombres Lagarto han sufrido las incursiones y los saqueos de los exploradores humanos y de otras razas más siniestras. Y el saqueo no ha acabado, ya que siguen llegando más y más aventureros a las orillas de Lustria atraídos por los relatos que han escuchado en tabernas, ¡relatos de ciudades repletas de oro!

Las ciudades templo en ruinas de Huatl, Tlax y Xahutec son víctima de frecuentes incursiones debido a su localización próxima a la costa. Durante los últimos años han llegado más exploradores nórdicos, élficos y tileanos en busca de tesoros y de conocimientos arcanos. Con la llegada de estos intrusos, los Hombres Lagarto indígenas se han visto obligados defender lo que les pertenece por derecho. La táctica favorita de los Hombres Lagarto consiste en una guerra de guerrillas caracterizada por los ataques por sorpresa de grupos pequeños de guerreros saurios y eslizones.



De esta forma intentan refrenar la marea de continuos saqueos. La costa, la jungla y las zonas de las ciudades en ruinas son hogar de numerosas de estas pequeñas bandas de defensores solitarios frente a la rapiña de los pieles secas.

Los Hombres Lagarto vigilan las ruinas, que están también protegidas por todo tipo de trampas y por un laberinto de túneles que hace que los intrusos solo den vueltas en círculos. Los saqueadores se ven obligados a salir al exterior de las ruinas para establecer sus campamentos mientras exploran el interior de los templos que están salvaguardados con todo tipo de trampas.

Elección de Guerreros

Una banda de Hombres Lagarto debe incluir un mínimo de tres miniaturas y un máximo de veinte. Dispones de 500 coronas de oro (o el equivalente para los Hombres Lagarto) para reclutar y equipar a tu banda inicial.

Sacerdote Eslizón: tu banda puede estar liderada por un Sacerdote Eslizón.
Guerreros Tótem Saurios: tu banda puede incluir un único Guerrero Tótem Saurio.
Eslizones de Gran Cresta: tu banda puede incluir hasta dos Eslizones de Gran Cresta.
Bravos Eslizones: tu banda puede incluir cualquier número de Bravos Eslizones.
Bravos Saurios: tu banda puede incluir hasta cuatro Bravos Saurios.
Króxigor: tu banda puede incluir un único Króxigor.

Experiencia Inicial

Un Sacerdote Eslizón empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Guerrero Tótem empieza con 11 puntos de experiencia.

Un Eslizón de Cresta Grande empieza con 8 puntos de experiencia.

Un secuaz empieza con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Hombres Lagarto

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote Eslizón	–	–	x	–	x	x
Guerrero Tótem	x	–	–	x	–	x
Eslizón de Gran Cresta	–	x	–	–	x	x

Lista de Equipo para Hombres Lagarto

Lista de Equipo para Eslizones

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Eslizones

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……3 co
Hacha……5 co
Espada……10 co*
Lanza……10 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto……5 co
Bolas……5 co
Jabalina……10 co
Cuchillos Arrojadizos……15 co
Cerbatana……25 co

Armadura

Rodela……5 co
Casco……10 co**
Armadura Ligera……20 co

*-Solo Héroes
**-Solo Sacerdote Eslizón

Lista de Equipo para Saurios

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Saurios

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……3 co
Hacha……5 co
Espada……10 co
Lanza……10 co
Alabarda……10 co
Arma a 2 Manos……15 co

Armadura

Escudo……5 co
Casco……10 co
Armadura Ligera……50 co

Lista de Venenos para Hombres Lagarto

Veneno Negro……20 co
Loto Negro……10 co
Veneno de Reptil……5 co

Reglas Especiales de los Hombres Lagarto

Todos los Hombres Lagarto están sujetos a estas reglas.

Piel escamosa: todos los Hombres Lagarto disponen de una tirada de salvación "natural" gracias a sus gruesas escamas. La tirada de salvación no puede ser modificada por la Fuerza más allá de 6+, aunque cualquier resultado de "niega las tiradas de salvación" en la Tabla de Heridas negará esta tirada de salvación por piel escamosa de 6+. Puede combinarse con las demás armaduras, para proporcionar mayor protección, a excepción del cuero endurecido que no proporciona ninguna bonificador.

Armas Envenenadas: Los siguientes venenos son comunes para los hombres lagarto, Veneno negro, Loto negro y Veneno de reptil.

Sangre fría: los Hombres Lagarto son lentos en sus reacciones a la psicología. Cuando deben superar un chequeo de retirada o cualquier otro chequeo de psicología, pueden tirar 3D6 y seleccionar los dos resultados más bajos. Una banda de Hombres Lagarto nunca puede usar el atributo de Liderazgo de un saurio o de un króxigor al efectuar un chequeo de retirada.

Rareza de saurio: Los magos sacerdotes slann nunca incluirían en una banda a más bravos saurios que bravos eslizones y por ello el número de bravos saurios de tu banda siempre debe ser menor que el de bravos eslizones.

Héroes

1 Sacerdote Eslizón

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El líder de la banda puede ser uno de los sacerdotes eslizón elegido a dedo por su fiabilidad. La naturaleza de su misión es observar a los incursores de piel seca y solo reaccionar en caso de que se acerquen demasiado a una cámara secreta en el interior de la ciudad en ruinas. Entonces el sacerdote eslizón debe tomar la decisión delicada del momento en que es mejor atacar. A los sacerdotes eslizones se les reconoce fácilmente porque pintan sus pieles con símbolos místicos coloristas asociados a su dios. Por ejemplo, los sacerdotes de Chotec lucen dibujos de serpientes aladas en sus cuerpos y los de Sotek utilizan tatuajes de serpiente.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	4	3	3	1	5	1	7

Armas/Armadura: un Sacerdote Eslizón puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Eslizones.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: el Sacerdote Eslizón es el jefe de la banda y cualquier miniatura de la banda a 15 centímetros o menos del Sacerdote Eslizón puede utilizar el atributo de Liderazgo de este en vez del suyo propio. Si el Sacerdote Eslizón es destruido, puedes reclutar a un nuevo Sacerdote Eslizón, aunque debes jugar una partida antes de poder hacerlo.

Hechicero: El Sacerdote Eslizón es un hechicero y, por tanto, puede usar los Antiguos Salmos.

Piel Escamosa: El Sacerdote Eslizón dispone de una piel escamosa de 6+.

Anfibio: El Sacerdote Eslizón puede moverse a través de terreno acuático sin sufrir penalizaciones al movimiento. Además, se considera bajo cobertura mientras está en el agua.

Nativos de la jungla: todos los eslizones pueden moverse a través de terreno de jungla sin sufrir penalizaciones.



0-1 Guerrero Tótem

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Cuando un guerrero saurio logra destruir a una veintena de enemigos, es aceptado como uno de los tres tipos de guerreros tótem: águila, jaguar o caimán. Entonces deberá matar al animal que representa su nuevo tótem para probar su valía. Cuando consigue el estatus de guerrero tótem, los sacerdotes eslizón lo reclutan para efectuar incursiones en los templos en ruinas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	0	4	4	1	2	1	8

Armas/Armadura: un Guerrero Tótem Saurio puede equiparse con armas y armadura de la lista de equipo de los saurios.

REGLAS ESPECIALES

Piel Escamosa: El guerrero tótem dispone de una piel escamosa de 5+.

Ataque de mordisco: los saurios disponen de un potente ataque de mordisco. Este ataque utiliza la propia Fuerza del saurio para herir sin recibir penalización por no usar un arma. El ataque de mordisco siempre golpea en último lugar, independientemente de quien efectuase la carga o del arma utilizada. También se utiliza después de los ataques con armas a dos manos.

Héroes / Secuaces

0-2 Eslizón de Gran Cresta

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Se los conoce como "crestas grandes" y son los jefes de muchos grupos incursores, ya que son expertos exploradores, rastreadores, hostigadores y en el arte de tender emboscadas. Los colores de su piel son mucho más variados que los de la piel de los eslizones normales y así pueden camuflarse en la jungla más fácilmente. Para pasar inadvertidos, también se cubren con hojas y barro. Suelen ser los jefes y vigilan la jungla para informar de las llegadas de barcos a sus costas. Tienden emboscadas o proporcionan cobertura con una lluvia de flechas y jabalinas mientras la banda se repliega a la jungla después de efectuar un ataque por sorpresa.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	3	3	2	1	4	1	7

Armas/Armadura: Un Eslizón de gran cresta puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Eslizones.

REGLAS ESPECIALES

Piel Escamosa: El Eslizón de gran cresta dispone de una piel escamosa de 6+.

Anfibio: El Eslizón de gran cresta puede moverse a través de terreno acuático sin sufrir penalizaciones al movimiento. Además, se considera bajo cobertura mientras está en el agua.

Nativos de la jungla: todos los eslizones pueden moverse a través de terreno de jungla sin sufrir penalizaciones.

Bravos Eslizones

(adquiridos en grupos de 1-5)

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Muchos eslizones habitan en los lugares más recónditos de las junglas y pantanos de Lustria. Estos bravos eslizones son rápidos, ágiles e inteligentes, aunque carecen de la fuerza bruta y la agresividad innata de los saurios. Son muy buenos tiradores de flechas y jabalinas y carecen del poder estático de los saurios, ya que se mueven con una mezcla de temeraria audacia y pánico repentino, que puede deberse a su falta de memoria. Tan pronto como un grupo de eslizones logra escapar de un peligro, olvida la experiencia y se reagrupa para emprender un nuevo ataque.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	2	3	3	2	1	4	1	6

Armas/Armadura: Un Eslizón puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los Eslizones.

REGLAS ESPECIALES

Piel Escamosa: El Eslizón dispone de una piel escamosa de 6+.

Anfibio: El Eslizón puede moverse a través de terreno acuático sin sufrir penalizaciones al movimiento. Además, se considera bajo cobertura mientras está en el agua.

Nativos de la jungla: todos los eslizones pueden moverse a través de terreno de jungla sin sufrir penalizaciones.



(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

0-4 Bravos Saurios

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Los saurios tienen unas escamas gruesas y afiladas que les sirven de armadura natural. Son lo suficientemente inteligentes para entender órdenes claras y simples. Resultan excelentes guerreros, pero tampoco son mejores que otros. Son extremadamente obstinados y difíciles de batir en combate. Son criaturas feroces y nunca abandonan un combate con un adversario.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	0	4	4	1	1	1	7

Armas/Armadura: un Saurio puede equiparse con armas y armadura de la lista de equipo de los saurios.

REGLAS ESPECIALES

Piel Escamosa: Un Saurio dispone de una piel escamosa de 5+.

Ataque de mordisco: los saurios disponen de un potente ataque de mordisco. Este ataque utiliza la propia Fuerza del saurio para herir sin recibir penalización por no usar un arma. El ataque de mordisco siempre golpea en último lugar, independientemente de quien efectuase la carga o del arma utilizada. También se utiliza después de los ataques con armas a dos manos.



0-1 Króxigor

Reclutamiento: 200 coronas de oro

Los kroxigores se parecen a los saurios, aunque su tamaño es mayor y son mucho más poderosos. No son muy inteligentes y su lenguaje se limita a emitir rugidos estruendosos. Son muy fuertes, por lo que los débiles eslizones los utilizan como bestias de carga en sus construcciones

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	0	5	4	3	1	3	8

Armas/Armadura: el Króxigor puede equiparse con una alabarda o un arma a dos manos.

REGLAS ESPECIALES

Piel escamosa: El Króxigor dispone de una tirada de salvación por piel escamosa de 4+.

Acuático: el Króxigor puede moverse a través del agua sin sufrir penalizaciones al movimiento y se le considera bajo cobertura mientras esté en el agua.

Causa miedo: los Kroxigores son monstruos de gran tamaño que causan miedo.

Objetivo grande: los Króxigor son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una Króxigor, incluso si no es el objetivo más cercano. Además cualquier miniatura que le dispare tendrá un bonificador de +1 a impactar con armas de proyectiles.

Animal: los Kroxigores son criaturas bastante estúpidas y nunca aprenden de sus errores. Por tanto, no ganan puntos de experiencia.

Habilidades Especiales de los Hombres Lagarto

Cuando los héroes de los Hombres Lagarto obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente: Los saurios no pueden recibir Habilidades Académicas y tampoco pueden utilizar armas de proyectiles.

Infiltración

Solo Eslizones. El eslizón es un gran cazador y es experto en lanzarse por sorpresa sobre su presa sin que esta advierta su presencia. El héroe puede desplegarse en cualquier lugar del tablero a una distancia mínima de 30 cm de una miniatura enemiga. Además, debe iniciar la partida oculto.

Gran Cazador

Solo Eslizones. El eslizón de cresta grande es experto en aprovechar la cobertura del terreno al máximo. Por tanto, una miniatura que ataque al eslizón sufrirá un -1 adicional al impactar si el eslizón se encuentra bajo cobertura (es decir, un total de -2 al impactar).

Rugido de batalla

Solo Saurios. El rugido de batalla de los saurios es tan ensordecedor que las miniaturas enemigas en contacto con el saurio sufrirán un -1 al impactar en la primera ronda de combate.

Piel endurecida

Solo Saurios. Tras años de batallas, la piel de los saurios se ha endurecido. Un saurio solo quedará fuera de combate con un resultado de 6+.

Marcas Sagradas

Muchos guerreros saurios y eslizón tienen distintas marcas o mutaciones de nacimiento que se consideran regalos con los que los han bendecido los dioses y por ello suelen convertirse en los jefes de las bandas. Un héroe solo dispone de una marca sagrada, que puede adquirirse cuando reclutes al héroe, nunca en medio de una campaña.

Fauces descomunales 40 co

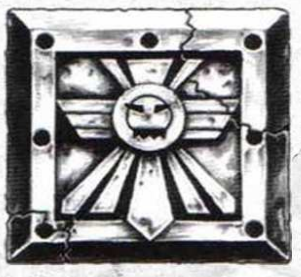
Solo Saurios. El saurio tiene unos potentes músculos en el cuello y unas fauces descomunales, más grandes incluso de lo normal para un saurio. El héroe puede utilizar un ataque de mordisco que le proporciona +1 al atributo de Fuerza.

Glándulas venenosas 40 co

Solo Eslizones. Los eslizones tienen unas glándulas que segregan un veneno letal. Al atacar, pueden escoger efectuar sus ataques con sus dientes en lugar de con sus armas. Estos ataques se tratan del mismo modo que los ataques de mordisco de los saurios. Estos ataques modifican en +1 la tirada de salvación del objetivo, independientemente del atributo de Fuerza de los eslizones y, además, un +1 en la tirada de la Tabla de Heridas .

Marca de los Ancestrales 50 co

Es la mejor marca con la que puede nacer un Hombre Lagarto, ya que estos lagartos albinos están destinados a realizar grandes hazañas a ojos de sus dioses y del resto de Hombres Lagarto. El héroe puede cambiar una de sus tiradas no superadas por un resultado válido una vez por partida. Esta marca solo puede llevarla un héroe y solo puede emplearse una vez por partida. Por ejemplo, puedes utilizarla para superar un chequeo de retirada que no hayas superado.



Elfos Oscuros

Muchos no se atreven a hablar de los hermanos diabólicos de los Altos Elfos, los Druchii o Elfos Oscuros, nombre por el que mejor se les conoce, los Elfos Oscuros. Se trata de una raza en la que el dolor y el placer se llevan hasta sus últimas consecuencias. Siembran la destrucción y la desesperación a su paso y se les teme incluso más que a los bárbaros Orcos, a las corruptas fuerzas del Caos o a los No Muertos. Las víctimas más afortunadas de los Elfos Oscuros son las que reciben una muerte rápida, pues de todos es conocido que los Elfos Oscuros recorren el Viejo Mundo a la búsqueda de esclavos. Estos esclavos trabajan hasta la muerte en sus minas, son descuartizados en los altares de Khaine (su dios oscuro) o son torturados sin piedad por las doncellas de Khaine, las Elfas Brujas. Los Elfos Oscuros se deleitan causando dolor a otros y disfrutan viendo sufrir a sus víctimas.

A pesar de que los Elfos Oscuros tienen esta reputación de crueles, son magníficos exploradores y aventureros (en estos campos solo rivalizan con ellos sus primos Altos Elfos).

La codicia por conseguir los artefactos preciosos y arcanos de los slann atrae a los Elfos Oscuros a Lustria. Viajan cautelosamente a bordo de sus arcas negras, con las que se adentran en la jungla. Los Elfos Oscuros tienen una gran habilidad para atacar con sigilo y tender emboscadas y las junglas de Lustria son un terreno muy apropiado para practicarla. La mayoría de las bandas no sabe que está siendo atacada hasta que ya es demasiado tarde.



Elección de Guerreros

Una Banda de Elfos Oscuros debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros en la banda nunca podrá superar los 12.

Príncipe Oscuro: una Banda de Elfos Oscuros debe estar dirigida por un Príncipe Oscuro.

Señor de las Bestias: tu banda puede incluir un único Señor de las Bestias.

Espadas Oscuras: tu banda puede incluir hasta dos Espadas Oscuras.

Hechicera: tu banda puede incluir una única Hechicera.

Corsarios: tu banda puede incluir cualquier número de Corsarios.

Sombras: tu banda puede incluir hasta cinco Sombras.

Bestias Gélidas: tu banda puede incluir hasta dos Bestias Gélidas si también incluye un Señor de las Bestias.

Experiencia Inicial

Un Príncipe Oscuro empieza con 20 puntos de experiencia.

Los Espadas Oscuras empiezan con 12 puntos de experiencia.

Una Hechicera empieza con 12 puntos de experiencia.

Un Señor de las Bestias empieza con 8 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Elfos Oscuros

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Príncipe Oscuro	x	x	x	–	x	x
Hechicera Elfa Oscura	–	–	x	–	x	x
Espada Oscura	x	–	–	–	x	x
Señor de las Bestias	x	–	–	–	x	x

Lista de Equipo para Elfos Oscuros

Lista de Equipo para Elfos Oscuros

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Elfos Oscuros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha……5 co
Espada……..10 co
Lanza……10 co
Alabarda……10 co
Látigo del Señor e las Bestias……..10 co
Arma a dos Manos……..…15 co
Arma de Acero Oscuro……3 x Coste

Armas de Proyectiles

Pistola Ballesta……35 co
Ballesta de Repetición……35 co

Armadura

Escudo……..……5 co
Rodela……...5 co
Casco……..……..10 co
Armadura Ligera……..……..50 co

Equipo Especial

Veneno Negro……15 co*
Capa de Dragón Marino……..…..50 co**
Draich……..45 co *

*Solo Héroes
**Solo Héroes y Corsarios

Lista de Equipo para Sombras

Esta lista es para escoger el equipo inicial de las Sombras.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha……5 co
Espada……..…..10 co

Armas de Proyectiles

Ballesta de Repetición……35 co

Armadura

Casco……..…..……..10 co
Armadura Ligera……..……20 co



Reglas Especiales de los Elfos Oscuros

Odio a los Altos Elfos: los Elfos Oscuros llevan luchando desde hace siglos con los Altos Elfos. Las guerras entre estas dos razas han sido largas y sangrientas y, por esta razón, los Elfos Oscuros odian a los guerreros altos elfos (incluidos los Altos Elfos como espadas de alquiler).

Visión excelente: numerosas leyendas hablan de la excelente visión de los Elfos, tanto los Druchii como los de Ulthuan. Los Elfos pueden distinguir enemigos ocultos al doble de distancia que un guerrero normal (el doble de su atributo de Iniciativa en cm).

Costumbres ancestrales: los Elfos Oscuros no pueden utilizar armas de pólvora, ya que las encuentran demasiado toscas, ruidosas y poco fiables.



Equipo Especial de los Elfos Oscuros

Látigo de Señor de las Bestias

10 coronas de oro

Disponibilidad: Común (sólo Señor de las Bestias)

El Señor de las Bestias puede utilizar su látigo para azuzar a sus bestias al combate.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario	Ninguna

Reglas Especiales

El horror de las bestias: un Señor de las Bestias armado con un látigo causa miedo en los animales. Por esta razón, cualquier animal que sea cargado o quiera cargar a un Señor de las Bestias armado con látigo deberá superar primero un chequeo de miedo (tal y como se indica en el apartado de psicología del reglamento de Trollheim).

No puede pararse: el látigo del señor de las bestias es una arma flexible, y el señor de las bestias lo utiliza con una gran habilidad. Cualquier intento de parar esta arma es inútil. Una miniatura atacada con un látigo del señor de las bestias no puede efectuar paradas con cualquier arma que pueda realizarlas.

Latigazo: Cuando el portador del látigo carga obtiene +1 Ataques durante ese turno. Este ataque extra es añadido después de cualquier otra modificación. Cuando el portador es cargado gana +1 Ataque que solo podrá usar contra la miniatura que le carga. Este ataque adicional tiene la regla especial de **Atacar Primero**. Si el portador es cargado simultáneamente por más de una miniatura, recibirá solo un total de +1 Ataques. Si el portador lleva dos látigos al mismo tiempo entonces obtendrá +1 Ataque por arma adicional, pero solo el primer látigo le proporciona el ataque adicional por la regla Latigazo.

Capa de dragón marino

50 + 2D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 10.

Los corsarios elfos oscuros utilizan capas especiales fabricadas a partir de monstruos marinos que habitan en las profundidades de los océanos. Estas capas son resistentes y ofrecen una buena protección a los Elfos Oscuros.

Reglas Especiales

Escamas: proporciona una tirada de salvación por armadura en combate de 5+ y de 4+ contra proyectiles.

Draich

45 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 11 (sólo héroes elfos oscuros)

El arma preferida de un Verdugo es el Draich, el arma ceremonial de su oficio. Cada draich es forjado por el verdugo que la maneja, bajo la supervisión de los armeros del gran templo de Khaine. Al mismo tiempo que un verdugo aprende su sangriento oficio y va perfeccionando sus habilidades, también refina su arma, de forma que los dos se funden en uno.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario+2	Ninguna

Reglas Especiales

Daños críticos: las hojas de los Draich causan daños graves a sus oponentes. Cuando tengas que efectuar una tirada por impactos críticos, un Draich suma +1 al resultado.

Hoja punzante: las hojas de los Draich tienen unas hojas serradas y muy pronunciadas que causan daños graves a sus adversarios. En las tiradas en la Tabla de Heridas, un resultado de 2-4 se considera un resultado de aturdido.

Arma a Dos Manos: una miniatura que esté armada con un Draich no puede utilizar un Escudo, una Rodela o un arma adicional en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura está equipada con un escudo sí recibe el modificador de +1 a su tirada de salvación por armadura frente a las heridas causadas por disparos.

Ataca Último: un Draich es tan pesado que la miniatura que la utiliza siempre ataca en último lugar, aunque haya cargado.

Parada: El Draich ofrece un excelente equilibrio entre la defensa y el ataque. Una miniatura armada con esta arma puede parar los ataques del enemigo. Cuando su oponente efectúe la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo, la miniatura armada con un Draich puede tirar 1D6. Si el resultado obtenido es superior al mayor resultado para impactar obtenido por su oponente, la miniatura ha parado ese golpe, y el ataque se ignora. Una miniatura no puede parar los ataques que tengan el doble o más de su propio atributo de Fuerza. Simplemente son demasiado poderosos para ser parados.



Héroes

1 Príncipe Oscuro

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Los líderes de los Elfos Oscuros normalmente proceden de la nobleza elfa oscura y dirigen las Bandas de Elfos Oscuros en busca de oro, esclavos y artefactos arcanos para llevarlos a su hogar, Naggaroth. Son asesinos fríos e implacables y se ganan el respeto de sus tropas mediante el asesinato y el terror. Además, suelen alcanzar esta posición después de eliminar a nobles rivales que se han cruzado en su camino. Debido a su considerable astucia, son enemigos peligrosos que personifican los rasgos crueles de la raza Druchii.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	9

Armas/Armadura: un Príncipe Oscuro puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero a 15 cm del Príncipe Oscuro puede utilizar el atributo de liderazgo de este cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.





0-2 Espada Oscura

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Los espadas oscuras son los guerreros de elite de los ejércitos elfos oscuros y, a menudo, están vinculados a una familia noble en particular. Los espadas oscuras llevan una vida con una estricta disciplina marcial en la que cada guerrero se especializa en el manejo de un arma específica y en un estilo de combate. Para estos guerreros, su forma de vida se basa en perfeccionar el arte de matar y los enemigos no pueden esperar compasión de ellos. Los espadas oscuras suelen unirse a grupos incursores en Lustria como guardias pagados o para mejorar sus habilidades de combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: los Espadas Oscuras pueden armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Especialistas en combate: los Espadas Oscuras tienen un código de estricta disciplina para el combate cuerpo a cuerpo. Estos guerreros no pueden utilizar armas de proyectil de ningún tipo.

Héroes



0-1 Señor de las Bestias

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Altos Elfos sienten una gran afinidad por dragones, grifos y otras nobles criaturas. Los Elfos Oscuros son famosos por su crueldad y tienen a señores de las bestias que se encargan de amaestrar a muchas bestias despiadadas. A diferencia de los Altos Elfos, que tratan a las bestias como compañeros, los señores de las bestias son maestros malvados.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: un Señor de las Bestias puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Bestias gélidas: el Señor de las Bestias puede ir acompañado por un máximo de dos Bestias Gélidas, que son reclutadas como secuaces y siguen las reglas descritas para ellos.

0-1 Hechicera Elfa Oscura

Reclutamiento: 55 coronas de oro

Los Elfos Oscuros no cuentan con hechiceros aparte del Rey Brujo y todos los practicantes del arte de la magia son mujeres. Se dice que todos los Elfos Oscuros que sienten afinidad por la magia son asesinados para cumplir alguna oscura profecía. Las hechiceras elfas oscuras son bellezas misteriosas y de cabellos negros como el azabache que son respetadas incluso por los poderosos príncipes oscuros, que requieren a menudo sus servicios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: una Hechicera puede armarse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. Recuerda que no pueden lanzar hechizos si llevan armadura.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: la Hechicera Elfa Oscura es un "hechicero" que conoce hechizos de magia oscura que se detallan en la sección de magias.



(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Corsarios

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Elfos Oscuros son guerreros crueles y brutales y este rasgo es particularmente marcado en el caso de los corsarios, los incursores de las arcas negras. Son maestros en el manejo de la espada y el hacha, así como de la ballesta de repetición (el arma de proyectil distintiva de los Elfos Oscuros). Cuando un arca negra explora la costa de Lustria, los corsarios son los primeros en lanzar grupos incursores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: los Corsarios pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros. Además, pueden equiparse con capas de dragón marino, aunque no sean héroes.





0-5 Sombras

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los sigilosos exploradores elfos oscuros se apoyan en sus ballestas de repetición para hostigar y disparar al enemigo. Además, prefieren tender emboscadas en lugar de atacar abiertamente. Los sombras son exploradores jóvenes y con poca experiencia que ven las expediciones a Lustria como una oportunidad para mejorar sus habilidades

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	12	3	3	3	3	1	5	1	8

Armas/Armadura: los Sombras pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Elfos Oscuros.

REGLAS ESPECIALES

Sigilo natural: lo primero que aprende un explorador elfo oscuro es a moverse sin ser visto o escuchado. Si un Elfo Oscuro está oculto, las miniaturas enemigas sufren un -1 en su atributo de Iniciativa al determinar si pueden detectarlo.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

0-2 Bestias Gélidas

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los Elfos Oscuros capturan y crían a muchas criaturas exóticas para que luchen por ellos y para que sirvan de entretenimiento a los Elfos Oscuros en peleas entre mascotas. Uno de estos animales fue descubierto en Lustria. La bestia gélida no se parece mucho al gélido común. Su hábitat natural son los pantanos y las ciénagas. El tamaño de las bestias gélidas es mayor que el de los perros de guerra y aunque tienen una estructura similar, en el resto de aspectos son totalmente reptilianos. Sus mandíbulas están llenas de hileras de dientes afilados y, si son provocadas, las bestias gélidas son criaturas muy agresivas. Los Elfos Oscuros capturan y adiestran a estas criaturas para que luchen en batallas en todo el Viejo Mundo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	0	4	4	1	1	1	4

Armas/Armadura: las Bestias Gélidas son animales y no necesitan armas. Para defenderse les bastan sus garras y enormes mandíbulas.

REGLAS ESPECIALES

Animales: las Bestias Gélidas son animales y se les aplican todas las reglas existentes para animales. No ganan experiencia.

Señor de las Bestias: las Bestias Gélidas son criaturas brutales, desagradablemente viscosas y de difícil control. Si el Señor de las Bestias es aniquilado, las Bestias escaparán de la banda inmediatamente y deberán borrarse de la hoja de control de la banda. Si por alguna causa el Señor de las Bestias no puede participar en la batalla, las Bestias tampoco podrán hacerlo.

Estupidez: las Bestias Gélidas pueden utilizar el atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si se encuentran a una distancia máxima de 15 centímetros de él. En ningún caso pueden utilizar el atributo de Liderazgo del jefe de la banda ni tampoco beneficiarse del atributo de Liderazgo del Señor de las Bestias si este se encuentra a 15 cm del jefe de la banda.

Piel escamosa: Las Bestias Gélidas tienen una piel escamosa muy resistente y por ello disponen de una tirada de salvación por armadura de 6+.

Miedo: las Bestias Gélidas causan miedo.



Habilidades Especiales de los Elfos Oscuros

Los héroes elfos oscuros pueden usar la siguiente tabla de habilidades en lugar de la tabla de habilidades de los Elfos Oscuros.

Infiltración

El Elfo Oscuro es un gran cazador y es experto en lanzarse por sorpresa sobre su presa sin que esta advierta su presencia. El héroe puede desplegarse en cualquier lugar del tablero a una distancia mínima de 30 cm de una miniatura enemiga. Además, debe iniciar la partida oculto.

La furia de Khaine

Los Elfos Oscuros están poseídos por una intensa sed de sangre que les convierte en un torbellino en combate cuerpo a cuerpo. El guerrero elfo oscuro puede efectuar un movimiento de hasta 10 cm si deja a todos sus oponentes fuera de combate. Si entra en contacto con otro enemigo, empezará un nuevo combate. Este nuevo combate se resolverá en el turno siguiente y se considerará que la miniatura está efectuando una carga.

Constitución fuerte

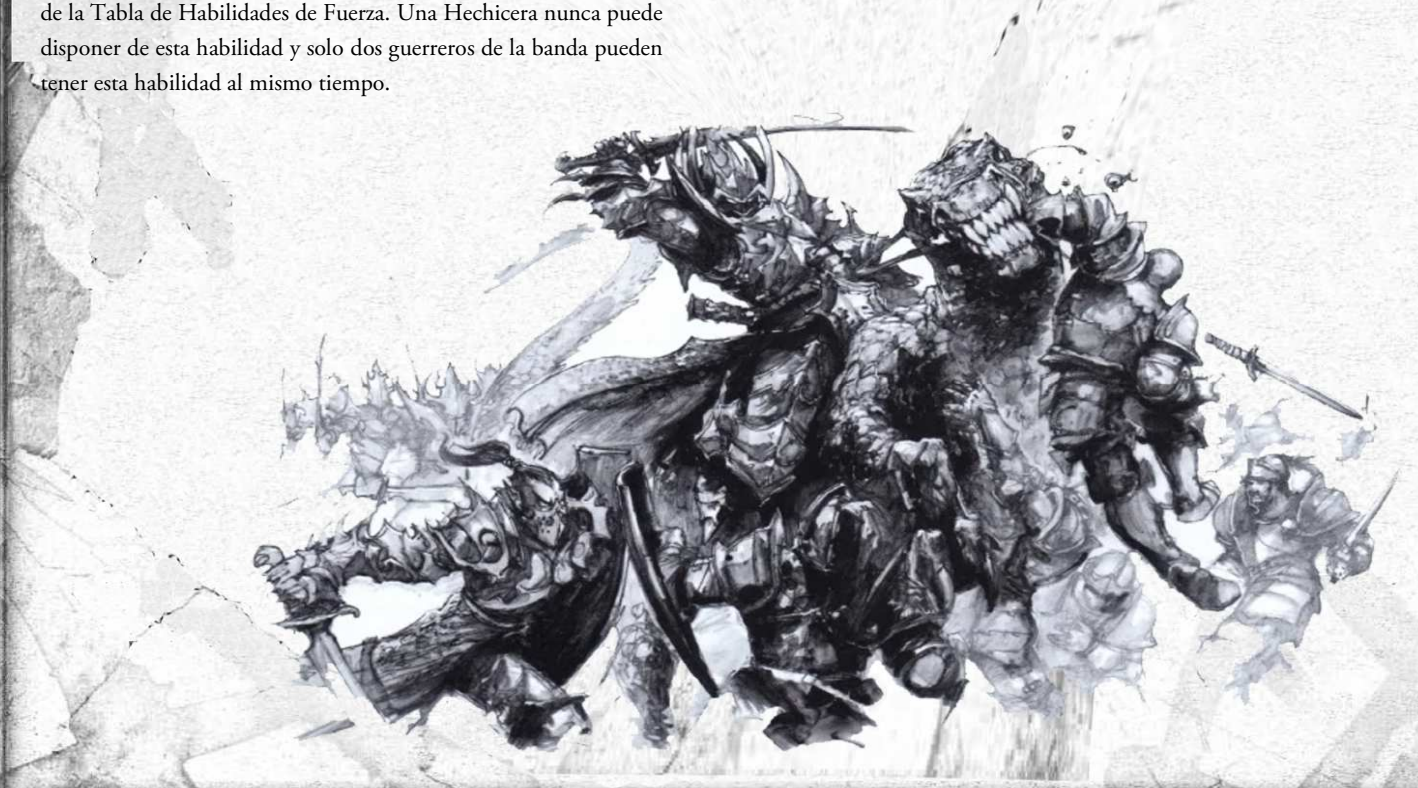
Este guerrero elfo oscuro es muy fuerte para ser Elfo y gracias a ello puede realizar proezas con su fuerza. Puede elegir habilidades de la Tabla de Habilidades de Fuerza. Una Hechicera nunca puede disponer de esta habilidad y solo dos guerreros de la banda pueden tener esta habilidad al mismo tiempo.

Agilidad élfica

Son pocos los guerreros que puedan igualar la rapidez y agilidad de los Elfos. Un guerrero elfo con agilidad élfica puede evitar combates y ataques con armas de proyectil con un resultado de 6. Si además de esta habilidad el Elfo dispone de esquivar o echarse a un lado, el resultado necesario pasará a ser de 4+ según la habilidad que deba aplicarse a ese ataque. Por ejemplo, un Elfo un con agilidad élfica y echarse a un lado, evita los ataques cuerpo a cuerpo con un resultado de 4+ y los ataques con proyectiles con un 6.

Experto en venenos

Un guerrero elfo oscuro con esta habilidad es maestro en mezclar diferentes venenos. Si el héroe no efectúa una búsqueda de objetos raros, puede preparar 1D3-1 dosis de veneno negro. Cabe la posibilidad de que no prepare ninguna dosis de veneno porque no pueda acceder a un lugar estable donde prepararlo. El veneno debe utilizarse en la siguiente batalla y no puede cambiarse o venderse a otras bandas, ya que los Elfos Oscuros guardan celosamente sus secretos.



Amazonas

Se sabe muy poco de estas extrañas guerreras procedentes del Gran Océano del Oeste. Según los norses, son originarias de la colonia de Skeggi fundada por Losteriksson hace mucho tiempo en la costa este de Lustria. Un gran número de guerreros desertó del asentamiento de Losteriksson en busca del preciado oro, abandonando allí a sus esposas. Como no regresaron nunca, estas y muchas otras mujeres norses que habían llegado a Skeggi con la esperanza de encontrar un guerrero valiente y saludable como marido se quedaron solas. Y, lo que es peor, el número de guerreros que defendían Skeggi disminuyó hasta límites alarmantes.

De esta forma, estas mujeres decididas se convirtieron en valkirias, que es el nombre por el que se conoce a las temidas guerreras norse. Por desgracia, estas guerreras no son aceptadas por la sociedad de Norsca que mantiene vigente la idea de "¡un hacha debe ser blandida en batalla por un hombre y no por una mujer!". Después de ayudarles a batir al enemigo, las mujeres norses no estaban dispuestas a abandonar las armas y volver a sus tareas de antes. Al final, se vieron obligadas a abandonar Skeggi. Recorrieron un largo camino y se embarcaron en un viaje a lo largo de la costa y por el cauce del estuario de un gran río.



Finalmente, las valkirias se instalaron en una isla en medio del río, rodeada por todos sus lados de una jungla impenetrable. En la isla había unas ruinas de templos de Hombres Lagarto y este lugar se convirtió en la fortaleza de las Amazonas. Muchos años después, estas guerreras sufrieron el ataque de aventureros elfos y enanos que habían remontado el río creyendo que se trataba de una ciudad de los Hombres Lagarto. Fueron derrotados y huyeron de vuelta a sus hogares relatando historias sobre unas extrañas guerreras que trabajaban para los dioses de los Hombres Lagarto. Las denominaron "Amazonas" por el nombre del río. La isla la denominaron "el corazón de las tinieblas" por la densidad de la jungla que la rodea.

No es necesario decir que las amazonas no guardan mucho parecido con las antiguas valkirias norses, ya que han adoptado los esquemas de la cultura (de los Hombres Lagarto) que encontraron en las ruinas. Además, se añade el hecho de que las Amazonas siguen viviendo allí y nunca se han reproducido, por lo que toma cuerpo el rumor de que han descubierto una extraña droga tropical que les proporciona una juventud y una longevidad eternas. Este rumor ha propiciado que tantos incursores se sientan atraídos por llegar hasta su fortaleza, ya que esta extraña poción sería incluso más valiosa que el oro. Las Amazonas nunca han apoyado a los Hombres Lagarto y estos parece que tampoco han solicitado nunca su ayuda. Para los Hombres Lagarto, las Amazonas son intrusas. Por esta razón, las Amazonas están solas y nunca lucharán por nadie que no sean ellas mismas.

Durante los últimos años se han sucedido los intentos de invadir el que una vez fuera el hogar oculto y exótico de las Amazonas; entre ellos destaca la expedición tileana al mando de Juan Cornetto que se produjo en 1997. Los incursores saquearon las riquezas arcanas de los templos de las Amazonas, esclavizaron a la mayoría de la población y navegaron para llevarlas como esclavas a las cortes y mercados del Viejo Mundo. Antes de que el cometa cayese sobre la ciudad de Mordheim, el conde Steinhardt compró a varios cientos de esclavas amazonas a sus captores tileanos.

Las Amazonas fueron entregadas a lloriqueantes y serviles cortesanos como regalos exóticos o como sus concubinas personales. Se dice que, momentos antes de que la ciudad del pecado fuese arrasada por el poder purificador del fuego, el depravado conde daba órdenes a las Amazonas para que ejecutasen una danza exótica para sus nobles invitados. La mayoría de ellos se encontraron tan turbados por el poder hipnótico de la danza que muchas de las amazonas pudieron escapar del palacio y buscaron refugio en los bosques cercanos. Estas fugitivas se adaptaron bastante bien a las tierras agrestes del Imperio y su número ha ido aumentando con las esclavas amazonas escapadas de ferias, de Nido de Asesinos y de Pozo Negro.

Resultan particularmente de interés las armas y el equipo utilizado por las Amazonas. Para los antiguos aventureros que las liberaron, estos objetos no significaban nada. Solo eran espadas, amuletos y báculos extravagantes expuestos como símbolos de estatus. Pero todos ellos, una vez activados por los rituales de las Amazonas, se convirtieron en terroríficos objetos arcanos de gran poder mágico.

Así, las Amazonas se encuentran atrapadas en un ambiente hostil y lejano a su hogar, aunque esto no ha logrado apartarlas de su empeño por volver a su tierra. Estas guerreras son muy independientes y forman bandas para conseguir la piedra bruja tan codiciada por los brutales humanos. Una vez que la han conseguido, la venden para reunir el oro suficiente con el que pagar el pasaje de vuelta a su hogar.

Elección de Guerreros

Una banda de Amazonas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreras permitidas en la banda nunca podrá superar las 15.

Sacerdotisa: cada banda de Amazonas debe incluir una única Sacerdotisa como jefa de banda.
Campeonas: tu banda puede incluir un máximo de dos Campeonas.
Guerreras Tótem: tu banda puede incluir un máximo de dos Guerreras Tótem.
Guerreras Amazonas: puedes adquirirlas en grupos de 1 a 5 (recuerda que debes incluir un mínimo de una Guerrera Amazona en tu banda).
Exploradoras: tu banda puede incluir hasta tres Exploradoras.
Grandes Felinos: tu banda puede incluir un gran felino por cada exploradora en la banda.

Experiencia Inicial

Una Sacerdotisa empieza con 20 puntos de experiencia.

Una Campeona empieza con 8 puntos de experiencia.

Una Guerrera Tótem empieza con 8 puntos de experiencia.

Las secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Reglas Especiales de las Amazonas

Todas las Amazonas están sujetos a estas reglas.

Sacrificio: las Amazonas sacrifican rápidamente a sus dioses a los cautivos que caen en sus manos. Siempre que las Amazonas capturen o encuentren a alguien tras un batalla deben sacrificar al infortunado. La Sacerdotisa gana +1 punto de experiencia.

No es una de las nuestras: debido al aislacionismo y a la desconfianza que mantienen con el resto de razas, las Amazonas no se alían con ninguna banda. Por esta razón, las Amazonas no contratan los servicios de espadas de alquiler o de personajes, a no ser que sean también Amazonas.

Aislacionistas: Las amazonas están constantemente luchando contra las incursiones de los hombres lagarto y los asaltos por parte de los norses ávidos de sangre y tesoros. La cultura amazónica refleja bien esta desconfianza. Todas las amazonas están sujetas a odio contra los norses y los hombres lagarto tal y como indica el manual de trollheim.

Enemistad Nórdica: cuando las amazonas se enfrentan a una banda de norses, lucharan hasta la muerte, para matar hasta el último de ellos. Las amazonas podrán repetir el primer chequeo de retirada fallido siempre que se enfrenten contra una banda de norses. Tampoco podrán retirarse voluntariamente cuando luchen contra ellos.

Tabla de Habilidades de las Amazonas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdotisa	x	x	x	x	x	x
Campeona	x	x	–	–	x	x
Guerrera Tótem	x	–	–	x	x	x

Lista de Equipo para Amazonas

Lista de Equipo para Heroínas

Esta lista es para escoger el equipo inicial de las Heroínas Amazonas

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……..……..……..3 co
Espada…….…….....10 co
Lanza……...……10 co

Armas de Proyectiles

Arco ……...……..……..10 co
Jabalina……..……..……10 co
Guantelete Solar……..40 co
Báculo Solar……50co

Armadura

Rodela……...5 co
Escudo……...5 co
Cuero Endurecido ……5 co
Casco……...……...……..10 co

Equipo Especial

Garra de los Ancestrales……...30 co
Hierbas Curativas ……...35 co
Amuleto de la Luna ……50 co



Lista de Equipo para Guerreras Amazonas

Esta lista es para escoger el equipo inicial de las Guerreras Amazonas

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……..……..……..3 co
Espada…….…….....10 co
Lanza……...……10 co

Armas de Proyectiles

Honda……..……..……...5 co
Arco ……...……..……..10 co

Armadura

Rodela……...5 co
Escudo……...5 co
Casco……...……...……..10 co

Lista de Equipo para Exploradoras

Esta lista es para escoger el equipo inicial de las Exploradoras

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……..……..……..3 co
Espada…….…….....10 co
Lanza……...……10 co

Armas de Proyectiles

Honda……..……..……...5 co
Jabalina……..……..……10 co
Arco ……...……..……..10 co

Equipo Especial de las Amazonas

Las Amazonas pueden equiparse con una gran variedad de armamento y objetos arcanos extraños que son originarios de su tierra natal en Lustria. Se desconoce el origen de estas místicas y poderosas armas aunque se cree que son un legado de los sabios Altos Elfos de la época de los Ancestrales.

Garra de los Ancestrales

30 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 10 (Solo disponible para Amazonas).

Se trata de un arma ancestral fabricada con un metal inmune al paso del tiempo y a la corrosión. Los poderes de este artefacto solo pueden desatarse mediante un ritual que conocen unas pocas amazonas. La hoja de esta arma emite un destello blanco capaz de atravesar una armadura como si fuese de papel.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario +1	No permite Salvación por armadura

Reglas Especiales

No permite tirada de salvación: la hoja cortante de la garra puede literalmente atravesarlo todo. Un guerrero herido por la garra de los Ancestrales no puede efectuar ningún tipo de tirada de salvación por armadura.

Báculo solar

50 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 12 (Solo disponible para Amazonas).

El báculo solar es un palo largo tubular fabricado con un metal multicolor y que termina en un extremo hueco como si fuera un tubo. Tiene grabadas extrañas runas y en el pomo lleva incrustada una gran gema. A pesar de ser extremadamente antiguo (los Señores del Saber de la Torre Blanca de Hoeth reclaman que encontraron un objeto similar que supuestamente tiene más de 20.000 años de antigüedad, ¡más antiguo incluso que la propia raza élfica!), la portadora del báculo solar puede descargar un rayo de energía semejante a los rayos del sol.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
60cm	4	No permite Salvación por armadura

Reglas Especiales

No permite tirada de salvación: el rayo que emite el guantelete solar puede atravesarlo todo. Un guerrero que sufra heridas por un guantelete solar no puede efectuar tiradas de salvación por armadura de ningún tipo.

Preciso: el guantelete solar no está sujeto al modificador habitual de -1 al impactar desde larga distancia.

Guantelete solar

40 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 11 (Solo disponible para Amazonas).

Este objeto, como el resto de los objetos disponibles para las Amazonas, es de un metal multicolor de origen desconocido que es inmune a los efectos de los golpes o a la corrosión. Está cubierto de extrañas runas y tiene una brillante gema incrustada en la empuñadura. Esta arma se parece mucho a una pistola de pólvora. Puede manejarse con una sola mano y, cuando abre fuego sobre el enemigo, desencadena un cegador rayo de energía muy parecido al del báculo solar.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
30cm	4	No permite Salvación por armadura

Reglas Especiales

Preciso: el guantelete solar no está sujeto al modificador habitual de -1 al impactar desde larga distancia.

No permite tirada de salvación: el rayo que emite el guantelete solar puede atravesarlo todo. Un guerrero que sufra heridas por un guantelete solar no puede efectuar tiradas de salvación por armadura de ningún tipo.

Cuerpo a cuerpo: el guantelete solar puede utilizarse junto a otra arma de combate cuerpo a cuerpo con Fuerza 4 y no permite tirada de salvación. Por ello no requiere recarga y puede usarse en cada turno de combate.

Amuleto de la Luna

50 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 11 (Solo disponible para Amazonas).

Una vez que se haya activado, este objeto ancestral crea un aura resplandeciente alrededor de su portadora que hace que sus enemigos no puedan verla. Todos los proyectiles dirigidos contra una miniatura equipada con el amuleto sufren una penalización de -1 al impactar. El amuleto también proporciona a su portadora una tirada de salvación especial de 5+ frente a proyectiles.

Héroes

1 Sacerdotisa

Reclutamiento: 70 coronas de oro

Las sacerdotisas forman parte de una hermandad religiosa que gobierna la sociedad de las Amazonas. Son hechiceras poderosas y su palabra es ley. Las componentes más jóvenes de esta hermandad de sacerdotisas suelen unirse para liderar incursiones en busca de artefactos de los Slann y también dirigen los sacrificios rituales de los enemigos capturados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: la Sacerdotisa pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas. Recuerda que puede equiparse con armaduras y seguir lanzando hechizos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 cm de la sacerdotisa puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Hechicera: la Sacerdotisa es una hechicera y puede usar los Cantos Rituales. Empieza la partida con un ritual de la lista elegido al azar.

0-2 Campeonas

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Las campeonas son veteranas que han participado en docenas de enfrentamientos en el transcurso de los años. Son la mano derecha de las sacerdotisas y también actúan como sus escoltas personales. Son expertas en la lucha con una gran variedad de armas, incluidas las legendarias garras de los Ancestrales.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las campeonas pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas y de la lista de equipo especial.



0-2 Guerreras Tótem

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Existe una secta en la sociedad de las Amazonas que atrae a las más sedientas de sangre y a las más independientes. Estas amazonas son temidas y respetadas por igual. Son las guerreras tótem: Amazonas que tienen su propio animal tótem, como el águila, la piraña, el jaguar, etc., y que además se adornan con plumas de sus dioses patrón. Las guerreras tótem son adictas a sustancias narcóticas peligrosas elaboradas a partir de la combinación de varias hierbas raras que crecen en la jungla de Lustria. Cuando se preparan para la batalla, beben estas hierbas psicodélicas, con lo que entran en un estado de furia asesina que las convierte en feroces oponentes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	2	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las Guerreras Tótem pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las heroínas y de la lista de equipo especial.

REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: las Guerreras Tótem son Amazonas fanáticas y sedientas de sangre. Pierden totalmente el control cuando beben unas preparaciones compuestas por hierbas psicodélicas. Las Guerreras Tótem entran en un estado de furia asesina que las hace despreocuparse del peligro o de la muerte en combate. Están sujetas a las reglas de *furia asesina.*

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Guerreras Amazonas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Las Amazonas son entrenadas para combatir desde su nacimiento y desarrollan sus habilidades debido a las duras condiciones de vida en la jungla. En las calles en ruinas de Mordheim, las cosas no son muy diferentes: solo hay que cambiar la densa jungla por los edificios en ruinas y escombros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las Guerreras Amazonas pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para las secuaces.

0-3 Exploradoras

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Las exploradoras son conocidas por su excepcional velocidad y agilidad. Tienen una gran facilidad para moverse por las calles en ruinas de Mordheim y para esconderse tras los escombros y preparar emboscadas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: las exploradoras pueden equiparse con armas elegidas de entre la lista de equipo para las exploradoras.

REGLAS ESPECIALES

Silenciosa: las Exploradoras pueden desplegar el doble de la distancia que el resto de las tropas y, además, pueden empezar la batalla ocultas.

Compañero Animal: cada exploradora puede adquirir un gran felino como compañero. Estos grandes felinos deben desplegar junto a las exploradoras al inicio de la batalla.

0-3 Grandes Felinos

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Muchas veces las exploradoras hacen amistad con uno de estos grandes felinos. Estas criaturas defienden con la vida a sus cuidadoras y son extremadamente agresivas con cualquiera que quiera hacerles daño.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
18	4	0	4	3	1	4	2	6

Armas/Armadura: los grandes felinos son animales y no necesitan armas. Para defenderse les bastan sus garras y enormes mandíbulas.

REGLAS ESPECIALES

Animales: los grandes felinos son animales y se les aplican todas las reglas existentes para animales. No ganan experiencia.

Sigilo natural: lo primero que aprende un gran felino es a moverse sin ser visto o escuchado. Si un gran felino está oculto, las miniaturas enemigas sufren un -1 en su atributo de Iniciativa al determinar si pueden detectarlo.

Compañero animal: solo puede incluirse un gran felino por cada exploradora en la banda. El gran felino debe desplegar junto a la exploradora en el inicio de la batalla. Si la exploradora queda fuera de combate durante la batalla, el gran felino estará sujeto a furia asesina hasta el final de la batalla. Si la exploradora resulta muerta o despedida el gran felino desaparecerá de la banda.



Habilidades Especiales de las Amazonas

Cuando las heroínas obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente.

Cazadora de Lagartos

A través de sus hazañas, la amazona ha demostrado que es una maestra en cazar hombres lagarto, particularmente Eslizones. Una guerrera amazona con esta habilidad siempre atacara en primer lugar en combate cuerpo a cuerpo cuando luche contra cualquier tipo de eslizón, sin importar el arma que use o quien ha cargado.

Ocultación

La amazona es una experta en mezclarse con su entorno. Cuando se esconde en terreno selvático o vegetación, todos los enemigos deben reducir a la mitad su iniciativa para poder detectarla.



Danza Hipnotizadora

Algunas guerreras desarrollan un estilo de lucha único, mezclando movimientos y baile, desconcertando al enemigo y imposibilitando su reacción. Cualquier enemigo que intente atacar una guerrera con esta habilidad, deberá superar un chequeo de liderazgo al comienzo de la fase de combate para poder atacarla, en caso de fallar el chequeo la miniatura no podrá atacar, pero podrá defenderse de forma normal. Los No Muertos y los Hombres Lagarto no se ven afectados por esta habilidad.

Furia Animal

La amazona ha aprendido a canalizar su odio y su furia, convirtiéndola en un verdadero animal mientras ataca a sus enemigos. Cualquier guerrera con esta habilidad será inmune a miedo y a chequeos de solo ante el peligro, y además recibe un +1 ataques cuando carga.

Elixir de la Vida

Después de años de servicio a su tribu, la amazona tiene acceso a las milagrosas aguas de la fuente de la vida. La fuente sana cualquier herida y hace a la guerrera casi inmortal. Cualquier amazona con esta habilidad, podrá repetir la tirada de heridas después de la batalla, pero deberá aplicar el segundo resultado incluso si es peor.

Las Valkirias de Skeggi



Los Norses tienen otra versión del origen de las Amazonas que las relaciona con las guerreras conocidas como las valquirias y con la obra del genial, si bien totalmente desquiciado, erudito Stilmensch. Según estos relatos, las mujeres guerreras que viven en lo profundo de la jungla son en realidad Norses desterradas, los restos de un grupo de mujeres que marcharon a la guerra mientras los hombres de su pueblo estaban de saqueo.

Según esta versión, un gran número de guerreros desertó del asentamiento de Losteriksson en busca del preciado oro, abandonando allí a sus esposas. Como no regresaron nunca, estas y muchas otras mujeres norses que habían llegado a Skeggi con la esperanza de encontrar un guerrero valiente y saludable como marido se quedaron solas. Y, lo que es peor, el número de guerreros que defendían Skeggi disminuyó hasta límites alarmantes. De esta forma, estas mujeres decididas se convirtieron en valkirias, que es el nombre por el que se conoce a las temidas guerreras norse.

Por desgracia, estas guerreras no son aceptadas por la sociedad de Norsca que mantiene vigente la idea de "¡un hacha debe ser blandida en batalla por un hombre y no por una mujer!". Después de ayudarles a batir al enemigo, las mujeres norses no estaban dispuestas a abandonar las armas y volver a sus tareas de antes. Al final, se vieron obligadas a abandonar Skeggi.

Esta versión tiene cierto aire de verosimilitud, aunque no dice nada acerca del hecho de que el mito de las Amazonas se remonta a la época en la que los Norses llegaron por primera vez a Lustria, lo que sugiere la posibilidad de que su presencia fuera anterior a la llegada de los invasores.

Clan Pestilens

Probablemente el peor considerado de todos los clanes Skaven sea el Clan Pestílens. Son conocidos como los Monjes de Plaga, los discípulos de la enfermedad y la descomposición, dedicados con un fervor malsano a extender la pestilencia y la corrupción en nombre de la Gran Rata Cornuda. Sus guerreros no sólo son reconocibles por sus característicos cánticos, sino también por la terrible pestilencia que les acompaña, ya que la doctrina del clan indica que para poder contagiar la enfermedad uno debe padecerla en sus propias carnes.

Hace muchos siglos, una expedición skaven se aventuró a adentrarse en las húmedas junglas de Lustria, donde fue diezmada por virulentas enfermedades tropicales y por los guerreros reptilianos que defienden aquella tierra. Los pocos que sobrevivieron, encabezados por un Señor de la Guerra cuyo nombre se ha perdido en las brumas del tiempo, se escondieron en las ruinas de un templo que encontraron en las profundidades de la jungla.

Allí descubrieron secretos ancestrales que deberían haber permanecido ignotos para toda la eternidad. Quizás se debió a que estos conocimientos cambiaron su suerte, o quizás a que su destino estaba sellado por la Rata Cornuda, pero lo cierto es que estos Skavens empezaron a adorar las mismas enfermedades que, lentamente, los estaban matando. De ahí nació una nueva raza Skaven: los Monjes de Plaga Skavens del Clan Pestilens. Afectados constantemente por las plagas, eran capaces de resistir las enfermedades mientras mantuviesen la devoción a su ulcerado dios.



Los Monjes de Plaga empezaron a expandirse y su ferocidad delirante llegó a hacerse legendaria entre sus enemigos. Los primeros en sufrirla fueron los Hombres Lagarto; varias de sus ciudades fueron devastadas por plagas letales hasta que la poderosa magia desencadenada por los Slann obligó al Clan Pestilens a retirarse. La mayoría de los Monjes de Plaga abandonaron Lustria y huyeron a las Tierras del Sur, donde se establecieron en sus oscuras junglas. Desde allí empezaron nuevamente a moverse hacia el norte y extendieron la plaga a su paso.

Elección de Guerreros

Una banda del Clan Pestilens debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 15.

Sacerdote de Plaga: cada banda del clan pestilens debe incluir un único sacerdote de plaga como jefe de banda.
Brujo de Plaga: tu banda puede incluir un único hechicero pestilens.
Monjes de Plaga: tu banda puede incluir un máximo de dos monjes de plaga.
Monjes Iniciados: tu banda puede incluir un máximo de dos monjes iniciados.
Novicios de Plaga: puedes incluir cualquier número de novicios de plaga, adquiridos en grupos de 1 a 5.
Ratas Gigantes: puedes incluir cualquier número de ratas gigantes, adquiridas en grupos de 1 a 5.
Rata Ogro: tu banda puede incluir una rata ogro.

Experiencia Inicial

Un Sacerdote de Plaga empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Brujo de Plaga empieza con 8 puntos de experiencia.

Un Monje de Plaga empieza con 8 puntos de experiencia.

Un Monje Iniciado empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades del Clan Pestilens

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote de Plaga	x	x	x	x	x	x
Brujo de Plaga	–	–	x	–	x	x
Monje de Plaga	x	x	–	x	x	x
Monje Iniciado	x	x	–	–	x	x

Lista de Equipo para el Clan Pestilens

Lista de Equipo para Héroes

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Héroes.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Garrote……..……..……..3 co
Espada…….....10 co
Lanza……...……..10 co
Alabarda……10 co
Mayal……15 co
Daga de Ponzoña……...15 co
Incensario……..40 co

Armas de Proyectiles

Honda……...……..……2 co

Armadura

Escudo……...5 co
Casco……...……..……10 co
Armadura Ligera……..……20 co

Equipo Especial

Estandarte del Clan Pestilens……-……..5co
Amuleto de la Rata Cornuda……-……10co
Pergamino de Rata Familiar……-25+1D6 co
Liturgicus Infecticus……30+2D6 co
Fragmentos de Piedra Bruja Aumentadores de Niebla…100+1D6 co

Lista de Equipo para Secuaces

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Secuaces

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

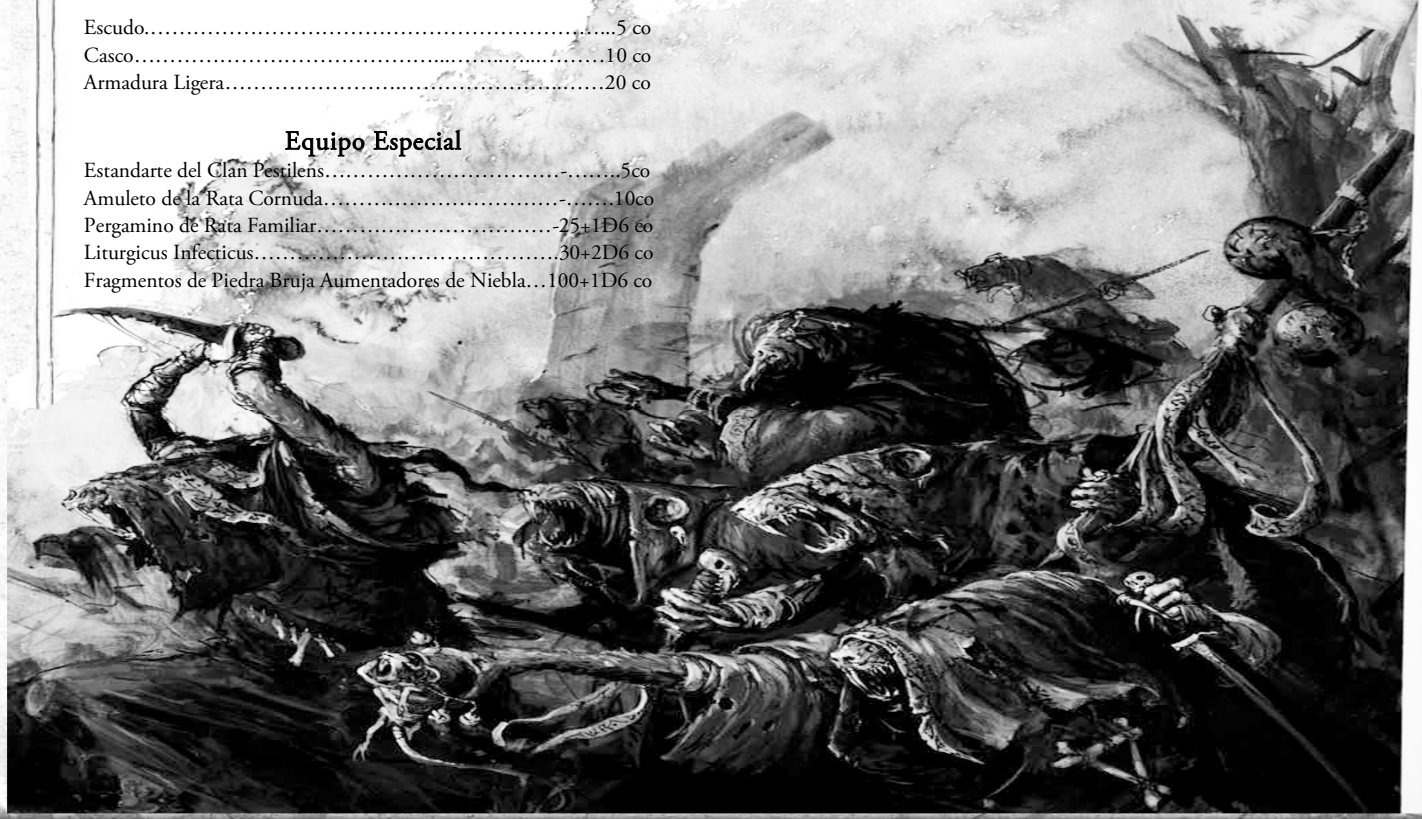
Daga……1ª gratis/ 2 co
Garrote……..……..……..3 co
Espada…….....10 co
Lanza……...……..10 co

Armas de Proyectiles

Honda……...……..……2 co

Armadura

Escudo……...5 co
Casco……...……..……10 co
Armadura Ligera……..……20 co



Equipo Especial del Clan Pestilens

Este es el equipo especial del Clan Pestilens. Solo los Skavens del Clan Pestilens pueden utilizarlo.

Daga de Ponzoña

15 coronas de oro.

Disponibilidad: Rara 8(Solo Skavens Clan Pestilens).

Esta daga esta permanente cubierta con una desagradable y mohosa capa verde que no para de rezumar, infectando a cualquiera que alcance con terribles enfermedades.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario	+1 a la salvación de armadura

Reglas Especiales

Infecciosa: Un 6 natural en la tirada para impactar significa que la miniatura ha sido infectada, y deberá realizar un chequeo de Resistencia. Tira un D6. Si el resultado es mayor que la Resistencia de la miniatura, sufrirá una herida automática, adicional al impacto de la daga. Una miniatura portando dos Dagas de Ponzoña gana un +1 ataque adicional por llevar dos armas de cuerpo a cuerpo, sin ningún efecto adicional excepto el hecho de que las probabilidades de obtener una tirada de infecte aumentan. Los no-muerto, los poseídos y los demonios son inmunes a los efectos infecciosos de la daga.

+1 Tirada de salvación del enemigo: la daga de ponzoña sigue siendo una daga a todos los efectos. Un enemigo herido por una daga de ponzoña recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación de 6+ si no tiene ninguna.

Incensario

40 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 9 (Solo Skavens Clan Pestilens).

El Incensario es una hueca bola de metal con pinchos, unida a una larga cadena, y que se blande como un mayal. Un fragmento de piedra bruja infestado de plaga arde dentro de la bola, emitiendo vapores pestilentes que provocan nauseas a los enemigos y hacen al portador del incensario un objetivo difícil para los disparos.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario+2	Ninguna

Reglas Especiales

Pesado: el +2 a la Fuerza solo se aplica en el primer turno de cuerpo a cuerpo.

Arma a dos manos: un Incensario requiere dos manos para ser usado y el portador no puede usar escudo, rodela ni arma adicional en cuerpo a cuerpo. Puede seguir utilizando el escudo contra disparos de forma normal.

Niebla de Muerte: un modelo impactado por el Incensario debe realizar un chequeo de Resistencia. Tira un D6. Si el resultado es mayor que la Resistencia de la miniatura, sufrirá una herida automática, adicional al impacto del Incensario. Un resultado de 6 siempre inflige una herida. También la miniatura usando el Incensario debe realizar el chequeo, pero solo sufrirá la herida con un resultado de 6. Las miniaturas no-muertas y de los poseídos son inmunes a la Niebla de Muerte y no deben realizar el test. Si la miniatura portando el Incensario tiene además los Fragmentos de Piedra Bruja Aumentadores de Niebla, se convierte en un objetivo difícil al que disparar, y las miniaturas apuntándole sufren un penalizador de -1 a impactar.



Liturgicus Infecticus

30 + 2D6 coronas de oro

Disponibilidad: Raro 8 (Solo Skavens Clan Pestilens).

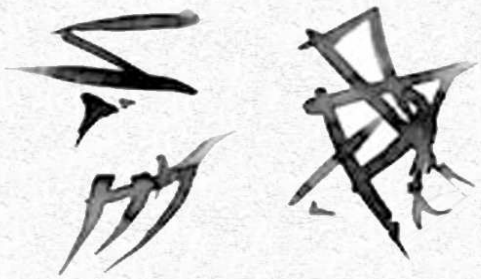
Un miembro del Clan Pestilens, normalmente un Monje de Plaga, puede portar con el un pergamino con el sagrado Liturgicus Infectus inscrito en el. Este es el cantico del Clan Pestilens a favor de las enfermedades y el contagio. Al comienzo del turno, o justo antes de realizar un chequeo de Retirada, la banda puede cantar el Liturgicus Infecticus y recibir un beneficio de +1 al Liderazgo hasta el final del turno.

Estandarte del Clan Pestilens

10 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 5 (Solo Skavens Clan Pestilens).

Una miniatura a 30 cm o menos del portador del estandarte, normalmente un Monje de Plaga, o un Monje Iniciado, puede repetir una vez cada tirada de Completamente solo fallida. La vara del estandarte cuenta como un Arma a dos manos. La banda puede tener un solo Estandarte del Clan Pestilens a la vez (los miembros del Clan Pestilens usan este objeto en lugar del Estandarte).

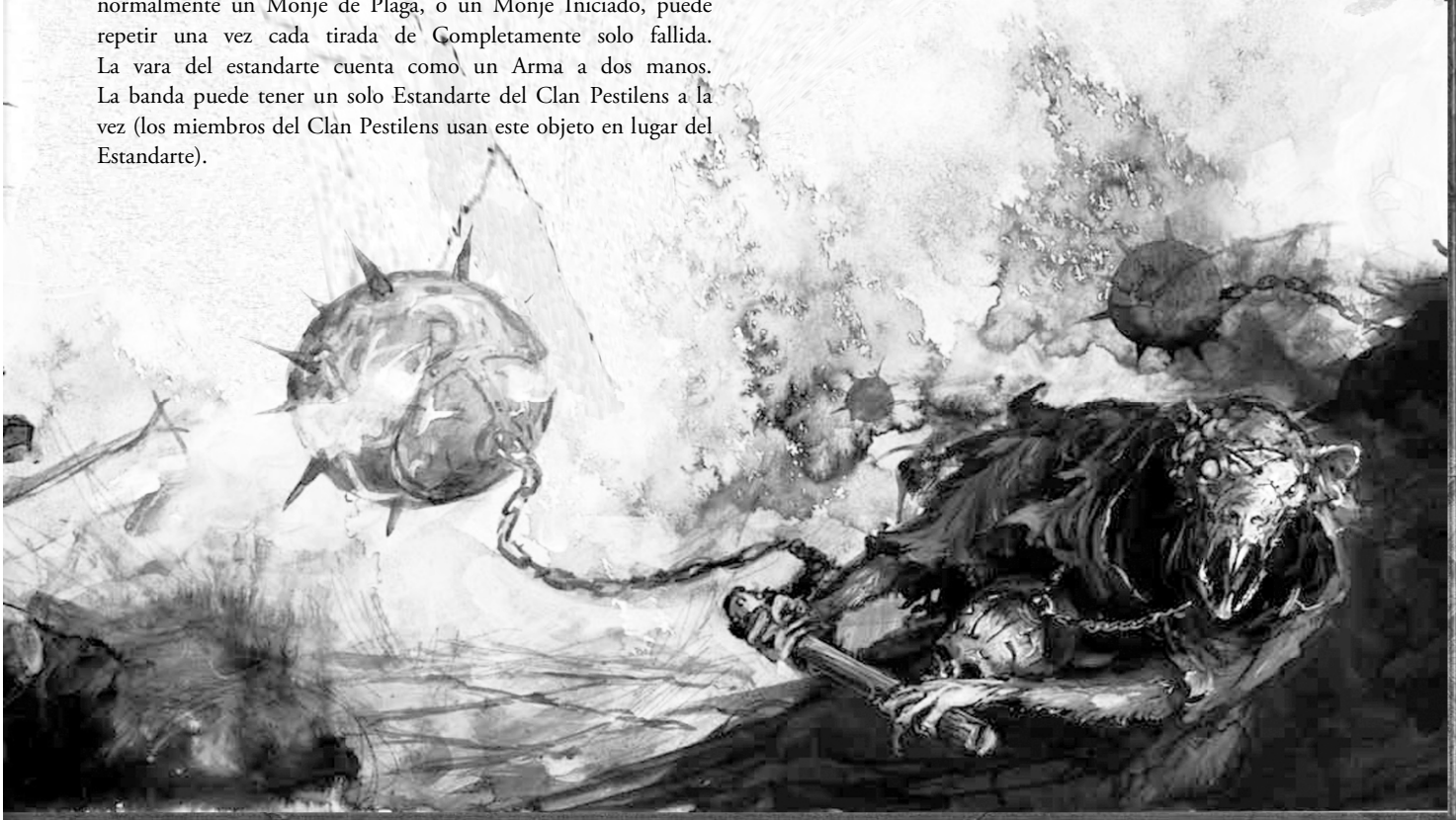


Fragmentos de Piedra Bruja aumentadores de Niebla

100 + 1D6 x 10 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 9 (Solo Skavens Clan Pestilens).

Cuando se colocan en el interior de un Incensario, hacen la niebla de este mucho más densa de lo habitual. El portador de un Incensario que además tenga este objeto, se convierte en un objetivo difícil al disparar, por lo que las miniaturas apuntándole sufrirán un penalizador de -1 al impactar.



Héroes

1 Sacerdote de Plaga

Reclutamiento: 85 coronas de oro

El Sacerdote de Plaga es uno de los desagradables discípulos de la corrupta hermandad del Clan Pestilens. Como líder de una pequeña banda devota al Clan, el contagio y la propagación de enfermedades son sus metas principales en las junglas de Lustria.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	4	4	1	5	1	7

Armas/Armadura: el Sacerdote de Plaga puede elegir equipo como deseen de la Lista de equipamiento del Clan Pestilens.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 15 cm del Sacerdote de Plaga puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0-2 Monjes de Plaga

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Monjes de Plaga se encuentran entre los más fanáticos y peligrosos miembros del Clan Pestilens. A ellos se les suele conceder el honor de cantar el Liturgicus Infecticus en combate.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	3	3	4	1	5	1	6

Armas/Armadura: los Monjes de Plaga pueden elegir equipamiento como deseen de la Lista de equipamiento del Clan Pestilens.

0-1 Brujo de Plaga

Reclutamiento: 45 coronas de oro

El Brujo de Plaga es un perverso alquimista, siempre buscando nuevas y más terribles formas de contagio, bajo la vigilante supervisión de su lúgubre maestro, la Rata Cornuda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	4	1	6

Armas/Armadura: el brujo de plaga puede elegir el equipo que desee de la lista de equipo del clan pestilens

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: El Brujo de Plaga es un lanzador de conjuros y lanza hechizos de la lista de magia de la Rata Cornuda. Empieza con un hechizo elegido aleatoriamente. Consulta la sección de magia para detalles.



0-2 Monjes Iniciados

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Monjes iniciados son jóvenes skavens devotos a la disciplina del Clan Pestilens, esperando a ser ascendidos a verdaderos Monjes de Plaga..

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	2	3	2	2	1	4	1	4

Armas/Armadura: los Monjes Iniciados pueden elegir equipamiento como deseen de la Lista de equipamiento del Clan Pestilens.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Novicios de Plaga

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Son los Skavens de rango más bajo en el Clan Pestilens. Infestan las junglas de Lustria, llegando justo antes de los terribles Monjes de Plaga y sus nubes de vapores nocivos. El sueño de cada Novicio de Plaga es ser elegido algún día para ser un Monje, y que se les dé el privilegio de cantar el Liturgicus Infecticus.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	4	1	5

Armas/Armadura: los Novicios de Plaga pueden ser equipados según la lista de equipamiento de Secuaces.

Ratas Gigantes

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Gigantes ratas contagiosas siguen al Clan Pestilens durante sus batallas..

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas/Armadura: ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Animales: las ratas gigantes son animales y se les aplican todas las reglas existentes para animales. No ganan experiencia.

0-1 Rata Ogro

Reclutamiento: 210 coronas de oro

Estos terribles monstruos se utilizan a menudo como guardaespaldas personales para los Skaven de alto rango.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	3	3	5	5	3	4	3	4

Armas/Armadura: ¡Colmillos, garras y fuerza bruta! Las Ratas Ogro nunca utilizan armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: las Ratas Ogro son tan horripilantes que causan miedo.

Estupidez: las Ratas Ogro están sujetas a estupidez, a menos que haya un Héroe Skaven a 15 centímetros o menos.

Experiencia: las Ratas Ogro no ganan experiencia.

Objetivo Grande: las Ratas Ogro son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una Rata Ogro, incluso si no es el objetivo más cercano. Además cualquier miniatura que le dispare tendrá un bonificador de +1 a impactar con armas de proyectiles.



Habilidades Especiales del Clan Pestilens

Cuando los héroes del Clan Pestilens obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente.

Hambre Negra

Los Skavens pueden invocar a la temible Hambre Negra, la furia de combate que les proporciona una fuerza y una velocidad antinaturales, pero que puede destrozar sus entrañas. El Héroe Skaven puede declarar al inicio de su turno que utiliza esta habilidad. El Héroe añade +1 Ataque y +1D6+2 centímetros a su capacidad de movimiento de su perfil de atributos durante todo su propio turno, pero sufrirá 1D3 impactos de Fuerza 3 sin tirada de salvación por armadura posible al final del turno

.

Portador de Incensario

Solo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad especial Hambre Negra puede elegir la habilidad especial Portador de Incensario. Un miembro del Clan Pestilens con esta habilidad se denominara Portador de Incensario. Gana la habilidad Furia Asesina, y la única arma que puede usar en combate es el Incensario



Cuerpo Podrido

Un miembro del Clan Pestilens con esta habilidad, se ha acostumbrado a los venenos, enfermedades y la niebla mortal que emanan los Incensarios. Ahora es Inmune a los venenos y enfermedades, y si queda fuera de combate por fallar el chequeo al usar el Incensario, no deberá tirar en la Tabla de Heridas Graves al final de la batalla, recuperándose automáticamente.

Contagioso

Solo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad especial Cuerpo Podrido puede elegir la habilidad especial Contagioso. Una miniatura que deje fuera de combate en cuerpo a cuerpo al miembro contagioso del Clan Pestilens, debe realizar un chequeo de Resistencia. Tira un D6. Si el resultado es mayor que la Resistencia de la miniatura, sufrirá una herida automática. Un resultado de 6 siempre inflige una herida. Las miniaturas no-muertas y de poseídos no deben pasar este chequeo.

Ignorar el dolor

Solo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad Curtido puede elegir la habilidad especial Ignorar el dolor. Un miembro del Clan Pestiles con esta habilidad trata un resultado de Aturdido en la tabla de heridas como Derribado.

Trepador Nato

El Skaven no necesita efectuar ningún chequeo de iniciativa cuando trepe por muros u otras superficies verticales.

Se cree que los orígenes de los Skavens se remontan a los tiempos de la antigua ciudad humana de Kazvan, en Tilea…



Dice la leyenda que la ciudad de Kazvan vivía una época dorada de prosperidad y cooperación con sus aliados Enanos. Como símbolo de agradecimiento, sus gentes trabajaron durante generaciones en la construcción de un monumento a los dioses, pero su ambición terminó por superar a sus habilidades, así que el monumento imaginado por sus antepasados permanecía inconcluso. En su desesperación aceptaron la ayuda de un forastero vestido de gris, quien les prometió finalizar la construcción de la titánica e inabarcable edificación siempre que le permitiesen añadir su ofrenda a sus propios dioses. Los hombres de Kazvan estuvieron de acuerdo, y esa noche, en cuanto se retiraron las nubes, pudieron contemplar el monumento terminado en una larga aguja de piedra blanca, rematada con una enorme campana con cuernos. Al llegar la medianoche, la campana sonó trece veces en vez de doce,



invocando un diluvio de lluvia negra que anegó los campos e inundó las ciudades más cercanas, tanto las de los hombres como las de los Enanos. Ratas abotagadas corrían libres por las calles, y su tamaño y ferocidad crecía cada vez que los toques de la gran campana anunciaban la medianoche. Cuando los desesperados habitantes de Kazvan fueron a buscar la ayuda de sus aliados Enanos, todo lo que encontraron en las orgullosas salas ancestrales de sus vecinos fueron huesos roídos y harapos.

Los hombres de Kazvan se enfrentaron a un destino funesto, y la ciudad fue la primera en caer en las garras de las alimañas que los supersticiosos conocen por el nombre de Skavens. Desde ese día, el número trece tiene un significado sagrado para los hombres rata. Tal es la importancia de este relato, que los Skavens cuelgan grandes campanas forjadas con aleaciones de piedra bruja ahí donde anidan, y se las llevan a la guerra en grandes carruajes de piedra y madera. Se conocen por el nombre de Campanas Gritonas, y sus atronadores tañidos se traducen en una agonizante muerte para los enemigos de los Skavens.

Piratas

¡Rayos y Centellas!

Las promesas de riquezas fáciles han atraído a más de un capitán pirata a las costas de Lustria, ya que las costas cercanas a los asentamientos están repletas de barcos cargados de oro que se dirigen al viejo continente. Aprovechándose de la niebla constante y la densa vegetación, un barco puede navegar a través de los ríos de aguas profundas que atraviesan la selva. Las naves piratas pueden aparecer de la nada y atacar un barco para saquear todos sus objetos de valor en un abrir y cerrar de ojos. Algunos capitanes incluso han descubierto puertos seguros para sus navíos y llevan a cabo numerosas incursiones en las ruinas. Estas bandas de intrépidos piratas se han convertido en otro grupo más entre los aventureros, fanáticos y criaturas de pesadilla que osan penetrar en las ruinas de Lustria



Elección de Guerreros

Una banda de Piratas debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 15.

Capitán Pirata: cada banda de piratas debe incluir un capitán ¡ni más ni menos!
Oficiales de a bordo: tu banda puede incluir un máximo de dos oficiales de a bordo.
Grumetes: tu banda puede incluir un máximo de dos grumetes.
Piratas: tu banda puede incluir cualquier número de piratas.
Artilleros: tu banda puede incluir un máximo de siete artilleros.
Contramaestres: tu banda puede incluir un máximo de cinco contramaestres.
Limpia cubiertas: tu banda puede incluir un máximo de cinco limpia cubiertas, aunque no podrá haber nunca más limpia cubiertas que piratas.

Experiencia Inicial

Un Capitán Pirata empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Oficial de a Bordo empieza con 8 puntos de experiencia.

Un Grumete empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Piratas

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Capitán Pirata	x	x	x	x	x	x
Oficial de a Bordo	x	x	–	x	–	x
Grumete	x	x	–	–	x	x

Lista de Equipo para los Piratas

Lista de Equipo para Piratas

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Piratas.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Martillo/Maza……..……..……..……..3 co
Hacha……5 co
Grafio Largo……...8 co
Azote……8 co *
Espada…….....10 co
Arma a dos manos……15 co
Alfanje…….....15 co**

Armas de Proyectiles

Cabilla……...……..……3 co
Pistola / Ristra……..…..15 / 30 co
Ballesta……..25 co
Pistola de Duelo / Ristra……30 / 60 co

Armadura

Rodela……...5 co
Cuero endurecido……...5 co
Casco……...……..…...……10 co
Armadura Ligera……..……..……20 co

Equipo Especial

Garfio……...4 co
Pata de Palo……....8 co
Loro……...……..…..……15 co***
Bandera Pirata……..……..40+2D6 co****
Mapa del Tesoro……75+4D6 co

*Solo Héroes
** La descripción de esta arma se encuentra en el manual de "Khemri la tierra de los muertos".
*** Solo Capitán y Contramaestres.
**** Solo una por banda.



Lista de Equipo para Limpia Cubiertas

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Limpia Cubiertas

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Martillo/Maza……..……..……..……..3 co
Hacha……5 co
Grafio Largo……...8 co
Espada…….....10 co
Arma a dos manos……15 co
Alfanje…….....15 co**

Armas de Proyectiles

Cabilla……...……..……3 co
Arco……...10 co

Armadura

Rodela……...5 co
Cuero endurecido……...5 co

Lista de Equipo para los Artilleros

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Artilleros

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Martillo/Maza……..……..……..……..3 co
Hacha……5 co
Espada…….....10 co
Alfanje…….....15 co**

Armas de Proyectiles

Pistola / Ristra……..…..15 / 30 co
Trabuco……30 co
Pistola de Duelo / Ristra……30 / 60 co
Arcabuz……35 co
Carronada……65 co****
Metralla (Munición de la Carronada)……2 co
Cadenas (Munición de la Carronada)……..…2 co
Bala (Munición de la Carronada)……5 co

Armadura

Cuero endurecido……...5 co
Casco……...……..…...……10 co
Armadura Ligera……..……..……20 co

Reglas Especiales de los Piratas

Todos los Piratas están sujetos a estas reglas.

Limpia cubiertas: las bandas de piratas pueden "reclutar" miembros nuevos para que se unan a la vida aventurera de los piratas, a veces voluntariamente, ¡pero por lo general como la única alternativa a pasar por la tabla! Sin embargo, de esta forma solo se pueden reclutar humanos, ya que ni el más sanguinario de todos los piratas confiaría nunca en un Skaven o en un Hombre Bestia y ni las razas que suelen considerarse amistosas seguirían nunca las órdenes de un simple humano en la batalla. Las siguientes reglas especiales se aplican a determinadas situaciones que pueden darse en el transcurso de una partida de Trollheim.

¡Secuestrado!: si un héroe humano enemigo obtiene un resultado de capturado en la Tabla de Heridas Graves (61 en la tirada de 1D66), los piratas le pueden "ofrecer" la posibilidad de unirse a su tripulación (¡normalmente a punta de alfanje!). En lugar de intercambiarlo o pedir un rescate por él (o venderlo como esclavo), el capitán pirata puede incorporar el enemigo capturado a su tripulación de la manera siguiente: ambos jugadores tiran 2D6 y añaden al resultado obtenido el valor del atributo de Liderazgo del capitán pirata (en el caso del jugador que lleva los piratas) o el valor del atributo de Liderazgo del héroe capturado (en el caso del jugador de la banda enemiga). La banda que haya ganado la partida podrá añadir un +1 al resultado.



Si el resultado obtenido por el jugador de los piratas es superior, ¡el héroe renuncia a su vida anterior para dedicarse a surcar los siete mares! El héroe se unirá a la tripulación como primer miembro de un nuevo grupo de piratas o como parte de uno ya existente en caso de que este posea cuatro miembros o menos. No existe ningún coste adicional por unirse a un grupo que haya acumulado puntos de experiencia y todo el equipo y las armas que tuviera el héroe se venden inmediatamente para comprarle las armas y armadura adecuadas, de forma que se ajuste perfectamente a su nueva unidad. Sus habilidades y atributos se convierten en los de un pirata principiante o se sustituyen por las de sus nuevos camaradas en caso de unirse a un grupo ya existente.

En caso contrario (es decir, si el resultado mayor es el obtenido por el jugador de la banda enemiga), el héroe se habrá resistido a los cantos de las sirenas y se verá obligado a convertirse en un limpia cubiertas (ver la descripción de los limpia cubiertas que aparece más adelante). Se le despojará de todo su equipo y armas, que se repartirán entre la tripulación a discreción del jugador de los piratas, aunque seguirá manteniendo sus atributos y habilidades originales. No obstante, solo podrá equiparse con las armas que aparecen en la lista de equipo de los limpia cubiertas.

Todos los secuaces humanos que sean dejados fuera de combate durante la partida y que luego pierdan para siempre el contacto con su banda original (al obtener un resultado de 1-2 en la tirada de después de la partida) ¡también podrán unirse a los piratas! Tira 1D6 por cada uno: con un resultado de 4+, los piratas consiguen capturarlos o arrastrarlos mientras siguen inconscientes y se los llevan al barco. Entonces, el jugador de los piratas deberá determinar si deciden unirse a ellos voluntariamente o no siguiendo el mismo método que el descrito en el caso de los héroes, es decir, los dos jugadores deben tirar 2D6 y sumar al resultado que obtenga cada uno el valor del atributo de Liderazgo del capitán y el del secuaz, respectivamente. Este chequeo solo se puede hacer si los piratas han ganado la partida, por lo que el jugador de los piratas dispondrá siempre de un modificador de +1 en esta tirada.

Los espadas de alquiler y los personajes especiales también son susceptibles de ser secuestrados de esta manera, pero no podrán ser reclutados nunca porque tienen sus propios objetivos y harán todo lo posible por no abandonar sus planes para dedicarse a vivir como piratas.

En cuanto a ti, marinero de agua dulce, ¿has pensado alguna vez en ganarte la vida como pirata? En caso de que los piratas se topen con algún Vagabundo (al obtener el resultado de exploración 4 4) o con Prisioneros (con el resultado de exploración 3 3 3), existe la posibilidad de que se unan a la causa de la bandera pirata. El jugador de los piratas debe decidir si usar esta opción o la que se especifica en la descripción de cada una de las situaciones.

Si se encuentran a un vagabundo, el capitán puede tratar de convencerle de que se una a su tripulación efectuando un chequeo de liderazgo. Si el capitán supera el chequeo, el vagabundo se unirá a la banda como limpia cubiertas (¡porque está demasiado chalado incluso para ser pirata!).

Si se encuentran con prisioneros, debe tirarse 1D3 para determinar a cuántos de ellos rescatan. Si el capitán logra superar un chequeo de liderazgo (uno por cada prisionero rescatado), el prisionero se unirá abiertamente a sus liberadores y pasará a ser miembro de la tripulación creando un grupo nuevo o uniéndose a uno ya existente en caso de poseer cuatro o menos miembros. Si crea un grupo nuevo, empezará con el mismo perfil de atributos que un miembro normal de la tripulación y con cero de experiencia. No existe ningún coste adicional por incluirlo en un grupo que haya acumulado puntos de experiencia y sus habilidades y atributos se igualarán a los de sus nuevos camaradas. Sin embargo, el jugador deberá comprarle el equipo y las armas típicas de su nueva unidad. En caso de que el jugador no tenga dinero suficiente, el prisionero se unirá a la banda como limpia cubiertas. En caso de que el capitán no supere el chequeo, el prisionero no se fiará mucho de los lobos de mar y será obligado a unirse a ellos como limpia cubiertas.

A menos que se especifique lo contrario, las bandas de piratas pueden reclutar a los mismos espadas de alquiler y tienen acceso a los mismos objetos de equipo que cualquier otra banda de mercenarios humanos, por lo que también siguen sus mismas reglas. No obstante, deben pagar 20 co adicionales por su mantenimiento en caso de que la banda cuente con Enanos y Elfos (el barco tiene unos límites y estar encerrados en el mismo sitio los hace ser más irritables de lo normal).

En las partidas que no formen parte de campañas, las bandas de piratas empezarán con dos limpiacubiertas gratis.

Sucesión: si el capitán muere, uno de los oficiales de a bordo pasará a ser el capitán del mismo modo que el campeón se haría con el liderazgo en el caso de las bandas de mercenarios.



Equipo Especial de los Piratas

Las bandas de piratas comercian con otros barcos en alta mar tanto como en los emplazamientos comerciales regulares en tierra. Además, los equipos de tierra pueden sobornar a sus compañeros del barco para que les pasen de alguna manera objetos o armas especiales con el oro que consiguen en sus aventuras en tierra. De este modo, los piratas también pueden adquirir los siguientes objetos y armas después de cada partida. Hay que tener en cuenta que algunos de estos objetos de equipo ya se han incluido en las listas de equipo que aparecen más arriba, lo que indica que pueden adquirirse durante la creación de la banda.

Cabilla

3 coronas de oro.

Disponibilidad: Común. (Solo Piratas)

Un barco normal cuenta con cientos de estas piezas cortas de madera tallada. Las cabillas se disponen en parrillas situadas en los lugares adecuados del barco para poder afianzar o amarrar las cuerdas. Las cabillas también pueden usarse como armas y los piratas aprenden rápidamente a lanzarlas como armas de corto alcance.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
15 cm	Usuario -1	+1 a la salvación de armadura

Reglas Especiales

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen una Cabilla no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido, ya que estas armas están perfectamente equilibradas para ser lanzadas. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.

+1 Tirada de salvación del enemigo: un enemigo herido por una Cabilla recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación de 6+ si no tiene ninguna.

Azote

8 coronas de oro.

Disponibilidad: Común. (Solo Héroes Piratas y Héroes Norses)

A menudo, debe mantenerse el orden a bordo del navío a base de latigazos, pero la larga cuerda con púas del azote también puede verse en la batalla, ¡aunque esta vez para castigar al enemigo!

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario	+1 a la salvación de armadura

Reglas Especiales

No puede pararse: el Azote es un arma flexible, y un pirata lo utiliza con una gran habilidad. Cualquier intento de parar esta arma es inútil. Una miniatura atacada con un azote no puede efectuar paradas con cualquier arma que pueda realizarlas.

Latigazo: Cuando el portador del azote carga obtiene +1 Ataques durante ese turno. Este ataque extra es añadido después de cualquier otra modificación. Cuando el portador es cargado gana +1 Ataque que solo podrá usar contra la miniatura que le carga. Este ataque adicional tiene la regla especial de **Atacar Primero**. Si el portador es cargado simultáneamente por más de una miniatura, recibirá solo un total de +1 Ataques. Si el portador lleva dos látigos al mismo tiempo entonces obtendrá +1 Ataque por arma adicional, pero solo el primer látigo le proporciona el ataque adicional por la regla Latigazo.

+1 Tirada de salvación del enemigo: un enemigo herido por un azote recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación de 6+ si no tiene ninguna.

Garfio Largo

8 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Solo Piratas).

Este tipo de garfio se utiliza normalmente para sacar cuerdas u otros objetos del agua, pero tanto su largo alcance como sus puntas metálicas afiladas lo convierten en un arma muy útil.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario -1	Ninguna

Reglas Especiales

Ataca Primero: un guerrero armado con un grafio largo ataca siempre en primer lugar, aunque haya sido cargado, debido a que el largo astil del garfio le permite atacar a los enemigos mientras se acercan, antes siquiera de que tengan oportunidad de atacarle. Ten en cuenta que esto sólo se aplica en el primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

Arma a dos manos: un garfio largo requiere dos manos para ser usado y el portador no puede usar escudo, rodela ni arma adicional en cuerpo a cuerpo. Puede seguir utilizando el escudo contra disparos de forma normal.

Carronadas

65 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 8 (Solo Piratas Artilleros).

En ocasiones, los artilleros piratas construyen y portan en la batalla un tipo más pequeño y más ligero de carronada que el que suele encontrarse anclado sobre soportes giratorios en las barandas o los lados del barco. Aunque se trata de cañones más pequeños de lo normal, las carronadas son más grandes que los típicos arcabuces, tan grandes que tienen que apoyarse sobre un soporte de madera. Son armas muy pesadas y que a menudo sufren fallos debido a una mala fundición o a una mala mezcla de pólvora, pero, aun así, la mayoría de artilleros coinciden en que vale la pena utilizarlas gracias a su tremendo poder destructivo.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Variable	Variable	-1 Salvación por armadura

Reglas Especiales

Recarga: se tarda todo un turno en recargar una Carronada, por lo que sólo se puede disparar una vez cada dos turnos.

Mueve o dispara: no puedes moverte y disparar una Carronada en el mismo turno, excepto pivotar sobre ti mismo para disparar a tu objetivo o ponerte en pie.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: las Carronadas son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza. Una miniatura herida por una Carronada sufre un penalizador adicional de -1 a la salvación adicionalmente al tipo de munición que use el artillero.

Única: Una banda de piratas solo puede contar con una carronada debido al tiempo que necesita el maestro artillero del barco para construir una.

Muy pesada: el usuario tendrá un -1 a la iniciativa y un -3 al movimiento durante toda la batalla. Además, las carronadas no pueden dispararse dos veces por turno y no pueden dispararse si el usuario se ha movido, sin contar las habilidades que pueda tener el pirata en cuestión.

Reglas de pólvora: las reglas opcionales para las armas de pólvora que se describen en la página 164 del reglamento de Trollheim siempre deben tenerse en cuenta en el caso de las carronadas debido a la naturaleza impredecible de los materiales utilizados para construirlas.

Munición especial: las carronadas utilizan varios tipos de munición no estándar, que deben comprarse antes de cada partida. Cada tipo solo dura una partida, por lo que si se usa en una partida ya no se podrá utilizar de nuevo hasta que se adquiera una nueva recarga. Antes de disparar, el artillero deberá declarar qué tipo de munición va a utilizar si es que cuenta con más de un tipo en la partida.

Bala de Cañón

2 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Munición de Carronada).

¡Una carronada que dispare estas pesadas balas de plomo puede derribar en seco incluso a un ogro a la carga!

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
90cm	5	-2 Salvación por armadura

Reglas Especiales

Conmoción: el impacto de este proyectil de plomo pesado basta para dejar inconsciente hasta al más resistente de los guerreros. Al tirar en la Tabla de Heridas, se obtendrá un resultado de aturdido con una tirada de 2, 3 ó 4.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: las balas de cañón son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza. Una miniatura herida por una bala de cañón sufre un penalizador adicional de -2 a la salvación por armadura.



Cadena

2 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Munición de Carronada).

Estos trozos de cadenas y de pedazos de metal unidos entre sí no causan demasiado daño, pero pueden enrollarse alrededor de una miniatura enemiga y hacerla caer.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
60cm	4	-1 Salvación por armadura

Reglas Especiales

¡Envuelto del todo!: un enemigo que reciba el impacto de unas cadenas y que no sufra ninguna herida, caerá derribado con un resultado de 4+, aunque no pudiera caer derribado normalmente.

Modificador a la Tirada de Salvación por Armadura: las cadenas son mejores penetrando armaduras de lo que sugiere su valor de Fuerza. Una miniatura herida por una cadena sufre un penalizador adicional de -1 a la salvación por armadura.

Metralla

5 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Munición de Carronada).

En el cañón del arma se vierten perdigones muy pequeños, piedras, trozos de metal y hasta sal sin refinar, procedentes de latas preparadas, lo que produce un nubarrón de metralla al ser disparado.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
60cm	3	Ninguna

Reglas Especiales

¡Está por todos lados!: si se consigue impactar, 1D6 miniaturas enemigas más que se encuentren a 10 cm o menos del blanco y dentro de la línea de tiro, recibirán un impacto automático. Si la miniatura impactada se encontraba al descubierto, las miniaturas a cubierto no podrán sufrir ningún impacto: es decir, solo si el blanco original estaba a cubierto, podrán las demás miniaturas a cubierto recibir impactos. El enemigo que se encontraba más cerca del blanco original deberá llevarse el primer impacto, luego el siguiente más cercano y así sucesivamente. Las miniaturas que se encuentren ocultas también contarán como miniaturas cercanas al blanco principal y, por tanto, también pueden recibir impactos.

Los impactos de metralla no modifican la tirada de salvación por armadura. Los piratas saben apartarse de la trayectoria del disparo en cuanto oyen el disparo de una carronada, por lo que nunca reciben impactos del artillero de su banda.



Garfio

4 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Solo Piratas).

Los piratas que pierden una mano o un brazo debido a una herida en la mano o en el brazo pueden ponerse un garfio afilado de metal. El portador de este moderno aparato no podrá utilizar ningún arma a dos manos, pero siempre contará como si tuviera un arma de combate cuerpo a cuerpo en esa mano. El garfio golpea en combate del mismo modo que si se llevara una daga. Un pirata nuevo que se una a la banda, ya sea durante la creación de la banda o como nuevo recluta, también podrá empezar con un garfio en la mano. Si una miniatura con garfio sufre una herida en la mano o en el brazo, podrán ignorarse con un resultado de 4+, ya que el impacto es absorbido por la mano del garfio.

Mapa del Tesoro

75+4D6 coronas de oro.



Disponibilidad: Raro 10 (Solo Piratas).

Los piratas pueden usar un mapa del tesoro en lugar de las tablas de exploración normales de las ruinas de la ciudad. Este representa la (posible) localización de un tesoro que otra banda de piratas se vio obligada a enterrar antes de poder poner el botín a buen recaudo. Tira 1D6 después de la partida para determinar a dónde conduce el mapa (todas las coronas de oro que se encuentren representan los beneficios obtenidos tras repartir la parte correspondiente del botín con el resto de los piratas). Una vez usado el mapa deberá borrarse del equipo de la banda.

1 ¡El mapa resulta ser falso! Sin embargo, consigues volver y zurrar al canalla bebepantoque que te lo vendió, que le da a tu banda 1D6x5 coronas de oro para compensarte (¡e impedir que lo obliguen a pasar por debajo de la quilla!).

2 El mapa conduce a tus piratas hasta un pequeño tesoro escondido. Después de cavar durante unas cuantas horas, encuentran un cofre que contiene un fragmento de piedra bruja y algunas joyas por valor de 2D6x10 coronas de oro.

3 ¡El mapa revela uno de los legendarios alijos de cerveza del mismísimo Drong el Largo! Descubres varios barriles de los mejores rones, cervezas y otros licores. Uno de los barriles contiene Bugman´s XXXX, que puede utilizarse según las reglas de la cerveza Bugman. Tras "degustar" gran parte del contenido de los barriles, el resto se vende por 2D6x10 coronas de oro (cuando los piratas se despierten, claro).

4 Enterrado en las profundidades de una casucha aparentemente sin importancia, encuentras varios cofres repletos de exquisitas vestiduras, más varias libretas en las que se detalla información referente a los chantajes realizados a muchos de los comerciantes de la zona. Te percatas de que este debe ser uno de los escondites de Facio, el gran estafador y granuja tileano. Gracias a la ropa e información nuevas, durante la próxima visita a los puestos de comercio podrás adquirir cualquier objeto de la lista de precios como si fuera común (excepto los objetos exclusivos de otras bandas de piratas, como las carronadas o los mapas del tesoro), siempre y cuando dispongas del dinero necesario. Una vez hayas realizado la transacción, das una vuelta y vendes las libretas a los demás puestos de comercio, con lo que ganas 2D6x10 coronas de oro con las que adquirir más equipo según el procedimiento habitual.

Además, si en la próxima partida tu banda consigue capturar a alguien o se encuentra con algún vagabundo o con prisioneros, ¡sus nuevos ropajes los impresionarán bastante! El Liderazgo del Capitán aumentará en +1 a la hora de determinar si alguno de ellos se une a la banda.

5 ¡El cofre del tesoro está defendido por una serie de trampas muy bien preparadas! Uno de tus héroes deberá tratar de abrirse paso por un laberinto repleto de dardos venenosos y pasadizos que se derrumban hasta llegar al cofre mediante un chequeo de iniciativa. Si lo supera, su gran habilidad de infiltración le permite descubrir un Amuleto de Buena Suerte cerca del cofre (¡que se agencia rápidamente!) y 3D6x10 coronas de oro en el interior del cofre. En caso de fallar del chequeo, no podrá participar en la próxima partida mientras trata de recuperarse, pero, como ahora todas las trampas ya han sido activadas, el resto de la tripulación consigue abrir el cofre y hacerse con el oro ya mencionado. No encontrarán el Amuleto de Buena Suerte, no obstante, ya que este permanece oculto en su escondite a la espera de un aventurero más cuidadoso.

6 Tus piratas inclinan sus cabezas en silencio reverencial, pues el mapa les ha conducido hasta uno de los legendarios lugares de entierro secretos utilizados por Black-Wyrd, Rey de los Piratas, el primer y más fantástico pirata que se dedicó al saqueo de Mordehim. Se hizo famoso por atarse fragmentos de piedra bruja en los gruesos mechones de su pelo y de su barba y luego prenderles fuego para que lanzaran chispas de fuego mágico, por lo que fue temido por tierra y por mar. Aunque solo encuentras un pequeño cofre en el lugar, ¡al abrirlo descubres 2+1D3 fragmentos de Piedra Bruja más un Mapa de Lustria!



Pata de Palo

8 coronas de oro.

Disponibilidad: Común (Solo Piratas).

Cualquier pirata que sufra una herida en la pierna o que acabe con la pierna aplastada podrá sustituirla por una pata de palo de madera resistente. Esto reducirá el atributo de Movimiento (y el máximo atributo de Movimiento posible) en -1, pero ofrece la ventaja de que los ataques golpeen la pierna en lugar de al pirata, lo cual se representa con una tirada de salvación por armadura de 6+ que puede utilizar siempre que falle cualquier otra tirada de salvación para evitar heridas provocadas por proyectiles o impactos cuerpo a cuerpo. Esta tirada no puede modificarse y se puede usar aunque en una situación concreta no se permita ninguna tirada de salvación. Un pirata que se una a la banda, ya sea durante la creación de la banda o como nuevo recluta, también podrá empezar con una pata de palo. Si el pirata con la pata de palo recibe una herida en la pierna o acaba con una pierna aplastada en alguna batalla, dichas heridas se ignorarán con un resultado de 4+ al ser absorbido el daño por la pata de palo.





Loro

15 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 8 (Solo Capitán y Contramestres).

¡Graaaak! ¡Fragmentos de piedra bruja, fragmentos de piedra bruja! Un loro muy bien adiestrado es perfecto para distraer a los oponentes, ya sea gritándoles tonterías o revoloteando a su alrededor. A todo enemigo que se encuentre en contacto peana con peana con el propietario del loro se le aplicará un modificador de -1 a la tirada para impactar en el primer turno de combate con el pirata, a menos que supere un chequeo de liderazgo.

Bandera Pirata

40+2D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 9 (Solo Piratas).

Ahh, contemplar la bandera pirata ondeando al viento hace que hasta al lobo de mar más duro le salte la lagrimilla. Cualquier héroe puede portar la bandera pirata. El coste de la bandera representa el hecho de hacer que los veleros del barco creen una versión reducida de la bandera para llevarla en un asta. Todo pirata que se encuentre a 30 cm o menos de la bandera no se considerará nunca solo ante el peligro. No obstante, llevar la bandera ocupa una mano, así que dicha miniatura no podrá llevar ni utilizar ningún arma a dos manos durante la partida. Los limpiacubiertas, al carecer del verdadero espíritu pirata, no se benefician de los efectos de la bandera. Una banda de piratas solo puede portar una bandera pirata.

Habilidades Especiales de los Piratas

Los héroes piratas pueden utilizar la siguiente tabla de habilidades en lugar de cualquier otra tabla de habilidad de la que dispongan.

Cantador de salomas marineras

El pirata es famoso en los siete mares por ser uno de los mejores cantantes que ha habido nunca a bordo de un barco y es capaz de levantar el ánimo de toda la tripulación con sus conmovedoras interpretaciones de "La balandra de Johan Bee", "¿Qué hay que hacer con un Halfling borracho?" y otras cancioncillas piratas. Al inicio de la fase de combate puede ponerse a cantar de repente y distraer a un adversario que se encuentre en contacto peana con peana con él. Dicho enemigo tiene que superar un chequeo de liderazgo, so pena de perder 1 Ataque durante ese turno. Esta habilidad no afecta a las miniaturas inmunes a psicología.

Piernas de marinero

El pirata ha aprendido a mantener el equilibrio incluso en las aguas más agitadas. En caso de que sufra una caída durante el transcurso de la batalla, podrá ignorar los efectos de los 1D3 impactos si consigue obtener un resultado de 4+ en 1D6 (debe efectuarse una tirada por cada impacto que se pretenda evitar). Además, si cae inconsciente o lo aturden a 3 cm de un precipicio, podrá repetir el chequeo de iniciativa para determinar si cae o no.

Maestro del alfanje

Estas espadas cortas y de un solo filo son el arma básica de todo buen pirata y en manos de un lobo de mar experimentado se convierten en armas ideales para la lucha cuerpo a cuerpo. Si el pirata está equipado con un alfanje, esta habilidad le proporcionará la ventaja adicional de poder detener un ataque con éxito si el jugador consigue obtener un resultado igual al obtenido por el impacto y no exclusivamente uno más alto. Esta habilidad adicional solo se aplica si el personaje está bajo techo, es decir, solo cuando se encuentre tras cobertura, en el interior de un edificio, a 5 cm o menos de un elemento de terreno como una pared o un árbol, etc.

Voz atronadora

Solo el Capitán puede escoger esta habilidad. El capitán tiene mucha experiencia en vociferar órdenes a su tripulación durante la batalla y sus gritos pueden oírse por encima del rugir de los cañones y de los alaridos del enemigo. Una vez por turno, el capitán podrá gritar palabras de ánimo (o amenazas) a cualquier pirata que se encuentre a un máximo de 20 cm de distancia que acabe de fallar el chequeo para determinar si huye del combate o para determinar si se detiene en caso de que ya estuviera huyendo. Dicho pirata podrá repetir el chequeo. Esta habilidad solo se puede usar si el capitán está en pie y no está trabado en combate con un enemigo.

Constitución resistente

Tras muchos meses en alta mar y sobre todo tras muchos meses de comer galletas, el cuerpo del pirata se ha hecho resistente a males que harían caer en redondo a un hombre normal. Durante la batalla, el pirata podrá ignorar cualquier impacto crítico si obtiene un resultado de 5+ en 1D6 y, en caso de ser así, la herida se tratará normalmente. Si se falla la tirada, el impacto crítico se tratará según el procedimiento habitual.

Espadachín fanfarrón

El pirata es todo un espectáculo en combate, ya que combina una habilidad de esgrima impresionante y saltos acrobáticos con un encanto natural y comentarios ingeniosos. Hasta los villanos más viles de Mordheim respetan (y maldicen) su capacidad para escapar siempre de sus garras fácilmente. El pirata podrá efectuar un chequeo de liderazgo al final de cada fase de combate cuerpo a cuerpo (tanto del pirata como del enemigo) siempre y cuando se encuentre en contacto peana con peana con cualquier miniatura enemiga. Si pasa la tirada con éxito, podrá realizar un movimiento adicional (aunque no correr ni cargar) sin que el adversario pueda golpearle. En caso de que falle el chequeo deberá permanecer trabado en combate y tendrá que seguir luchando en el turno siguiente.

Héroes

1 Capitán Pirata

Reclutamiento: 60 coronas de oro

Solo los lobos de mar más duros pueden llegar a ser capitanes de su propio barco. Un buen capitán tiene que ser audaz y decidido en combate y poseer una fuerte personalidad para mantener unida a su revoltosa tripulación. Aunque a menudo son los mismos piratas los que nombran al nuevo capitán, este debe inspirarles respeto y miedo por igual y, lo más importante, ¡debe garantizar su eterna lealtad con montones de oro!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	3	1	4	1	8

Armas/Armadura: un capitán pirata puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los piratas.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos del capitán pirata puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.



0-2 Oficiales de a Bordo

Reclutamiento: 35 coronas de oro

En cada barco hay varios oficiales que se encargan de garantizar que se llevan a cabo las órdenes que da el capitán del barco. También están atentos a cualquier señal de debilidad por parte del capitán, ya que el máximo deseo de todo oficial es llegar a ser el capitán algún día. Sin embargo, mientras esperan a que llegue ese día, obedecen todas sus órdenes a rajatabla, supervisan la tripulación y el barco y están siempre listos para saquear y pillar junto a su capitán todos los barcos que encuentren.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los oficiales pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas.

0-2 Grumetes

Reclutamiento: 15 coronas de oro

La llamada de los mares suele conducir a muchos jóvenes a abandonar sus aburridas existencias y emprender la emocionante vida de los piratas. Algunos son hijos menores de la nobleza que saben que nunca heredarán o cuyas familias han caído en desgracia o en la pobreza. Otros son simples granjeros que anhelan vivir aventuras en el ancho mar. No obstante, todos ellos demuestran tener un cierto talento que el capitán estima suficiente para servir como grumetes, aprendiendo no solo los conceptos básicos de navegación, sino también el cómo dirigir un barco pirata. Suponiendo que sobrevivan a los años de aprendizaje, ¡seguirán escalando posiciones hasta llegar a convertirse ellos mismos en temidos capitanes piratas!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los grumetes pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

0-2 Artilleros

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los artilleros se encargan de la artillería y de la munición del barco. Su agudo conocimiento de las armas de pólvora es básico para prevenir el desastre que ocasionaría la explosión, el sobrecalentamiento o el retroceso descontrolado de un cañón. En batalla, los artilleros supervisan las filas de cañones y en tierra suelen ir armados con las mejores pistolas y armas de pólvora que existan en las reservas del barco.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los artilleros pueden equiparse con armas elegidas de la lista de equipo de los artilleros.

REGLAS ESPECIALES

"¡Las carronadas son peligrosas, grumete!": los artilleros tienen fama de ser los piratas más valientes que existen, dado su gusto por las armas de pólvora; y, entre ellos, los más respetados son los artilleros que llevan una carronada en batalla. Normalmente, los demás los reverencian a una distancia prudencial, ¡ya que ni ellos saben con seguridad cuándo pueden explotar! En caso de que una banda pirata cuente con una carronada, el artillero que la porte siempre se considerará una miniatura individual y no podrá tener a nadie a su lado. Dado que una banda de piratas solo puede disponer de una carronada, el artillero que se equipe con una o bien deberá ser un nuevo artillero o bien deberá separarse de una unidad ya existente, en cuyo caso retendrá toda la experiencia y habilidades que poseyera anteriormente.





0-5 Contramaestres

Reclutamiento: 32 coronas de oro

Los contramaestres son los encargados de toda la jarcia del navío y de los cientos de cuerdas que lo atraviesan de punta a punta para mantener las velas en pleno funcionamiento. Son expertos en el arte de moverse a través del laberinto de cuerdas y saltan de verga a verga para asegurarse de la buena resistencia de los aparejos del barco. En las ruinas de lustria, estas habilidades les sirven para moverse sin problemas por los escombros y la vegetación de los templos en abandonados.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los contramaestres empiezan con una cuerda y un garfio y pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas. Los contramaestres no pueden vender o abandonar nunca su cuerda y su garfio porque un contramaestre no saldría del barco sin sus cuerdas.

REGLAS ESPECIALES

Aparejador experto: los contramaestres poseen una gran habilidad con sus cuerdas, dado que son ellos los encargados de mantener la complicada red de aparejos del bajel. Pueden repetir cualquier chequeo de iniciativa que fallen al cruzar de un salto, bajar de un salto y al cargar de un salto, así como el chequeo normal para trepar hacia arriba o hacia abajo.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

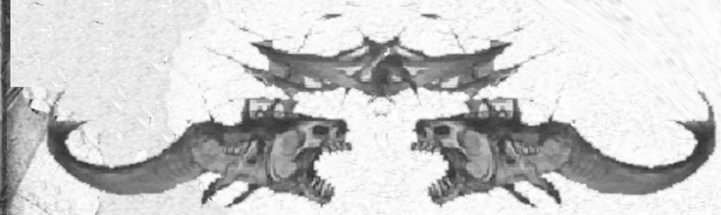
Piratas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los piratas forman el pilar sobre el que se sostiene el barco y les une el fervor por la vida en el mar ¡tanto como por el pillaje! Los piratas son expertos marineros y dominan las artes de la navegación. Además, también dominan la esgrima y el uso de una gran variedad de armas, en especial las pistolas. Se dice que un buen pirata tiene que saber leer las estrellas, predecir el tiempo y los vientos y, lo más importante, ¡predecir el mal humor de su capitán!

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los piratas pueden estar equipados con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los piratas.



0-5 Limpia Cubiertas

Reclutamiento: Especial (Ver reglas de los Piratas)

No todos los miembros de una banda de piratas lo son voluntariamente. Algunos de ellos han sido capturados de naves enemigas o reclutados a la fuerza de muelles y puertos cuando el barco necesitaba tripulación adicional. Los oficiales de a bordo vigilan muy de cerca a los limpiacubiertas, que saben perfectamente que más les vale cumplir con sus deberes porque, si no, pueden acabar caminando por la tabla ¡o algo peor!

La mayoría de ellos se han acostumbrado a esta vida, pero, si se les da la oportunidad, casi todos huirán, aunque sea hacia los peligros desconocidos de las infernales ruinas de la ciudad.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	2	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los limpia cubiertas pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los limpia cubiertas.

REGLAS ESPECIALES

No se reclutan: a los limpiacubiertas no se les recluta según el procedimiento habitual, sino que siguen las reglas detalladas en las reglas de los piratas..

Nunca ganan experiencia: por lo general, a los limpiacubiertas no les interesa demostrar su valía al resto de la tripulación; lo que les interesa más es sobrevivir y, con un poco de suerte, ¡escapar!, por lo que nunca ganan experiencia.

Chusma: no hace falta que todos los limpiacubiertas vayan armados de la misma manera. Cada uno puede estar equipado de forma distinta, pero solo con equipo de la lista de los limpiacubiertas. Los limpiacubiertas no pueden usar nunca magia ni lanzar hechizos de ningún tipo, fueran cuales fueran su profesión y habilidades originales.

"¡Maldición, se han escapado!": si la banda de piratas se retira, se considerará que todos los limpia cubiertas que ya hubieran salido del tablero en turnos anteriores (a causa de la misión o de quedar fuera de combate) han conseguido escapar y no se los vuelve a ver nunca más. Elimínalos de tu hoja de banda como si hubieran muerto.

"¡No os preocupéis por ellos, amigos, no son piratas de verdad!": el resto de la tripulación no se da ni cuenta de que los limpiacubiertas huyen o quedan fuera de combate, ¡porque saben que más tarde los encontrarán y les darán 30 latigazos como mínimo! Los limpia cubiertas que estén huyendo o que hayan sido puestos fuera de combate no se cuentan a la hora de hacer un chequeo de retirada.

Preceptos de Manann

Manann es un dios notoriamente voluble, y lo que un día puede aplacarle podría enfurecerle al siguiente.

-Obedece a tu capitán.
-Está prohibido matar a un albatros.
-Está prohibido matar a un Delfín.
-No se debe silbar a bordo de un barco ni en un templo.
-Hay que silbar suavemente mientras se navega, pues de ese modo se garantiza un viento contrario favorable.
-No te embarques en día trece.
-No se deben cortar uñas ni cabellos en alta mar; son una ofrenda indigna para Manann.
-No se debe volver la vista atrás hacia el puerto tras haber zarpado.
-No se deben arrojar piedras a un barco ni al mar.
-No se debe pronunciar la palabra "ahogado" mientras se esté en alta mar.
-Si caes por la borda, da oro a Manann y te salvará la vida.
-Verter vino sobre la cubierta de un barco da buena suerte, pero si se echa por la borda traerá mala suerte.
-El primer pez pescado cada día deberá devolverse a la mar como ofrenda a Manann.
-Un gato a bordo de un barco trae buena suerte.
-Un gato a bordo de un barco trae mala suerte.
-Una mujer a bordo de un barco trae mala suerte.
-Una mujer desnuda a bordo de un barco calma las aguas (por eso los mascarones de proa de muchos navíos tienen forma de mujer desnuda).
-Colocar una moneda de plata bajo el palo mayor trae buena suerte.
-Tirar una moneda de plata al mar atrae la muerte.
-Arrojar una moneda de oro al mar complace a Manann.
-Colgar una cabra del palo mayor de un barco garantiza una travesía segura.
-Colgar a un hombre bestia del palo mayor de un barco garantiza una travesía segura.
-No se debe tolerar el culto al Dios Tiburón.



Goblins Zalvajes

La gran mayoría de goblins que habitan el nuevo mundo, proceden de las tierras de Naggaroth. Esclavos fugados de las minas que dirigen los druchii al norte del continente. Estos goblins no difieren mucho de sus primos silvanos del viejo mundo. Estos pieles verdes se han adaptado perfectamente a la espesura de la jungla, sufriendo una regresión en su estilo de vida ya de por si rudimentario y primitivo.

A dia de hoy existen un número de Goblins zalvajes comparable con el resto de tribus de goblins, pero de los grandes grupos este es el menos numeroso. Físicamente, los Goblins Primitivos no son muy diferentes del resto de Goblins. Son del mismo tamaño, tienen mas o menos la misma tonalidad verde en la piel, etc,... En general, sería difícil distinguirlos unos de otros si no fuera por sus vestimentas y pinturas corporales.

Como los Goblins Silvanos, los Goblins Zalvajes usan pinturas de guerra para pintarrajearse todo el cuerpo. El rojo y el azul brillante son los colores más populares, y estos se aplican habitualmente para hacer símbolos con forma de V o sierra sobre sus rostros y brazos. Los Goblins Zalvajes tambien se adornan con plumas de colores, muchas de ellas arrancadas de soldados del Imperio, a menudo insertándoselas directamente en sus pieles ya que apenas sienten dolor. Al haber tantas tribus diferentes, utilizan plumas de distintos colores y con diferentes combinaciones para identificarse más fácilmente entre ellos.



Elección de Guerreros

Una banda de Goblins Zalvajes debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 20.

Médiko Brujo: cada banda de Goblins Zalvajes debe incluir un único Médiko Brujo como jefe de banda.
Gran Jefe: tu banda puede incluir un único Gran Jefe.
Dientez Rojoz tu banda puede incluir un máximo de dos Dientez Rojoz.
Montarazes: tu banda puede incluir un máximo de dos Montarazes.
Goblins Zalvajes: puedes incluir cualquier número de goblins zalvajes, adquiridos en grupos de 1 a 5.
Aporredorez puedes incluir un máximo de 5 Aporreadorez,
Cazacabezas: puedes incluir un máximo de 5 Cazacabezas.
Zomblins: puedes incluir un máximo de 5 Zomblins.
Zomblintua: tu banda puede incluir una única Zomblintua.

Experiencia Inicial

Un Médiko Brujo empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Gran Jefe empieza con 10 puntos de experiencia.

Un Diente Rojo empieza con 6 puntos de experiencia.

Un Montaraz empieza con 6 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Goblins Zalvajes

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Médiko Brujo	–	–	x	–	x	x
Gran Jefe	x	x	–	–	x	x
Dientez Rojoz	x	–	–	x	x	x
Montarazes	x	x	–	–	x	x

Lista de Equipo para los Goblins Zalvajes

Lista de Equipo para Héroes

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Héroes.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Garrote……..……..…….3 co
Daga de Zakrificioz……..10 co*
Espada…….....10 co
Lanza……...…….10 co
Alabarda……10 co
Arma a dos manos…….15 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto……...……..……5 co
Bolas…….…….5 co
Jabalina……10 co
Cabezaz Reduzidaz……....25co
Cerbatana…….25 co

Armadura

Escudo……...5 co
Armadura Ligera……..……..……20 co
Armadura Kitinoza……...70 co

Equipo Especial

Tokado de Plumaz……..……20 co**
Veneno Negro…….……20 co***
Loto Negro……...……...…….10 co***
Saliva de Araña…….……25 co***
Tatuajes Magicos…….....…30 co

*Solo Médiko Brujo
**Solo el Jefe de lal banda.
*** Solo en la creación de la banda, después consultar sección de comercio.

Lista de Equipo para Secuaces

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Secuaces

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga…….1ª gratis/ 2 co
Garrote……..……..…….3 co
Espada…….....10 co
Lanza……...…….10 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto……...……..……5 co
Bolas…….…….5 co
Jabalina……10 co

Armadura

Escudo……...5 co

Lista de Equipo para Aporreadorez

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Aporreadorez

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga…….1ª gratis/ 2 co
Garrote……..……..…….3 co
Garrote a dos manos…….…….....15 co

Armadura

Escudo……...5 co
Cuero Endurecido……...5co



Reglas Especiales de los Goblins Zalvajes

Todos los Goblins Zalvajes están sujetos a estas reglas.

Nativos de la Jungla: los Goblins Zalvajes no sufren ningún penalizador por moverse dentro de bosques ni por vegetación de ningún tipo.

Compañía Desagradable: muchos Espadas de Alquiler se niegan a luchar junto a los Goblins, puesto que saben que son tan capaces de luchar fieramente a su lado como de comérselos. Los Goblins tan sólo pueden contratar a los siguientes Espadas de Alquiler, a no ser que se especifique lo contrario o que también sean pieles verdes: Luchador de Pozo, Guardaespaldas Ogro y Hechicero.

Camuflaje: Los Goblins Zalvajes hacen su ropa con los materiales que encuentran en el bosque, lo que también ayuda a ocultarlos entre el follaje. Cualquier Goblins que no este equipado con armadura, a excepción de el cuero endurecido. No podrá ser detectado a menos que el atacante supere un chequeo de iniciativa primero.

Miedo a los Orejas Picudas: Los Goblins Zalvajes llevan mucho tiempo huyendo de las garras de los elfos oscuros. Para ellos cualquier elfo es símbolo de esclavitud y muerte. Por eso sienten miedo de los elfos.

Animosidad: Los Goblins disfrutan enormemente con una buena pelea; pero, por desgracia, ¡no siempre distinguen adecuadamente con quién se están pegando! Para representar esto, al inicio del turno del jugador con una banda Goblin debe tirar 1D6 por cada Secuaz Goblin. Si se obtiene un 1, ese guerrero se habrá ofendido por alguna cosa que uno de sus compañeros haya hecho o dicho. No es necesario efectuar esta tirada para las miniaturas trabadas en combate cuerpo a cuerpo (¡ya están zurrándole a alguien!). Para determinar lo que hace la miniatura ofendida, tira otro 1D6 y consulta la siguiente tabla:



1D6 Resultado

1 "¡Te he oído!" El guerrero decide que el Secuaz Goblin más próximo de su banda ha insultado a su linaje o su higiene personal, ¡y debe pagar por ello! Si hay alguna miniatura de Secuaz Goblin, o un Espada de Alquiler, a distancia de carga (si hay varios a distancia de carga, elige el más próximo), el guerrero ofendido cargará inmediatamente y librará un turno de combate cuerpo a cuerpo con el objetivo de su ira. Al final de este turno de combate, las miniaturas se separarán 3 cm y ya no se considerarán trabadas en combate (excepto si se falla otro chequeo de animosidad y vuelve a obtenerse este resultado). Si no hay ningún objetivo potencial a distancia de carga y el guerrero está equipado con un arma de proyectiles, disparará al Secuaz Goblin, o Espada de Alquiler, de su banda más próximo. Si tampoco puede disparar, o si el goblin más próximo es un Héroe, el guerrero actuará como si hubiera obtenido un resultado de 2-5 en esta tabla. En cualquier caso, el guerrero no podrá hacer nada más ese turno; excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo.

2-5 "¿Qué me haz llamado?" El guerrero está convencido de que ha oído un sonido ofensivo procedente de un Goblin de su banda pero no está del todo seguro de quien és, por lo que se pasa todo el turno insultando a sus compañero. No puede hacer nada más en todo el turno, excepto defenderse si es atacado en combate cuerpo a cuerpo.

6 "¡Ya te enzeñaré yo!" El Guerrero se imagina que sus compañeros están riéndose de él a sus espaldas. Para demostrarles que se equivocan ¡decide enseñarles quién es el primero en apuntarse a la pelea! El guerrero debe mover lo más rápido que le sea posible hacia la miniatura enemiga más próxima, cargando si puede hacerlo. Si no hay ninguna miniatura enemiga a la vista, el guerrero Goblin efectuará inmediatamente un movimiento normal. Este movimiento es adicional al movimiento normal que pueda efectuar en la fase de movimiento, por lo que puede llegar a mover dos veces en un mismo turno. Si este movimiento adicional permite al guerrero llegar a distancia de carga de una miniatura enemiga, deberá cargar al combate cuerpo a cuerpo durante su fase de movimiento.

Equipo Especial de los Goblins Zalvajes

Este es el equipo especial para los Goblins Zalvajes

Daga de Zakrificioz

10 coronas de oro.

Disponibilidad: Común. (Solo Médiko Brujo)

Esta daga se usa para sacrificar a los enemigos y a los amigos en ofrenda a los dioses.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario	+1 a la salvación de armadura

Reglas Especiales

Zakrifizioz: Antes de la batalla el Mediko Brujo puede elegir ofrecer en sacrificio a un miembro de su banda (o a un cautivo o espada de alquiler, éste último ofrecerá resistencia si no se supera un chequeo de iniciativa enfrentado entre el mediko brujo y el espada de alquiler) con lo que ganará un +1 en la tirada de dificultad para los hechizos en la siguiente partida y un +1 al Ld. Los Zomblins no cuentan como sacrificios válidos y los sacrificados no podrán convertirse en Zomblins.

+1 Tirada de salvación del enemigo: un enemigo herido por una Daga de Zakrificioz recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación de 6+ si no tiene ninguna.

Armadura Kitinoza

80 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 11. (Solo Goblins Zalvajes)

Esta armadura está hecha con los cadáveres de las más grandes arañas que habitan en las junglas y bendecidas por los Brujos de la tribu.

Reglas Especiales

Salvación: Un guerrero equipado con una armadura kitinoza tiene una tirada de salvación de 6 en una tirada de 1D6.

Resistencia Mágica: Un guerrero equipado con una armadura kitinoza tiene una tirada de salvación especial de 6, frente a ataques mágicos.

Inflamable: Cualquier herida causada por fuego causara el doble de heridas.

Escalar Superficies Verticales: Un guerrero equipado con una armadura kitinoza posee el don de escalar superficies verticales como si poseyera la habilidad descrita en el manual de trollheim básico (Pag 123).

Cabezaz Reduzidaz

25 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 6. (Solo Goblins Zalvajes)

El secreto para reducir las cabezas, está fuertemente guardado por los brujos de la tribu. Su uso en la batalla se considera todo un honor para el guerrero que las dispare.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
15 cm	2	Ninguna

Reglas Especiales

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen una Cabeza Reduzida no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.

Espeluznantes: Una miniatura impactada por una Cabeza Reducida deberá realizar inmediatamente un chequeo de Pánico, éste efecto no afecta a miniaturas inmunes a psicología, ni a criaturas con la regla Grande o Bestia Enorme (que además se las suelen zampar al vuelo).

Tokado de Plumaz

20 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 6. (Solo Jefe de la Banda de Goblins Zalvajes)

El Jefe puede repetir los chequeos de Liderazgo y retirada, el chequeo de retirada solo puede repetirse una vez por batalla. El Tokado es hereditario, pasa de jefe en jefe, no importa si muere, el Tokado se recupera automáticamente. Y siempre deberá llevarlo equipado el jefe de la banda.

Héroes

1 Médiko Brujo

Reclutamiento: 65 coronas de oro

Los Médikos Brujos han sido bendecidos por el dios verde Gorko con poderes que ni pueden entender, ni por supuesto controlar totalmente. Los Médikos Brujos organizan expediciones a las ruinas para encontrar objetos brillantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	4	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: un médiko brujo puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los héroes.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos del médiko brujo puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Hechicero: El Médiko Brujo es un lanzador de conjuros y lanza hechizos de la lista de magia del Pequeño WAAAGH Forestal. Empieza con un hechizo elegido aleatoriamente. Consulta la sección de magia para detalles.

Volver de la Ozkuridad: usando rituales mágicos, extrañas pociones, y un poco de suerte, el Mediko Brujo es capaz de devolver a la vida a un Goblin Primitivo caído como un zombi sin mente. El Mediko Brujo puede añadir un Zomblin a la banda sin ningún coste, incluso si superas el límite máximo de banda permitido. Si mueren más de un Goblin, el segundo y sucesivos solo serán devueltos a la vida si sacas un 4+ en 1D6. Nunca podrás tener más de cinco Zomblins.



0-1 Gran Jefe

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Un gran jefe es un guerrero astuto y sucio, capaz de lanzar a sus chicos a cualquier combate si cree que eso le beneficiará. Es el miembro más fuerte de la banda y en combate es él quien da las órdenes; y si alguno de sus compañeroz opina lo contrario, ¡la banda muy pronto contará con un miembro menos y una tela verde nueva!

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	3	4	3	3	1	4	1	7

Armas/Armadura: el gran jefe puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para héroes.

REGLAS ESPECIALES

Segundo al mando: El Mediko Brujo suele alejarse de las peleas, por eso el Jefe hace de líder en medio del combate. Si no es posible usar el liderazgo del Mediko Brujo, el gran jefe tiene la regla Jefe, eso sí a sólo 10 cm. Si el Mediko Brujo muere se convierte en el nuevo Jefe hasta que reclutes a otro Mediko Brujo.



Héroes



0-2 Dientez Rojoz

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los Dientez Rojoz són los mejores guerreros de la tribu, se lanzan al combate sin contemplaciones y anteponiendo la sangre a la seguridad personal. Son muy apreciados por los médikos brujos como guardaespaldas.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: un diente rojo puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los héroes. No puede usar ningún arma de proyectiles que no tengan la habilidad de arma arrojadiza.

REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: los Dientez Rojoz son goblins fanáticos y sedientos de sangre. Pierden totalmente el control cuando beben unas preparaciones compuestas por hongos alucinogenos. Los Dientez rojoz entran en un estado de furia asesina que las hace despreocuparse del peligro o de la muerte en combate. Están sujetas a las reglas de *furia asesina.*

0-2 Montarazes

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los montarazez son goblins que suelen pasar largos periodos de tiempo en solitario explorando y cazando. Debido a estas costumbres todos los que no acaban en las fauces de alguna bestia salvaje acaban siendo individuos muy sigilosos y bastante espabilados a la hora de usar todo tipo de utensilios útiles para sobrevivir en la jungla..

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los montarazes puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para héroes.

REGLAS ESPECIALES

Kachivachez de Montaraz: Los Montarazez empiezan cada batalla equipados con una cuerda y garfio y un juego de Bolas. Estos objetos no se pueden ni vender, ni pasar a otra miniatura y aunque se pierdan de la forma que sea se repondrán de forma automática en la siguiente partida.



(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Goblins Zalvajes

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los goblins zalvajes son los guerrreros mas números de la banda y casi siempre acaban como carne de cañón de algún Médiko brujo o de un gran jefe.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	3	3	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: los goblins primitivos pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: los goblins primitivos están sujetos a las reglas de animosidad (consulta las Reglas Especiales de los goblins primitivos para los detalles).





0-5 Kazakabezas

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Kazakabezas se especializan en las armas a distancia y el sigilo, forman grupos para cazar grandes presas para la manutención de la tribu.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
	10	2	4	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los kazakabezas pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de secuaces.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: los Kazakabezas están sujetos a las reglas de animosidad (consulta las Reglas Especiales de los goblins primitivos para los detalles).

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces



0-5 Aporreadorez

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Aporreadorez son los goblins más bestiales de la tribu, todo musculo y fuerza bruta.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: Los aporreadores pueden equiparse con armas y armaduras de la lista para aporreadores.

REGLAS ESPECIALES

Animosidad: los Aporreadorez están sujetos a las reglas de animosidad (consulta las Reglas Especiales de los goblins primitivos para los detalles).

0-5 Zomblins

Reclutamiento: Especial

Los Zomblins son los guerreros goblins muertos durante la batalla, que el médiko brujo devuelve a la vida con sus terribles rituales nigrománticos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	2	0	3	3	1	1	1	5

Armas/Armadura: los Zomblins no necesitan armas ni armaduras, cualquier equipo que poseyeran antes de la transformación se pierde.

REGLAS ESPECIALES

No pueden Correr: los Zomblins son lentas criaturas No Muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Causan Miedo: los Zomblins son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan miedo.

Inmunes a Psicología: los Zomblins no se ven afectados por la psicología (como el miedo) y nunca abandonan un combate.

Inmunes a los Venenos: los Zomblins no se ven afectados por los venenos.

Insensibles al Dolor: los Zomblins consideran el resultado de aturdido en la Tabla de Heridas como derribado.

Sin Cerebro: los Zomblins nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

0-1 Zomblintua

Reclutamiento: 195 coronas de oro + 3 Zomblins

La Zomblintua es la máxima creación del médiko brujo, fusionando macabramente a sus camaradas muertos el médiko brujo da vida a una aberración horripilante.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	0	4	5	3	1	2	6

Armas/Armadura: La Zomblintua no utiliza ni armas ni armaduras. Todos sus ataques cuentan como si hubieran sido realizados por un arma contundente.



REGLAS ESPECIALES

Construcción: para poder reclutar al Zomblintua, además de pagar el coste, debes de tener en la banda al menos tres Zomblins, y sacrificarlos para tal fin.

No pueden Correr: las Zomblintuas son lentas criaturas No Muertas y no pueden correr (pero pueden cargar de la forma normal).

Causan Miedo: las Zomblintuas son criaturas No Muertas temibles, y por tanto causan miedo.

Inmunes a Psicología: las Zomblintuas no se ven afectados por la psicología (como el miedo) y nunca abandonan un combate.

Inmunes a los Venenos: los Zomblintuas no se ven afectados por los venenos.

Insensibles al Dolor: los Zomblintuas consideran el resultado de aturdido en la Tabla de Heridas como derribado.

Sin Cerebro: los Zomblintuas nunca ganan experiencia. No aprenden de sus errores ¿Qué esperabas?

Objetivo Grande: las Zomblintuas son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una Zomblintua, incluso si no es el objetivo más cercano. Además cualquier miniatura que le dispare tendrá un bonificador de +1 a impactar con armas de proyectiles.

Regeneración: las Zomblintuas poseen una fisiología única que les permite regenerar las heridas sufridas. Siempre que el enemigo consiga herir a una Zomblintua, ésta deberá tirar 1D6: si obtiene un resultado de 5+, la herida se ignorará y la Zomblintua saldrá indemne. Las Zomblintuas no pueden regenerar las heridas causadas por el fuego o la magia ígnea. Las Zomblintuas jamás efectúan la tirada para determinar los efectos de las heridas graves después de la batalla. A no ser que las heridas hubieran sido causadas por el fuego.

Habilidades Especiales de los Goblins Zalvajes

Cuando los héroes goblin obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente.

Infiltración

Los Dientez Rojoz y el Médiko Brujo no pueden adquirir esta habilidad. Este piel verde ha sido entrenado para acechar al enemigo, sirviendo de explorador y asesino a la tribu. Un goblin con esta habilidad siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras este fuera de la línea de visón de la banda enemiga y a más de 30cm de cualquier miniatura enemiga.

.

Impredezible

Los Goblins son una raza extremadamente traicionera, aprovechan cualquier oportunidad en combate para acuchillar donde el enemigo no se lo espera. El Goblin puede declarar que uno de sus ataques es impredecible, este ataque no podrá ser parado por el adversario.

Medizina Zomblin

Solo el Médiko Brujo puede poseer esta habilidad. El Médiko brujo es un experto en el uso de sus capacidades nigrománticas. A partir de ahora siempre que aprenda una nueva habilidad, podrá escoger un hechizo de magia nigromántica en vez de la nueva habilidad. Los zomblins y la zomblintua se consideran zombis a todos los efectos para los hechizos.

Infeztado de Arañas

Éste goblin es todo un amante de los aracnidos y allá dónde va se lleva consigo a su colección de arañas, que corretean alegremente por todo su cuerpo, ropa y armamento. Cada vez que un enemigo falle una tirada para impactar contra el goblin o éste logre realizar una Parada con éxito, un montón de arañas empezaran a corretear por el cuerpo del agresor, que recibirá un penalizador de -1 a la iniciativa hasta que deje de estar trabado con el goblin o éste quede fuera de combate. Ten en cuenta que los penalizadores a la iniciativa son acumulativos y puede que el enemigo llegue a tener iniciativa 0.

Maeztro en Armaz ke ze Tiran

Solo Montarazes. El goblin es como una navaja suiza de armas a distancia. Puede equiparse con hasta cinco armas a distancia en vez de las dos que son habituales.

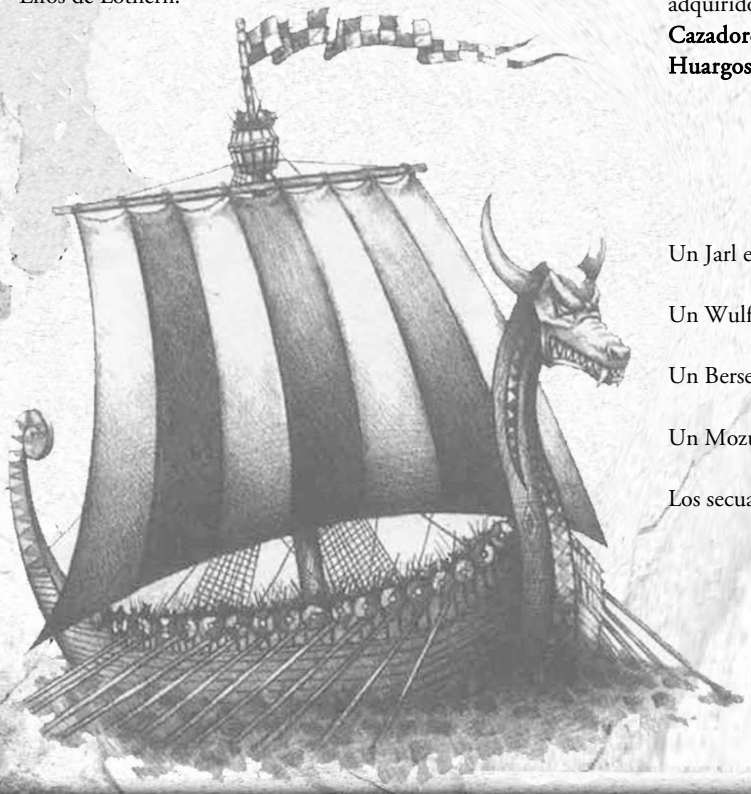


Norses

Hacia el norte del Viejo Mundo, más allá del Mar de las Garras, se extiende una tierra despiadada, helada, azotada por el viento y llena de montañas y bosques a la que se conoce por el nombre de Norsca. La gente que vive allí es tan despiadada como la propia tierra: se trata de los Norses, uno de los pueblos humanos más temidos de todo el mundo.

Los Norses son un pueblo guerrero y sus dioses son los dioses del Fin de los Tiempos. Cuando los Reinos del Caos se expanden y las bestias del infierno cobran forma física, los Norses responden a la llamada a las armas y marchan a la guerra junto a los guerreros de los Dioses Oscuros para acabar con todos los que se crucen en su camino y prender fuego a todo aquello que no puedan saquear.

Sin embargo, muy pocos de estos hombres aguardan la llamada de los Poderes Ruinosos para guerrear, sino que parten a bordo de sus drakkars para saquear todas las costas del mundo. A lo largo de infinitas generaciones de incursiones constantes, los hombres de Norsca se han convertido en excepcionales marinos que incluso alardean (a veces con razón) de poder superar la navegación de las flotas de los Altos Elfos de Lothern.



Fue el mayor de los marinos Norses, Losteriksson, quien, en el año 888 del Calendario Imperial, atracó en la costa del Nuevo Mundo abriendo las puertas del continente de Lustria a la intrusión de la raza humana y alterando para siempre el curso de los planes de los misteriosos Ancestrales.

Elección de Guerreros

Una banda de Norses debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 15.

Jarl: cada banda de Norses debe incluir un único Jarl como jefe de banda.
Wulfen: tu banda puede incluir un único Wulfen.
Bersekers: tu banda puede incluir un máximo de dos Bersekers.
Mozuelos: tu banda puede incluir un máximo de dos Mozuelos.
Saqueadores: puedes incluir cualquier número de saqueadores, adquiridos en grupos de 1 a 5,
Cazadores: puedes incluir un máximo de 5 Cazadores,
Huargos: puedes incluir un máximo de 5 Huargos.

Experiencia Inicial

Un Jarl empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Wulfen empieza con 12 puntos de experiencia.

Un Berseker empieza con 8 puntos de experiencia.

Un Mozuelo empieza con 0 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Norses

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Jarl	x	–	–	x	x	x
Berseker	x	–	–	x	–	x
Wulfen	x	–	–	x	x	x
Mozuelos	x	–	–	x	x	x

Lista de Equipo para los Norses

Lista de Equipo para Norses

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Norses.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Maza……..……..……..……..3 co
Hacha……5 co
Azote……8 co*
Espada…….....10 co
Lanza……...……..10 co
Arma a dos manos……15 co

Armas de Proyectiles

Hachas Arrojadizas……...……...……15 co
(Igual que Cuchillos Arrojadizos)

Armadura

Escudo……...5 co
Casco……10 co
Armadura Ligera…….……..……20 co

*Solo Heroes

Lista de Equipo para Cazadores

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Cazadores

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Maza……..……..……..……..3 co
Hacha……5 co
Espada…….....10 co
Lanza……...……..10 co
Arma a dos manos……15 co

Armas de Proyectiles

Arco ……10 co
Jabalina……10 co

Armadura

Escudo……...5 co
Casco……10 co

Reglas Especiales de los Norses

Todos los Norses están sujetos a estas reglas.

Marineros: los Norses son gente de mar, y pasan gran parte de su tiempo en botes de remo. Para representar esto, todo guerrero Norse obtiene un modificador de +2 a la Fuerza para remar.



Héroes

1 Jarl

Reclutamiento: 70 coronas de oro

El Jarl de una banda es el guerrero más fuerte, el más veterano y en ocasiones suele ser el segundo jefe de la tribu a la que pertenece la banda. Mientras muchos Jarl tratan de afrontar las luchas mediante el uso de la estrategia, otros prefieren entonar un grito de batalla y lanzar a sus hombres a una muerte gloriosa. Sin duda es un hombre al que muchos seguirían sin dudarlo.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	4	2	8

Armas/Armadura: un Jarl puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Norses.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos del Jarl puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.





0-2 Berserkers

Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Berserkers son algunos de los más temidos guerreros de Norsca. Han probado su valía en multitud de batallas y han aprendido hace tiempo que la muerte no es algo a lo que haya que temer. Cuando llega la hora de luchar, son los primeros en llegar hasta el enemigo y los últimos en abandonar el campo de batalla.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	4	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Berseker puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Norses.

REGLAS ESPECIALES

Furia asesina: los Bersekers son norses fanáticos y sedientos de sangre. Pierden totalmente el control cuando beben unas preparaciones compuestas por hongos alucinógenos y cerveza. Los Bersekers entran en un estado de furia asesina que las hace despreocuparse del peligro o de la muerte en combate. Están sujetas a las reglas de *furia asesina.*

Héroes

0-1 Wulfen

Reclutamiento: 90 coronas de oro

Los Wulfens son berserkers con una extraña peculiaridad: cuando la luna está llena, o cuando la sangre fluye en el campo de batalla, el Wulfen se transforma en una bestia salvaje, sedienta de sangre y con partes de lobo o de oso. Para muchos, los Wulfens son Licántropos, y son temidos y odiados por igual, pero los nórdicos ven más allá de las apariencias y valoran el cambio que se produce en los Wulfens como una bendición de los Hados del Norte.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
15	4	0	4	4	2	4	2	7

Armas/Armadura: los Wulfens nunca empuñan armas ni armaduras, con sus garras se bastan para matar, no sufren penalización por ello.

REGLAS ESPECIALES

Miedo: Un Wulfen es una criatura mitad hombre mitad bestia, por lo que causa miedo.

Inmune a Psicologia: Los Wulfens hace tiempo que dejaron que su lado más salvaje les controlase. En su mente solo puede haber rabia y nada más. Los Ulfwerners son inmunes a psicología.

Cuero Endurecido: Los Ulfwerners están recubiertos por una piel peluda y correosa que hace difícil herirlos. Disponen del equivalente a una tirada de salvación por armadura de 6+. Igual que si vistieran una armadura de cuero endurecido. Esta tirada de salvación se puede modificar por Fuerza alta, como si fuera una armadura normal.

0-2 Mozuelos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Estos guerreros son jóvenes e inexpertos, pero los Jarl los llevan a las batallas precisamente para endurecerlos. Pocos de los mozuelos sobreviven a sus primeros combates, pero los que lo hacen se convierten en grandes guerreros.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	2	3	3	1	2	1	6

Armas/Armadura: los mozuelos puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para norses.



(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Saqueadores

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Un saqueador es el típico guerrero nórdico. Experimentados combatientes y marineros, no tienen escrúpulos en quemar casas y realizar todo tipo de pillaje. Son la base de toda banda de guerreros nórdicos, hombres duros del norte.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	3	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: los saqueadores puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para norses.



0-5 Cazadores

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los cazadores son expertos en el uso del arco además de otras armas de los nórdicos. Dedican su tiempo a conseguir comida para las tribus del norte, cazando todo tipo de animales salvajes.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	3	1	3	1	6

Armas/Armadura: los cazadores puede equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo para cazadores.

0-5 Huargos

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Las tierras de Norsca están pobladas por todo tipo de animales salvajes: desde mamuts lanudos hasta osos polares, pasando por lobos más grandes y fuertes que los típicos del Viejo Mundo. Los Wulfens, mediante su conexión natural con los lobos, son capaces de hacer que varios Huargos acompañen a la banda.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
22	3	0	3	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: los Huargos no necesitan ni armas ni armaduras.

Reglas Especiales:

Animales: Los lobos no ganan experiencia.

Lider de la Manada: los lobos son fieles a su alfa, que en al caso de las bandas de nórdicos es siempre el Wulfen. Si el Wulfen no puede luchar una batalla, los lobos tampoco lo harán. Si el Wulfen muere, los lobos abandonarán la banda hasta que consigas reclutar otro Wulfen. En ese momento el Wulfen llamará de nuevo a los huargos.



Habilidades Especiales de los Norses

Cuando los héroes Norse obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente.

Maestría con el Escudo

Los guerreros nórdicos entrenan con escudos desde que son pequeños. Su habilidad para bloquear golpes es mítica y nunca van a la batalla sin un buen escudo para cubrirles. El guerrero con esta habilidad puede parar con un escudo, como si fuera una rodela, además de seguir recibiendo el bono a la tirada de salvación por armadura.

Armas del Norte

Los Nórdicos son gentes sencillas, con armas sencillas. Sus armas favoritas son las hachas, pero no por ser las mejores sino porque están acostumbrados a talar árboles con ellas. Cuando el guerrero con esta habilidad ataca con un hacha o con un hacha a dos manos, puede repetir una vez cada ataque fallido.

Lengua de Batalla

Solo el actual líder de la banda puede elegir esta habilidad. Su radio de la habilidad Jefe aumenta a 30 cm.

Coraje Bárbaro

Los Guerreros Nórdicos han luchado en innumerables batallas, han combatido a todo tipo de enemigos y aun así siguen peleando. El guerrero con esta habilidad ignora los chequeos de liderazgo por estar Solo ante el peligro.

Golpe Demoledor

Los Nórdicos saben que el golpear más fuerte que el enemigo otorga la victoria en la mayoría de las ocasiones. Nadie puede realizar paradas contra los ataques hechos por el guerrero con esta habilidad. Ni las espadas ni las rodelas son lo bastante fuertes para detener los golpes del nórdico.

Equipo Especial de los Norses

Este es el equipo especial para los Norses

Azote

8 coronas de oro.

Disponibilidad: Común. (Solo Héroes Piratas y Héroes Norses)

A menudo, debe mantenerse el orden a bordo del navío a base de latigazos, pero la larga cuerda con púas del azote también puede verse en la batalla, ¡aunque esta vez para castigar al enemigo!

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario	+1 a la salvación de armadura

Reglas Especiales

No puede pararse: el Azote es un arma flexible, y un pirata lo utiliza con una gran habilidad. Cualquier intento de parar esta arma es inútil. Una miniatura atacada con un azote no puede efectuar paradas con cualquier arma que pueda realizarlas.

Latigazo: Cuando el portador del azote carga obtiene +1 Ataques durante ese turno. Este ataque extra es añadido después de cualquier otra modificación. Cuando el portador es cargado gana +1 Ataque que solo podrá usar contra la miniatura que le carga. Este ataque adicional tiene la regla especial de **Atacar Primero**. Si el portador es cargado simultáneamente por más de una miniatura, recibirá solo un total de +1 Ataques. Si el portador lleva dos látigos al mismo tiempo entonces obtendrá +1 Ataque por arma adicional, pero solo el primer látigo le proporciona el ataque adicional por la regla Latigazo.

+1 Tirada de salvación del enemigo: un enemigo herido por un azote recibe un +1 a su tirada de salvación por armadura, y se salva con una tirada de salvación de 6+ si no tiene ninguna.

Altos Elfos

La ciudad de Dusk se construyó para el doble propósito de salvaguardar las rutas marítimas hacia la costa este de Lustia contra las incursiones del resto del mundo, y como un puesto desde el cual los Altos Elfos pudieran vigilar los movimientos de los Hombres Lagarto y sus señores Slann. A pesar de los mejores esfuerzos de los Altos Elfos de mantener Lustria libres de aventureros humanos, las gentes del viejo mundo han sido tenaces en sus intentos de penetrar la extensiva red naval de Ulthuan y de explorar la jungla continental.

Hasta ahora los poderosos Magos Slann no parecen excesivamente preocupados por las constantes incursiones en sus tierras por las codiciosas gentes del viejo mundo y de Naggaroth, y aparentemente han hecho poco para prevenirse de estas razas depredadoras. Aunque los Altos Elfos saben que debido a la relativa calma de los Slann frente a estas continúas incursiones, la paciencia de los magos-sacerdotes se está acabando.

Los Elfos temen que lo Slann puedan algún día despertarse de sus centenarias meditaciones y hacer un esfuerzo coordinado para finalizar todas y cada una de las amenazas a la perpetuación de su cultura como los herederos de los ancestrales. Si los Slann lanzan todo su intelecto y recursos hacia una guerra total, podrían eliminar naciones enteras antes de que pudieran ser detenidos, así es su impresionante poder.



Temiendo por su propia supervivencia por encima de cualquier cosa, los Altos Elfos han tomado para sí el mantener Lustria segura de la depredación de otras razas, y proteger los antiguos secretos dejados por los Ancestrales que los Slann están salvaguardando. No ayuda a la causa de los Altos Elfos los muchos relatos fantasiosos que persisten en el viejo mundo; historias de ciudades perdidas hechas completamente de oro, ocultas en el denso follaje, esperando solo a ser descubiertas y saqueadas.

Elección de Guerreros

Una banda de Altos Elfos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 12.

Maestro del Conocimiento: cada banda de Altos Elfos debe incluir un único Maestro del Conocimiento como jefe de banda.
Guardianes de la Espada: tu banda puede incluir un máximo de dos Guardianes de la Espada.
Exploradores: tu banda puede incluir un máximo de dos Exploradores.
Guardia del Mar: puedes incluir cualquier número de Guardias del Mar, adquiridos en grupos de 1 a 5.
Cadetes: puedes incluir un máximo de cinco Cadetes.

Experiencia Inicial

Un Maestro del Conocimiento empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Guardián de la Espada empieza con 11 puntos de experiencia.

Un Explorador empieza con 8 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.

Tabla de Habilidades de los Altos Elfos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Maestro del Conocimiento	–	–	x	–	x	x
Guardián de la Espada	x	–	x	x	x	x
Explorador	–	x	–	–	x	x

Lista de Equipo para los Altos Elfos

Lista de Equipo para Altos Elfos

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Altos Elfos.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha……5 co
Alabarda……10 co
Espada……10 co
Lanza……10 co
Arma a dos manos……15 co
Bastón de Mago……20 co*
Espada Élfica a dos manos……25co
Arma de Ithilmar……2x coste**

Armas de Proyectiles

Arco Largo……15 co
Arco Élfico……35co**

Armadura

Escudo……5 co
Casco……10 co
Armadura Ligera……20 co
Armadura de Ithilmar……60co**

Equipo Especial

Vino Élfico……30 co**
Piedras Rúnicas Élficas……50 co**
Capa Élfica……60 co**

*Solo Maestro del Conocimiento
** Solo en el momento de la creación de la banda, después consulta la sección de comercio.

Lista de Equipo para Cadetes

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Cadetes

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha……5 co
Espada……10 co
Lanza……10 co

Armas de Proyectiles

Arco ……10 co
Arco Largo……15 co
Arco Élfico……35co**

Armadura

Escudo……5 co
Casco……10 co
Armadura Ligera……20 co



Reglas Especiales de los Altos Elfos

Todos los Altos Elfos están sujetos a estas reglas.

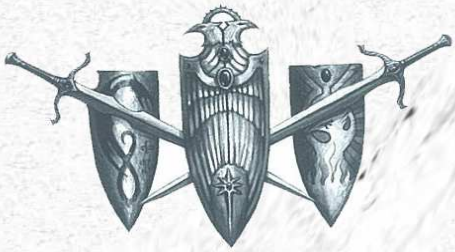
Visión excelente: numerosas leyendas hablan de la excelente visión de los Elfos, tanto los Druchii como los de Ulthuan. Los Elfos pueden distinguir enemigos ocultos al doble de distancia que un guerrero normal (el doble de su atributo de Iniciativa en cm).

Altivos: Los Altos Elfos son una raza noble y orgullosa. Una banda de Altos Elfos no puede incluir nunca una espada de alquiler que no sea de sangre Alto Elfo, ni puede utilizar ningún equipamiento de manufactura enana. Esto incluye el Gromril y Obsidiana.

Honorables: Los Altos Elfos no pueden usar drogas ni venenos de ninguna clase y bajo ninguna circunstancia.

Costumbres ancestrales: los Altos Elfos no pueden utilizar armas de pólvora, ya que las encuentran demasiado toscas, ruidosas y poco fiables.

Determinación: Los Altos Elfos han luchado contra los Elfos Oscuros durante incontables centurias. Cuando luchan sus oscuros primos, los Altos Elfos son conducidos por una inquebrantable determinación. Se considera que tienen un liderazgo de 10 cuando realizan un chequeo de retirada contra los Elfos Oscuros. Adicionalmente, los Altos Elfos nunca pueden escoger retirarse voluntariamente cuando jueguen contra una banda de Elfos Oscuros.



Equipo Especial de los Altos Elfos

Este es el equipo especial para los Altos Elfos

Vino Élfico

30 + 3D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 10. Un solo Uso. (Solo Altos Elfos).

Los vinos élficos son famosos en el Viejo Mundo e incluso se rumorea que algunos tienen cualidades mágicas. Un buen vino élfico puede causar dudas y miedos o producir un sentimiento de bienestar en un guerrero.
Una banda de Altos que beba vino élfico antes de una batalla, será inmune al miedo durante toda la batalla. Una banda puede comprar vino para toda una batalla, pero después de su uso se habrá gastado.



Piedras Rúnicas Élficas

50 + 2D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 11 (Solo Maestro del Conocimiento).

Los magos altos elfos son conocidos como los maestros de la magia defensiva. Para potenciar aún más esta habilidad, han desarrollado varias runas místicas de poder, que a menudo graban sobre piedras semipreciosas porque les ayudan a reforzar sus defensas mágicas.

Un mago que disponga de piedras rúnicas élficas puede tratar de dispersar un hechizo que se haya lanzado con éxito sobre él mismo u otro miembro de su banda que se encuentre como máximo a 45cm de él. Para dispersarlo, el mago elfo debe superar la tirada de lanzamiento que efectuó su rival (la habilidad de Hechicería no ayuda aquí). Si tiene éxito, el hechizo no produce efecto alguno. Si no supera la tirada, el hechizo funciona normalmente.

Bastón de Mago

20 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 10 (Solo Maestro del Conocimiento).

Los Batones de Mago de Hoeth son forjados de finísimo Ithilmar y son obras de arte que son realmente magnificas de contemplar. Suelen estar decoradas con gemas y otros materiales preciosos. Solo un Maestro del conocimiento puede utilizar un bastón de mago.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
Combate	Usuario+1	Ninguna

Reglas Especiales

A una o dos manos: Un bastón de mago de hoeth puede ser usado a una o dos manos indistintamente. Cuando se utiliza a una mano el bastón no confiere ningún bonificador a la fuerza. Cuando se utiliza a dos manos, el bastón proporciona el +1 a la fuerza, pero adquiere la habilidad a dos manos, por lo que no podrá combinarse con otras armas o armaduras.

Conmoción: los bastones de mago son excelentes para dejar a la gente sin sentido. Cuando se utiliza un bastón de mago en cuerpo a cuerpo, con un resultado de 2-4 en la tabla de heridas es tratado como inconsciente.



Familiar

20 + 1D6 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 8 (Solo Hechiceros).

Los hechiceros suelen actuar en solitario, ya que no están bien vistos por la mayoría de personas, que no pueden concebir -y menos entender- su gran poder. Por ello, prefieren compartir sus vidas con animales en vez de con "seres con sentimientos". A veces se establece un vínculo mágico entre uno de estos animales y el hechicero hasta el punto de que el hechicero empieza a ver a través de los ojos del animal y oye sus pensamientos. Los hechiceros en diferentes tierras favorecen a diferentes tipos de familiares dependiendo del medio ambiente que los rodea: por ejemplo, los tejedores de sombras tienden a favorecer a animales de tonos oscuros que pueden desvanecerse en las sombras junto a ellos con facilidad (como cuervos o gatos con pelajes oscuros). Independientemente de su forma, los familiares no son componentes normales de su especie, sino más bien criaturas que de algún modo se han hecho afines a los vientos de la magia.

Los familiares no pueden adquirirse como equipo normal. El coste para "adquirir" un familiar representa el coste de los materiales necesarios para invocar a un familiar y formar un vínculo mágico con él; y el nivel de rareza representa las oportunidades de que el ritual realmente funcione. El coste del animal debe pagarse si se efectúa una tirada de disponibilidad, independientemente de si se tiene o no éxito. Además, solo los hechiceros pueden intentar "encontrar" un familiar. Si se supera la tirada y se encuentra a un animal, puedes modelarlo si quieres en la misma peana del hechicero, pues se considera parte de su equipo. También puedes colocarlo a su lado en otra peana (de hecho, la mayoría de familiares de Games Workshop se venden por separado), pero, en cualquier caso, el familiar debe encontrarse siempre peana con peana con la del mago y es ignorado a efectos del juego (es decir, no puede atacar a miniaturas enemigas ni tampoco ser atacado, interceptar atacantes, aumentar el tamaño de la peana del mago, etc.) excepto por lo que indicamos a continuación.

Un mago acompañado de un familiar puede repetir una tirada no superada al lanzar un hechizo por turno. Debe aceptarse el resultado de esta segunda tirada, aunque no se logre el lanzamiento del hechizo (recuerda que nunca puede repetirse una segunda tirada).

Solo pueden usarlo los magos (no incluye los personajes que pueden utilizar plegarias). Recuerda que, a diferencia de muchos objetos citados anteriormente, el familiar se considera un objeto de equipo que puede incluir cualquier banda con un hechicero (¡si logra invocarlo con éxito, claro está!).

Héroes

1 Maestro del Conocimiento

Reclutamiento: 80 coronas de oro

Los Maestros del Conocimiento son los magos más poderosos del mundo de warhammer. Su conocimiento de las artes arcanas y su intensivo entrenamiento en la torre de Hoeth los hace perfectos para liderar expediciones al interior de Lustria. Tienen suficiente poder como para enfrentarse a los misteriosos Slann. Se internan en las ciudades templo de los Hombres Lagarto en busca de cualquier artefacto dejado por los Ancestrales.

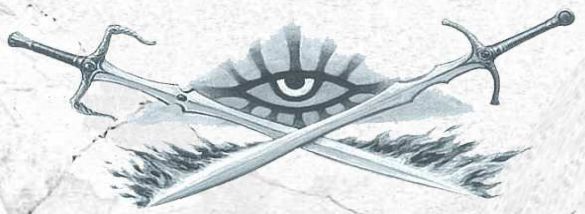
M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	9

Armas/Armadura: un Maestro del conocimiento puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Altos Elfos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos del Maestro del conocimiento puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Hechicero: El Maestro del Conocimiento es un lanzador de conjuros y lanza hechizos de Alta Magia Élfica. Empieza con un hechizo elegido aleatoriamente. Consulta la sección de magia para detalles. Cuando el Maestro del Conocimiento gane un nuevo hechizo podrá elegirlo tanto de Alta Magia Élfica como de Magia Menor.





0-2 Exploradores

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Exploradores Elfos son expertos rastreadores. Su aguda visión y su excelente destreza con el arco los hace perfectos centinelas. Los son mas solitarios que otros Altos Elfos y su resolución para actuar en solitario los hace elementos muy valiosos dentro de la banda. Sus habilidades han salvado muchas expediciones de estar al borde de la muerte. Han salvado incontables vidas de elfos y continúan probando su valía en combate una y otra vez.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: un explorador puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Altos Elfos.

REGLAS ESPECIALES

Buscador: si no queda fuera de combate, cuando se tire en la Tabla de Exploración, el explorador puede modificar un dado de la tirada en -1/+1.

0-2 Guardianes de la Espada



Reclutamiento: 50 coronas de oro

Los Guardianes de la Espada son jóvenes Maestros de la Espada que han comenzado su entrenamiento recientemente, han sido enviados desde la torre blanca para mejorar su puesta a punto y refinar sus habilidades marciales. Aunque no son tan mortíferos como un Maestro de la Espada entrenado, sus habilidades siguen estando por encima de un Elfo ordinario. En batalla un Guardián de la Espada maneja su habitual gran espada sin esfuerzo, esquivando grácilmente los proyectiles mientras se lanza a la carga. Son los guerreros de élite de la banda y sus ataques relámpago han dejado a muchos enemigos muertos a sus pies. Los Guardianes de la Espada sirven a los Maestros del conocimiento como guardia personal y protectores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	5	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: un guardián de la espada puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Altos Elfos. Son guerreros honorables y jamás usaran ninguna arma de proyectiles.

REGLAS ESPECIALES

Protección de los Maestros de la Espada: los reflejos de los guardianes de la espada son tan rápidos que pueden repeler flechas y otras armas de proyectiles en el aire con un hábil sesgo de su espada. Cualquiera que dispare contra un guardián de la espada armado con una espada o espada élfica a dos manos (no una espada a dos manos) sufrirá un penalizador de -1 a impactar. Esta habilidad no afecta a armas de pólvora.

(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

Guardia del Mar

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Muchos de los soldados elfos son llamados a las armas solamente en casos de mucha necesidad, por lo que hay muy pocos elfos que forman permanentemente los ejércitos. Sin embargo la guardia del mar mantiene siempre su fuerza y retienen permanentemente el contingente de tropas para este propósito. Como resultado, están mejor equipados y entrenados que las tropas de levas de ciudadanos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	4	4	3	3	1	6	1	8

Armas/Armadura: la guardia del mar puede equiparse con armas y armaduras de la lista de Altos Elfos.





0-5 Cadetes

Reclutamiento: 30 coronas de oro

Los cadetes son jóvenes ciudadanos de la leva de Ulthuan sirviendo en los ejércitos de los Altos Elfos por primera vez. Sus habilidades están todavía en desarrollo y muchos de ellos aun no han visto una batalla. Son expertos arqueros y viajan ligeros de equipo, por lo que los convierte en perfectas tropas de asalto rápido. Los cadetes son usados principalmente como exploradores y son asignados a tareas menos importantes dentro de la ciudad de Dusk y a bordo de los barcos dragón de los Altos Elfos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
12	3	3	3	3	1	5	1	8

Armas/Armadura: los Cadetes pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de cadetes..

Habilidades Especiales de los Altos Elfos

Cuando los héroes Altos Elfos obtengan una nueva habilidad, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente.

Agilidad élfica

Son pocos los guerreros que puedan igualar la rapidez y agilidad de los Elfos. Un guerrero elfo con agilidad élfica puede evitar combates y ataques con armas de proyectil con un resultado de 6. Si además de esta habilidad el Elfo dispone de esquivar o echarse a un lado, el resultado necesario pasará a ser de 4+ según la habilidad que deba aplicarse a ese ataque. Por ejemplo, un Elfo un con agilidad élfica y echarse a un lado, evita los ataques cuerpo a cuerpo con un resultado de 4+ y los ataques con proyectiles con un 6.

Maestro de las runas

Solo Maestro del conocimiento. El maestro del conocimiento ha aprendido a aprovechar el poder de las runas de los altos elfos a un nivel que muy pocos magos han logrado (consulta la descripción de las piedras rúnicas élficas). Al usar runas élficas, el mago obtiene un bonificador de + 1 a su tirada para dispersar un hechizo. Además, el mago puede inscribir runas élficas en las armas o la armadura de un guerrero de la banda. Gracias a ello, una vez por batalla este componente de la banda puede repetir una tirada de salvación por armadura no superada o una tirada para parar. Al acabar la batalla, la runa pierde su poder y debe rehacerse.

Miniath

El Elfo ha sido entrenado en el arte marcial de la Torre Blanca conocida como Miniath, permitiéndole parar con cualquier arma. Si tiene un arma con el que pueda efectuar paradas, este podrá repetir la tirada si falla el intento de parar.

Golpe Infalible

El Elfo es un experto en dar golpes mortales precisos. Puede repetir cualquier tirada para herir fallida.

Aguantar y Disparar

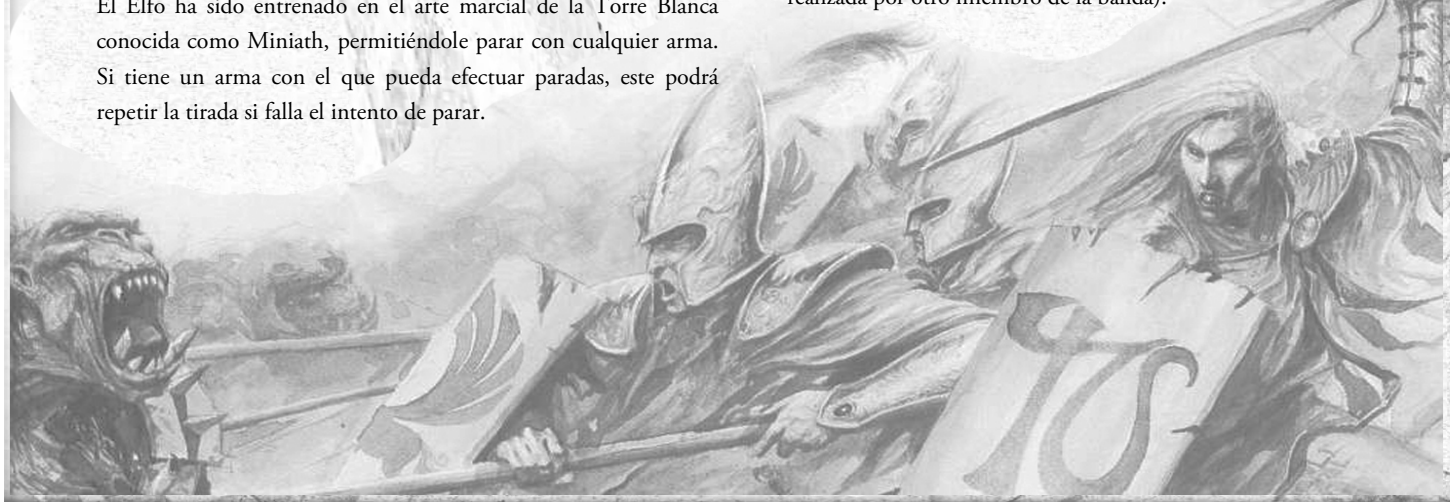
Si el Elfo supera un chequeo de liderazgo cuando declaran una carga contra él. Puede decidir dispara contra su agresor antes de que este llegue al combate. El Elfo sufre un penalizador de -1 a impactar. Si el agresor resulta derribado o aturdido, colócalo a mitad de distancia de carga.

Faérico

Solo Exploradores. Los hechizos mágicos enemigos no afectan a un explorador con un resultado de 4+ en 1D6.

Suerte

Solo Exploradores. El explorador esta bendecido por Lileath, la diosa élfica de la suerte. Una vez por partida puede repetir cualquier tirada que realice (pero no puede repetir la tirada realizada por otro miembro de la banda).



Pigmeos

Las junglas de Lustria están llenas de pequeñas tribus de humanos. De estas tribus las más famosas son las Amazonas. Mientras que la mayoría de tribus humanas son pacificas, algunas de estas tribus son belicistas por excelencia. Las más salvajes de estas son los Pigmeos. Estos pequeños humanos son un pueblo muy violento y agresivo. Algunas tribus de pigmeos incluso practican el canibalismo y el arte negro del vudú. Un encuentro con una partida de guerra pigmea, siempre es una aterradora experiencia para un explorador del viejo mundo.

Los Pigmeos son bajos y achaparrados, raramente superan el metro y medio de altura. Aunque pequeños, de ninguna manera hay que tomarlos a la ligera. Su piel es oscura y su pelo negro. A menudo pintan sus cuerpos de manera similar a las amazonas, y disfrutan con la mutilación ornamental, como huesos en la nariz, labios y orejas o dientes limados para parecer más terroríficos.

Los Pigmeos son una tribu muy primitiva. Un pigmeo pose poco más que sus armas y un taparrabos para cubrirse. Los pigmeos son expertos cazadores y rastreadores. Su arma por excelencia es la cerbatana recubierta de múltiples venenos. Los pigmeos no conocen el arte de la metalurgia por lo que sus armas y objetos están hechos de piedra y madera. Cuando lo pigmeos van a la guerra suelen usar lanzas endurecidas a fuego y pequeños escudos hechos con madera y cuero.

Elección de Guerreros

Una banda de Pigmeos debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitidos en la banda nunca podrá superar las 20.

Gran Cazador de Cabezas: cada banda de Pigmeos debe incluir un único Gran Cazador de Cabezas como jefe de banda.
Caminante Silencioso: tu banda puede incluir un único Caminante Silencioso.
Caníbales: tu banda puede incluir un máximo de tres Caníbales.
Pigmeos: puedes incluir cualquier número de Pigmeos, adquiridos en grupos de 1 a 5.
Lunáticos Salvajes: puedes incluir un máximo de cinco Lunáticos salvajes.

Experiencia Inicial

Un Gran Cazador de Cabezas empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Caminante Silencioso empieza con 10 puntos de experiencia.

Un Cazador de Cabezas empieza con 8 puntos de experiencia.

Los secuaces empiezan con 0 puntos de experiencia.



Tabla de Habilidades de los Pigmeos

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad
Gran Cazador de Cabezas	x	x	x	–	x
Caminante Silencioso	–	x	x	–	x
Cazador de Cabezas	x	x	–	–	x

Lista de Equipo para los Pigmeos

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga……1ª gratis/ 2 co
Hacha de Piedra……3 co
Garrote……3 co
Lanza……10 co

Armas de Proyectiles

Arco Corto……5 co
Bolas……5 co
Jabalina……10 co
Cerbatana……25 co
Dardos Envenenados……30 co

Armadura

Escudo……5 co
Rodela……5 co
Cuero Endurecido……5 co
Casco……10 co

Equipo Especial

Hierbas Curativas……20 co*
Cabeza Reducida……25 co*
Tatuaje Magico……30 co*
Amuleto Aracnido……35 co*
Tueste de la Jungla……35 co*

Venenos

Veneno de Reptil……5 co*
Loto Negro……10 co*
Toxina del Diablo……15 co*
Sombra Nocturna……15 co*
Acónito……15 co*
Veneno Negro……20 co*
Saliva de Araña……25 co*
Raíz Sangrienta……30 co*
Matahombres……30 co*

*Solo en el momento de la creación de la banda, después consulta la sección de comercio para ver el precio.

Reglas Especiales de los Pigmeos

Todos los Pigmeos están sujetos a estas reglas.

Nativos de la Jungla: los Pigmeos no sufren ningún penalizador por moverse dentro de bosques ni por vegetación de ningún tipo.

Expertos Envenenadores: Los pigmeos preparan venenos desde muy pequeños, aprendiendo el uso y la fabricación a edades tempranas. Los pigmeos tratan todos los venenos como comunes en la tabla de comercio.

Camuflaje: Los Pigmeos hacen su ropa con los materiales que encuentran en el bosque, lo que también ayuda a ocultarlos entre el follaje. Cualquier Pigmeo que no este equipado con armadura, a excepción de el cuero endurecido. No podrá ser detectado a menos que el atacante supere un chequeo de iniciativa primero.

Equipo Especial de los Pigmeos

Este es el equipo especial para los Pigmeos

Dardos Envenenados

30 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 8 (Solo Pigmeos)

Estas pequeñas armas arrojadizas esta terriblemente cubierta de veneno, un simple roce puede paralizar a la víctima.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
15 cm	Usuario	Ninguna

Reglas Especiales

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen dardos envenenados no sufren penalización alguno por alcance o por haberse movido. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.

Saliva de Araña: Los dardos envenenados están recubiertos de veneno Saliva de araña. Cualquier miniatura que reciba una herida no salvada de este veneno, deberá superar un chequeo de resistencia o quedara paralizada. Un guerrero paralizado no puede mover o luchar, y es automáticamente impactado en cuerpo a cuerpo. La miniatura permanecerá paralizada hasta que supere el chequeo de resistencia en su fase de recuperación.

Silencioso: un guerrero armado con dardos envenenados puede disparar mientras está oculto sin revelar su posición al enemigo. La miniatura objetivo puede efectuar un chequeo de iniciativa para intentar detectar al guerrero oculto. Si lo supera, el guerrero deja de estar oculto.

Cabeza Reducida

25 coronas de oro.

Disponibilidad: Raro 6. (Solo Pigmeos)

El secreto para reducir las cabezas, está fuertemente guardado por los brujos de la tribu. Su uso en la batalla se considera todo un honor para el guerrero que las dispare.

Alcance	Fuerza	Modificador de armadura
15 cm	2	Ninguna

Reglas Especiales

Arma arrojadiza: las miniaturas que utilicen una Cabeza Reducida no sufren penalización alguna por alcance o por haberse movido. No pueden ser utilizadas en combate cuerpo a cuerpo.

Espeluznantes: Una miniatura impactada por una Cabeza Reducida deberá realizar inmediatamente un chequeo de Pánico, éste efecto no afecta a miniaturas inmunes a psicología, ni a criaturas con la regla Grande o Bestia Enorme (que además se las suelen zampar al vuelo).



Héroes

1 Gran Cazador de Cabezas

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El gran cazador de cabezas es el guerrero más temible de la tribu, ha ganado su lugar de liderazgo a pulso, demostrando su valor en batalla. Se adorna con las cabezas de sus enemigos a modo de trofeos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	4	4	3	2	1	4	1	8

Armas/Armadura: un gran cazador de cabezas puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Pigmeos.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier guerrero que se encuentre a 15 cm o menos del Gran Cazador de Cabezas puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

Causa Miedo: Un Gran Cazador de Cabezas causa miedo.



0-1 Caminante Silencioso

Reclutamiento: 35 coronas de oro

Los caminantes silenciosos son posiblemente los miembros más extraños de la tribu. En la víspera de la batalla, beben una poción preparada por los chamanes de la tribu, hecha con potentes plantas destiladas y una pizca de veneno de reptil. Después de beber el elixir entran en un trance imbuido por el elixir, donde su espíritu se separa de su cuerpo y puede guiar a sus camaradas sin correr peligro.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	2	2	2	1	3	1	7

Armas/Armadura: un caminante silencioso puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Pigmeos.

REGLAS ESPECIALES

Forma Espiritual: El caminante silencioso toma la forma de un espectro. Puede moverse a través de paredes y obstáculos como si no existieran, pero no puede cargar contra objetivos que no estén en su línea de visión. Tampoco puede sufrir daño por caídas ya que su cuerpo es etéreo.

Etéreo: El caminante silencioso dispone de una tirada de salvación especial de 5+ frente a ataques mundanos, esta tirada de salvación se ve anulada frente a ataques mágicos.

Inmune a Psicología: Dado que está en trance el caminante silencioso es inmune a psicología.

Causa Miedo: Un Caminante silencioso causa miedo.

Heroes / Secuaces

0-3 Caníbales

Reclutamiento: 25 coronas de oro

Los Caníbales son los verdaderos guerreros de élite de la tribu. Estos poderosos guerreros son los lugartenientes de la banda. Son los guerreros victoriosos, los que comen corazones como trofeo por sus logros. A la hora de cenar, les importa poco la procedencia de la carne que comen, sea humana o animal o élfica.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	3	2	1	3	1	7

Armas/Armadura: un Caníbal puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de equipo de los Pigmeos.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: Debido a la tradición de adornarse con restos de sus víctimas. Un Caníbal causa miedo.

Inmune a Venenos: Debido a la constante exposición a los venenos y a comer carne fresca envenenada, los caníbales han desarrollado un sistema inmunológico a los venenos.



Pigmeos

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Los guerreros pigmeos son el pilar de la tribu. Cada miembro de la tribu es adiestrado para sobrevivir en la jungla. Aunque más pequeños que otros humanos son guerreros extremadamente peligrosos.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	2	2	1	3	1	7

Armas/Armadura: los pigmeos puede equiparse con armas y armaduras de la lista de pigmeos.

0-5 Lunáticos Salvajes

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Lunáticos Salvajes son los restos delirantes de aquellos caminantes silenciosos que desafiaron el trance espiritual y han fallado… Los lunáticos son miembros incontrolables de la tribu y solo se les permite vivir porque son una arma temible en batalla.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
10	3	3	2	2	1	3	1	7

Armas/Armadura: los lunáticos salvajes pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de pigmeos.

REGLAS ESPECIALES

Inmunes a Psicología: Los lunáticos salvajes no son consientes del peligro, debido a eso no sienten temor alguno en lanzarse a las garras de la muerte.

Lunáticos: Al inicio de del turno tira 1D6 por cada caníbal en juego. 1-3 el caníbal ganara furia asesina. 4-6 el caníbal ganara estupidez. Consulta la sección de psicología para más detalles.

Campaña

Las bandas viajan hasta Lustria procedentes de los cuatro rincones del Viejo Mundo. Están formadas por muchas razas y por múltiples razones, pero en definitiva todas deben enfrentarse a los peligros de las oscuras junglas y las sinuosas ruinas.

Aunque es muy divertido jugar partidas aisladas, parte del desafío de Trollheim es organizar una banda de forma que sea una fuerza temida por todos. Una campaña le da a tu banda la oportunidad de ganar experiencia y nuevas habilidades, además de la ocasión de reclutar nuevos guerreros a medida que su fama y fortuna crecen.

Jugar una Campaña en Lustria

Las campañas ambientadas en Lustria siguen las mismas reglas detallas en libro básico de Trollheim. Con algunas excepciones detallas a continuación.

Secuencia Posterior a la Batalla

Después de que acabe la batalla, ambos jugadores efectúan el siguiente proceso. No tienes por qué completar todo el proceso de una sola vez, intenta hacer las tres primeras partes del proceso justo después de la batalla.

Puede que quieras pensarte las compras más adelante, pero cualquier tirada de dados debe tener como testigos a ambos jugadores o una tercera parte neutral.

1 Heridas. Determina la gravedad de las heridas de cada guerrero que haya quedado fuera de combate al final de la partida. Consulta la tabla de Heridas Graves en la página 118 del manual de Trollheim.

2 Otorga experiencia. Los Héroes y los grupos de Secuaces ganan experiencia por sobrevivir a las batallas. Consulta la sección de Experiencia y la de Escenarios para conocer todos los detalles.

3 Tirada en la Tabla de Exploración. Consulta la sección de Beneficios para conocer todos los detalles.

4 Decidir Asentamiento. Las bandas pueden decidir asentarse en uno de los tres asentamientos disponibles. Consulta las reglas de asentamientos para más detalles.

5 Reclutamiento de nuevos guerreros. Añade más miembros a tu banda y adquiere nuevo equipo, tal como se describe en la sección de Comercio del manual de Trollheim.

6 Puesta al día del valor de tu banda. Ya estás listo para combatir de nuevo.

Heridas Graves

Utiliza la Tabla de Heridas Graves de la página 119. Como en Lustria no existen los Pozos de Lucha, considera el resultado vendido como gladiador como atacado por un animal.

Atacado por un Animal

El Héroe se topa con un nido y descubre una cría de Gélido. Por desgracia, su madre acaba de volver de una caza infructuosa. El Héroe debe combatir con la bestia para escapar. Coloca al Héroe y al Gélido a 15 cm de distancia, tira los dados para determinar quién tiene la iniciativa y ataca en primer lugar. Si el héroe gana el combate, obtiene +1 punto de experiencia por la lucha y +1 más si consigue dejar sin vida a la madre Gélido. Además, puede obtener 50 co debido a las baratijas que encuentra en el nido. Si el héroe pierde el combate, la madre ya no tendrá que preocuparse de buscar alimento para su hijito...

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
20	3	0	4	4	1	2	2	3

Armas/Armadura: Garras y dientes.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: El gélido causa miedo.

Furia Asesina: El gélido está sujeto a furia asesina por profanar su nido.

Experiencia

Héroes y secuaces van desarrollando sus dotes batalla tras batalla. En este mismo libro se incluyen nuevas habilidades que complementan las ya existentes, consulta la sección de experiencia del libro de Trollheim pag120 para más detalles.

Exploración

Después de cada batalla las bandas deben tirar en la tabla de exploración para calcular sus ganancias. En este libro se presenta la nueva tabla de exploración para Lustria.

Asentamientos

Antes de empezar la fase de comercio, debe decidirse si se quiere residir en un asentamiento. Si es así consulta la sección de asentamientos descrita en este libro, ten presente que hay bandas que no pueden visitar ninguno de los asentamientos debido a su naturaleza malvada.

Comercio

Comprar nuevo equipo y reclutar nuevos reclutas funciona de la misma manera que describe el manual de Trollheim. En este libro se presenta una nueva tabla de comercio que deberá aplicarse en las campañas ambientadas en Lustria.

Valor de la Banda

Una vez finalizada la fase de comercio, es el momento de calcular el nuevo valor de la banda. Sigue los pasos descritos en el manual de Trollheim.

Experiencia

A medida que los guerreros participan en más y más batallas, aquellos que sobreviven ganan experiencia y mejoran sus habilidades de combate. Esto se representa en las campañas mediante los puntos de experiencia.

En Lustria la experiencia funciona de la igual que en Trollheim, tal y como se describe en el manual básico. En esta sección se presentan nuevas habilidades para los guerreros en la jungla. También se detallan los puntos de atributo máximo inherentes a cada raza.

Habilidades Genéricas

Las habilidades genéricas, son aquellas que no entran en ninguna de los cinco grandes grupos. Todos los guerreros pueden escoger habilidades genéricas en vez de las habilidades normales.

Incremento de Atributos

Los atributos de ciertos guerreros no pueden incrementarse más allá de los límites máximos que se muestran en los siguientes perfiles. Si un atributo ya se halla a su máximo permitido, escoge la otra opción. Si ambos atributos se encuentran en su máximo permitido, puedes incrementar cualquier otro atributo en +1 en su lugar. Fíjate que éste es el único modo en el que pueden llegar a un movimiento máximo ciertas razas. Recuerda que los Secuaces sólo pueden añadir +1 a cualquier atributo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Humano	10	6	6	4	4	3	6	4	9
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Saurio	10	6	0	5	5	3	3	4+1	8
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Eslizón	10	6	6	4	4	3	7	4	7
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Elfo	12	7	7	4	4	3	9	4	10
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Skaven Pestilens	12	6	6	4	5	3	7	4	7
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Goblin	10	5	6	4	4	3	6	4	8
	M	**HA**	**HP**	**F**	**R**	**H**	**I**	**A**	**L**
Wulfen Norse	20	6	0	5	5	4	7	4	9



Nuevas Habilidades de la Jungla

Las listas de habilidades se utilizan para escoger habilidades aprendidas con las tiradas de desarrollo. Cada guerrero está restringido a unas listas específicas, dependiendo del tipo de banda y de qué tipo de guerrero sea. La descripción de cada banda incluye una tabla de habilidades disponibles para cada héroe de dicha banda. Estas habilidades nuevas que se presentan a continuación son complementarias a las existentes en el manual de Trollheim.

Algunas bandas también tienen acceso a una lista de habilidades únicas, lo que se especifica claramente en su descripción.

Habilidades de Combate

Hijo de la Jungla: El guerrero es un experto en la aprovechar al máximo la vegetación que le rodea. Siendo muy difícil impactarle para el enemigo. Siempre que el guerrero combata dentro de un elemento de escenografía de arboles, maleza o vegetación. Cualquier enemigo que quiera impactarle cuerpo a cuerpo recibirá un -1 a la tirada. Además el hijo de la jungla recibirá +1 a la salvación por armadura tanto por impactos cuerpo a cuerpo como por impactos de proyectiles mientras no abandone el elemento de escenografía vegetal.

Habilidades de Disparo

Tirador de la Espesura: El guerrero a aprendido todas las artes de la caza en la jungla, siendo capaz de mimetizarse con el entorno si ser visto. El guerrero podrá disparar cualquier arma de proyectiles a excepción de las armas de pólvora estando oculto, y no perderá dicha condición después de efectuar los disparos.

Habilidades Académicas

Alquimista: Esta habilidad solo puede ser adquirida por lanzadores de conjuros (lanzadores de plegarias quedan excluidos). El hechicero puede adquirir venenos y drogas de la lista de comercio como si fueran todos comunes y además el precio se verá reducido a la mitad de su valor redondeando hacia arriba.

Habilidades de Velocidad

Furtivo: El guerrero a aprendido que lo más importante para sobrevivir en Lustria es no ser detectado. Un guerrero que intente dispara contra un guerrero con la habilidad de furtivo recibirá un -1 adicional a impactar, siempre que el guerrero con la habilidad furtivo no haya cargado, ni disparado ni combatido en el turno posterior.

Disparar en salto: Una miniatura que posea esta habilidad podrá efectuar un disparo mientras salta siempre que supere todos los chequeos de iniciativa necesarios y no podrá disparar en su subsiguiente fase de disparo, aunque si podrá continuar su movimiento al llegar al suelo. La miniatura que salta elige el punto desde el que efectúa el disparo, el cual se verá sujeto de un modificador adicional de -1 a impactar. Solo podrán realizar este disparo las miniaturas con armas que puedan mover y disparar, aunque si el guerrero posee la habilidad "ágil" podrá disparar normalmente, siempre que no tuviera que recargar el arma ese turno. Esta habilidad no se puede combinar con la habilidad Tiro rápido o Pistolero.

Habilidades Genéricas

Siete Vidas: A menudo los supervivientes que regresan de las expediciones en la jungla lo hacen con algún miembro cercenado. Esta habilidad te permite usar una pata de palo si tu guerrero a sufrido una herida en la pierna o pierna amputada y un garfio si tu guerrero a sufrido una herida en el brazo o brazo amputado. Encontraras la descripción de estos objetos en la banda de piratas.

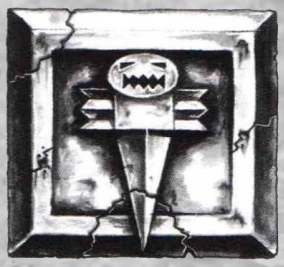
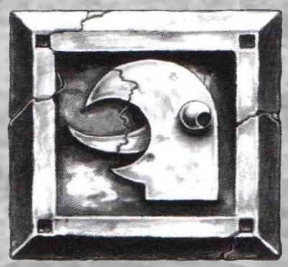
Tesoros Perdidos de los Dioses

Se dice que los Ancestrales han sido los maestros de las artes místicas, ingenieros de la realidad, que manipulan el tejido del espacio y del tiempo con un solo pensamiento. Crearon grandes aparatos que regalaron a sus razas subordinadas, para que sus sirvientes pudieran llevar un trozo de los poderes de los Ancestrales y continuar con el Gran Plan.

Cuando los Ancestrales partieron del mundo, gran cantidad de estos aparatos se perdieron con ellos o fueron destruidos cuando su delicado funcionamiento acabó aplastado por los huracanes mágicos que siguieron a la caída de los portales polares. Sin embargo, otros aparatos sobrevivieron ala gran catástrofe y son los que los mejores guerreros y líderes Hombres Lagarto llevan a la batalla.

El funcionamiento de muchos de estos artilugios mágicos ha pasado de ser científico a ser supersticioso. Los Hombres Lagarto no saben cómo funciona el Báculo de Luz, por ejemplo. Solo saben que apretando el gatillo con fuerza y apuntando al enemigo, a la vez que chillan el nombre de Chotec, se libera una cegadora explosión que evapora a los enemigos y los reduce a ceniza. Otros objetos no requieren un conocimiento específico para utilizarlos, como el Escudo Mutilador, que ataca al enemigo por propia voluntad.

Se dice que existen depósitos donde los Hombres Lagarto almacenan los aparatos mágicos cuyo funcionamiento ignoran. Cada una de las ciudades templo guarda alguno y es responsabilidad de la guardia del templo vigilarlos. Además, algunos chamanes eslizón afirman que existen lugares fuera del control de los Hombres Lagarto, como el legendario Templo de Kara, donde se almacenan los artilugios más poderosos, vigilados por la guerrera de las tribus de la jungla y que los sirvientes de sus creadores mantienen en secreto.


Escenarios

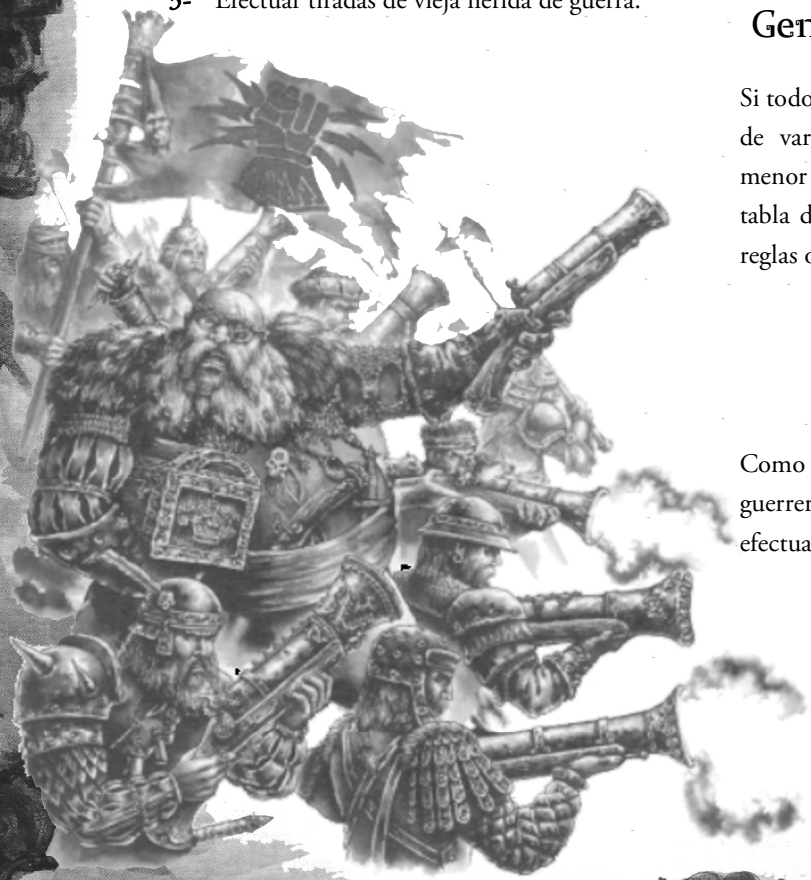


Comienza la Partida

Secuencia Previa a la Batalla

Estos son los tres pasos que deben seguirse antes de empezar una batalla en Lustria, ten en cuenta que las reglas descritas en el manual de Trollheim siguen aplicándose. La única diferencia es que en Lustria se le a añadido un paso más a realizar.

1- Generar el escenario y configurar el campo de batalla.
2- Generar las condiciones climáticas.
3- Efectuar tiradas de vieja herida de guerra.



Generar Escenario

Como explica el manual de Trollheim el escenario debe ser elegido aleatoriamente por el jugador con menor valoración de banda. También está la posibilidad de que todos los jugadores se pongan de acuerdo para disputar un escenario determinado, o que prefieran cambiar alguna de las normas especificas del escenario.

Generar Condiciones Climáticas

Si todos los jugadores estáis de acuerdo en usar la tabla de variaciones climáticas, entonces el jugador con menor valoración de banda tira 2D6 y consulta la tabla de variables climáticas descrita en la sección de reglas opcionales de este manual.

Vieja Herida de Guerra

Como se describe en el manual de Trollheim, los guerreros con una vieja herida de guerra deben efectuar una tirada para saber si pueden combatir.

Escenarios

Los escenarios descritos a continuación están ambientados en las junglas de Lustria. Otros son iguales que los descritos en el manual de Trollheim. También se incluye una tabla multi-jugador. Como es habitual el ganador de la partida tira un dado adicional en la fase de exploración nunca puede superar los seis dados de exploración.

2D6	Tabla de Escenarios para dos jugadores
2	La banda con menor valoración de banda elige el escenario.
3	El Cazador Cazado
4	Los Secretos de Beujuntae
5	Escaramuza (manual de Trollheim)
6	¡Por Gorko, miz kachivachez!
7	Escaramuza en la Selva
8	Saltando de Isla en Isla
9	Defender el Botín (manual de Trollheim)
10	Tesoro Escondido (manual de Trollheim)
11	La Ruina Embrujada
12	La banda con menor valoración de banda elige el escenario.

2D6	Tabla de Escenarios para multi-jugadores
2	La banda con menor valoración de banda elige el escenario.
3	El Cazador Cazado
4	Los Secretos de Beujuntae
5	El Templo Perdido de los Slann
6	A la Búsqueda del Tesoro (manual de Caos en las Calles)
7	Escaramuza en la Selva
8	Saltando de Isla en Isla
9	¡Emboscada! (manual de Caos en las Calles)
10	El Estanque (manual de Caos en las Calles)
11	La Ruina Embrujada
12	La banda con menor valoración de banda elige el escenario.



Escenario 3: El Cazador Cazado

No se habla de otro tema en los asentamientos de Lustria. Tanto en Skeggi como en Nuevo Luccini o Santa Margarita no hay otro tema de conversación, las 'criaturas'. Nadie sabe con certeza de qué se trata ni qué se esconde tras un nombre tan genérico. Lo único cierto es que nadie se atreve a salir de noche por los alrededores de los campamentos sin una fuerte escolta. Por este motivo se ha 'forzado' una colecta entre todos los mercaderes y traficantes para ofrecer una recompensa por la captura de las criaturas.

Elementos de Escenografía

Cada jugador por turnos un elemento de escenografía, ya sea un edificio, unas ruinas, vegetación o algo similar. En partidas de dos jugadores te recomendamos que uses un tablero de 120x120. En partidas multijugador el tablero deberá ser proporcional. 180x120 o 240x120. Consulta las reglas en el manual de caos en las calles.



Bandas

Todos los jugadores tiran 1D6 y el que obtenga el resultado mayor desplegará en primer lugar desde el borde del tablero que haya elegido. Si hay dos jugadores, el otro jugador desplegará en el borde opuesto del tablero. Si hay más de dos jugadores, los otros jugadores eligen el lado desde el que despliegan e irán moviendo sus bandas en función del resultado obtenido (de mayor o menor). Un jugador debe desplegar su banda como máximo a 20 cm. del borde del tablero, pero como mínimo a 10 cm. de un borde del tablero y a una distancia mínima de 25 cm. de una miniatura de otra banda.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6 para determinar quién mueve en primer lugar. Los jugadores se mueven en el sentido de las agujas del reloj (basándote en el lugar donde cada banda inicia la partida).

Las Criaturas

Poco se sabe con certeza sobre las criaturas salvo que se parecen a grandes lobos o seres más exóticos como los tigres de Bengalum. Lo único cierto es que no tiene importancia que fueron antaño, perros callejeros o animales escapados del zoo. Hoy no son más que seres mutados cuyo origen es imposible descifrar.

Hay dos tipos fundamentales de criaturas, unas rápidas pero frágiles y otras más pesadas y fuertes. Tampoco se sabe nada sobre si realmente son dos especies distintas o dos estadios en la evolución o crecimiento de la misma especie.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Criatura Rápida	15	5	0	3	3	3	5	5	5
Criatura Pesada	10	3	0	5	4	5	3	3	5

Reglas Especiales

Miedo a la oscuridad: Tras un día de búsqueda infructuosa la noche a llegado cogiendo a algunos aventureros fuera de los asentamientos. El temor a las criaturas durante la noche ponen nerviosos a los componentes de las bandas. Cualquier componente de una banda que se encuentre a menos de 5 cm. de un lugar donde pueda ocultarse una miniatura y no esté en combate cuerpo a cuerpo debe superar un chequeo de completamente solo en cada uno de sus turnos (aunque haya cerca de él componentes de su propia banda). Si no supera el chequeo, el componente de la banda huye 5D6 cm. hacia el borde del tablero más próximo. Los componentes de la banda que abandonen el tablero no seguirán disputando la partida, aunque no tendrán que efectuar tiradas por heridas graves una vez haya finalizado la batalla pero si ganarán experiencia por sobrevivir a la batalla. Los héroes que salgan del tablero al huir no podrán buscar piedra bruja. Además, debido a la poca luz, todos los disparos de proyectiles tendrán un modificador de -1 si están más lejos que la iniciativa del tirador multiplicada por tres (usar la misma regla que para detectar enemigos ocultos).

¡Dios mío, es horrible!: Hay una cosa entre los árboles y ruinas que acecha a cada banda que toma parte en la partida (habrá tantas criaturas como bandas participen en la partida). Las criaturas empiezan la partida ocultas. Al término de cada turno (cuando todos los jugadores hayan movido sus miniaturas), hay un turno especial, el "turno de la criatura".

Cada banda tirará un dado en el turno de la criatura. Una criatura cargará automáticamente contra el componente de la banda que se encuentre más alejado del resto de compañeros si se obtiene cuatro o más. En el momento en que la criatura aparezca se determina al azar si se trata de una criatura rápida o de una pesada. La miniatura atacada podrá realizar una tirada de iniciativa, con un modificador de -1 para criaturas rápidas, para ver si es sorprendida por el ataque o no. En caso de no haber sido sorprendida la criatura no tendrá los bonificadores por carga.

En el momento en que una criatura deje fuera de combate a un oponente intentará llevárselo a un lugar apartado para comérselo por lo que intentará huir del combate llevándose al oponente caído (véanse reglas para retirada de combates). También intentarán huir cuando les quede una herida. Las criaturas huirán 5D6 cm. si están cargadas, o 7D6 cm. si no lo están. Durante la huida intentarán ocultarse y

'desaparecerán' del tablero si permanecen ocultas durante un turno completo. Las criaturas que huyen lo hacen alejándose de la miniatura más cercana y no necesariamente en línea recta (edificios y otras miniaturas que pasen a ser la más cercana, etc.). Si son cargadas mientras huían, seguirán huyendo, salvo que tengan comida, en cuyo caso defenderán la comida ese turno antes de intentar huir de nuevo. Si son perseguidas hasta fuera del tablero se considera que habrá huido definitivamente pero abandonando su presa, si la tuviera. Una criatura que esté huyendo y se vea rodeada se enfurecerá hasta el punto de olvidar su propia seguridad. A partir de ese momento se atacará a todas las miniaturas que encuentre en orden de proximidad. Si un guerrero es llevado por una criatura tendrá un modificador de -20 en la tirada de heridas final.

Si una banda ya está en combate con una criatura no efectuará tirada para ver si aparece otra criatura ya que las criaturas cazan en solitario.

Las criaturas tienen su propia fase de combate cuerpo a cuerpo y un guerrero que esté trabado en combate con una cosa luchará con ella durante su turno y durante el turno de la cosa, igual que si se tratase del combate de dos guerreros de distintas bandas.



Final de la Partida

La partida finaliza cuando todas las bandas excepto una han fallado su chequeo de retirada. La banda que no supere un chequeo de retirada pierde la partida automáticamente. Si una o más bandas se han aliado y el resto no ha superado sus chequeos de retirada, ambas bandas pueden compartir la victoria y ganar la partida o también pueden seguir jugando hasta que una de las dos bandas obtenga la victoria.

Si se tuviera que acabar la partida antes de tiempo, se considerará ganadora a la banda que tenga más puntos, obtenidos de la siguiente forma: +1 por enemigo fuera de combate, +1 por cada herida causada a una criatura, +3 por criatura muerta (sí, una criatura muerta da 4 puntos).

Experiencia

+1 Sobrevive: cualquier héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe vencedor: el jefe de la banda (o bandas) vencedora recibe +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: cualquier héroe gana +1 punto de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por enfrentarse a las criaturas: cualquier héroe que consiga herir a una criatura gana +1 punto de experiencia (sí, son puntos que se suman a los de "por enemigo fuera de combate).

Recompensa

Cuando alguien deje fuera de combate una criatura puede emplear un turno en descuartizarla. Durante ese turno no podrá hacer otra cosa. Si es atacado no podrá descuartizar la criatura. Una vez descuartizada la criatura se llevará los trozos útiles pudiendo perderlos en posteriores combates. Al final de la partida se obtendrá por cada cabeza 25 coronas de oro. Además, si la cabeza la tiene la miniatura que originalmente la obtuvo, podrá tirar 1D6 en la siguiente tabla.

1D6	
1	Antes era curtidor por lo que he cogido su piel para hacer 1D3 armaduras de cuero endurecido.
2	Estos icores que desprende la bestia parecen venenosos. Obtienes 1D3 dosis de loto negro.
3	Seguro que saco algo por las zarpas disecadas.
4	Un colmillo seguro que me da suerte. Obtienes un amuleto de la suerte.
5	La sangre de este bicho tiene un olor familiar. Obtienes 1D3 dosis de sombra carmesí.
6	El hígado parece especial, se lo llevaré al alquimista. Obtienes 1D3 pociones de curación.

En la búsqueda de piedra bruja se obtendrán la mitad, redondeando hacia arriba, de fragmentos que se obtendrían normalmente.



Escenario 4: Los Secretos de Beujuntae

Han pasado ya varios milenios desde que los demonios del Caos penetraron en las selvas de Lustria en un intento por destruir las nuevas razas que habían creado los Ancestrales. Los primeros Slann utilizaron la Alta Magia para enterrar a estos demonios. Desde entonces, hace miles de años, yacen aletargados y esperan el día en que algún desafortunado mortal los despierte. Algunos mortales encuentran las sacrílegas tumbas que encierran a estos demonios mientras exploran las junglas de Lustria en busca de riquezas.

En el interior de la jungla se oculta un secreto oscuro. Un antiguo demonio del Caos aguarda. Engendrado por el Señor de la Transformación, los Magos-Sacerdote Slann lo denominan Beujuntae, que en la lengua Slann significa "El que Posee las Almas".

En este escenario, las bandas se enfrentan mientras intentan saquear al mismo tiempo una tumba que han hallado.



En este escenario pueden participar entre 2 y 4 jugadores que deseen encontrar nuevos retos. No es un escenario para cobardes; es una difícil guerra de fuerza y sabiduría. Solo los jugadores más valientes deberían intentar perturbar el sueño de Beujuntae.

Elementos de Escenografía

Debe colocarse una pequeña tumba y unas ruinas en el centro del tablero, rodeadas de selva. Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía. Puede colocarse un árbol de jungla, unas ruinas, una tumba o cualquier elemento similar. Os recomendamos jugar este escenario en un área aproximada de 120 x 120 cm.

En esta partida pueden incluirse hasta 16 plantas carnívoras. ¡Por supuesto, esto es algo que los jugadores deberían acordar de antemano!

Bandas

Los jugadores tiran 1D6 para ver quién despliega en primer lugar. El jugador que obtenga el resultado más alto despliega en primer lugar, a 20 cm o menos de un borde de la mesa a su elección. Su oponente despliega a continuación a 20 cm o menos del borde de la mesa contrario.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto mueve en primer lugar.

Reglas Especiales

Una vez hayas colocado el terreno, despliega 1D3+2 fichas de artefacto (las fichas de piedra bruja servirán) sobre el tablero para representar el lugar en el que se encuentran los artefactos.

Cada jugador coloca, por turnos, una ficha cada vez, hasta haberlas colocado todas. Tira 1D6 para ver qué jugador coloca la primera ficha. Las fichas deben colocarse a más de 40 cm de cualquier borde y a 15 cm o más de las otras fichas. Hay que tener en cuenta que las fichas se colocan antes de decidir en qué borde de la mesa empieza cada banda, así que es recomendable colocarlas lo más cerca posible del centro de la mesa. Un guerrero podrá recoger una ficha simplemente entrando en contacto peana con peana con ella. Un guerrero puede transportar tantos artefactos como desee sin sufrir ningún tipo de restricción. Un guerrero no puede pasar un artefacto a otro guerrero. Si el guerrero que transporta el artefacto queda fuera de combate, la ficha del artefacto que transportaba se colocará en el punto en que cayó.

En cada una de las tumbas hay encerrado el espíritu Beujuntae de un demonio del Caos, que será liberado si algún saqueador abre la tumba. Una vez todos los jugadores hayan jugado su primer turno, cada jugador tirará 1D6 al finalizar la fase de disparo del primer jugador. El Beujuntae poseerá a un héroe, elegido al azar, de la banda que obtenga el resultado menor.

Un héroe poseído causará miedo y sus atributos se modificarán de la siguiente manera: +1 F, +1 H, +1 A y +1 R. El héroe poseído deberá cargar contra el guerrero más próximo, sin importar si es amigo o enemigo. Siempre ataca en primer lugar, incluso si el enemigo tiene algún tipo de habilidad que le permita atacar en primer lugar.

Al finalizar el turno, el Demonio abandona el cuerpo del Héroe y se dirige a la búsqueda de otro. Repite el proceso de posesión al finalizar cada fase de disparo del primer jugador. El Héroe poseído hasta ese momento habrá sido consumido por el demonio y, en cuanto este abandona su cuerpo, se siente extremadamente débil, por lo que deberá efectuarse una tirada de 1D6 en la tabla de heridas para determinar los efectos de la posesión.

Si todos los Héroes de una banda quedan fuera de combate, la banda deberá efectuar un chequeo de retirada: los secuaces sienten miedo del demonio que ha poseído a sus Héroes.

Las Plantas

En las selvas de Lustria habita una amplia variedad de plantas carnívoras, por lo que pueden aparecer algunas en determinados escenarios. Pueden incluirse plantas carnívoras en una partida si todos los jugadores están de acuerdo

El procedimiento para luchar contra una planta carnívora es prácticamente el mismo que en el caso de una pelea entre dos guerreros. La planta atacará a cualquier miniatura situada a 8 cm o menos de ella y los ataques se resolverán durante la fase de combate siguiendo el procedimiento habitual. La planta siempre ataca en primer lugar en el primer turno del combate, a menos que la miniatura lleve una pica. El piquero ataca en primer lugar.

Si la planta sufre una herida, deberá superar un chequeo de liderazgo o intentará defenderse a la desesperada. Si no supera el chequeo, su Resistencia y su Liderazgo se incrementan en +1 y sus Ataques se reducen en -1 hasta que gane un turno de combate o la miniatura que luchaba contra ella se aleje más de 8 cm.

Si una planta carnívora deja fuera de combate a una miniatura, el jugador efectuará la tirada para calcular las bajas de la manera habitual, pero, tanto los Héroes como los Secuaces tirarán 1D6; con un resultado de 1, la miniatura es engullida por la planta carnívora y se retira de la campaña. Por supuesto, estas reglas y este perfil son sólo básicos, por lo que os animamos a que creéis diferentes variedades de estas simpáticas plantas e interesantes reglas para ellas.

Cualquier miniatura que acabe con una planta carnívora recibirá automáticamente 1D6 co debido al botín que encuentra entre las víctimas semidigeridas en el estomago de la planta.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Planta Carnívora	0	2	0	4	2	2	1	2	7

Final de la Partida

El juego termina cuando una de las bandas falla su chequeo de retirada o después de haber jugado 6 turnos completos.

Si es una partida de 3 o mas jugadores, termina cuando todas las bandas meno una no superen el chequeo de retirada o después de haver jugador 8 turnos completos.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe y Héroes Vencedores: El Jefe y los Héroes de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Artefacto Capturado: Si un Héroe o Secuaz está en posesión de un artefacto al finalizar la partida, recibe +1 punto de experiencia.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier Héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por Planta Carnívora eliminada: Si la partida cuenta con plantas carnívoras, el guerrero que deje fuera de combate a una de estas plantas, recibe +1 punto de experiencia.

Recompensa

El jugador que obtenga la victoria consigue abrir la tumba de un Mago Sacerdote Slann muerto hace mucho tiempo (¡los despojos para el vencedor!). Efectúa una tirada en la siguiente tabla para ver qué encuentras en el interior de la tumba.

Tira 2D6 por cada uno de los siguientes objetos:

Tirada	Resultado
Auto	2D6 co
6+	Una Hoz Mágica, que incrementa la HA del portador en +1
7+	1D6 gemas, cada una con un valor de 10 co
8+	Una antigua Armadura de Hueso, que proporciona una tirada de salvación de 4+ al portador y que, a todos los demás efectos, se considera una armadura ligera.



Escenario 5: El Templo Perdido de los Slann

Existen números templos perdidos por toda la jungla de Lustria. Templos olvidados por los mismos Slann, que permanecen sin guardianes ocultando secretos que jamás deberían ser revelados.

En este escenario las bandas encuentran un antiguo templo abandonado. Deberán luchar entre ellas para hacerse con el control de los tesoros que oculta.

Elementos de Escenografía

Debe colocarse un templo en el centro del tablero, de aproximadamente 30 cm x 25 cm rodeadas de selva. Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía. Puede colocarse un árbol de jungla, unas ruinas, una tumba o cualquier elemento similar.

En esta partida pueden incluirse hasta plantas carnívoras. ¡Por supuesto, esto es algo que los jugadores deberían acordar de antemano! Consulta el escenario 4 para más detalles sobre las plantas carnívoras.

Bandas

En este escenario una de las bandas tendrá que hacer el papel de defensor, esto representa que la banda llego primero al templo y ahora deberá defenderlo contra las demás bandas que quieres robarle el botín. Si una de las bandas jugadores es de hombres lagarto, esta pasara a ser automáticamente la banda defensora.

El defensor despliega en primer lugar en el templo central de la mesa en un radio máximo de 15 cm. Además, por cada banda atacante después de la primera, el defensor tirara en la tabla de equipo adicional para esta batalla. Cada objeto solo puede ser encontrado una vez, si se repite algún objeto la banda debe volver a tirar en la tabla hasta que encuentre un objeto no repetido. Estos objetos representan los hallazgos de la banda antes de ser interrumpida por sus rivales.

1D6	Objeto
1	Guardián Pétreo
2	1D3 Dosis de Veneno Negro
3	1D3 Dosis de Sombra Carmesí
4	Reliquia Sagrada / Reliquia Impía
5	Amuleto de la Suerte
6	Armadura Pesada

Guardián Pétreo

El guardián pétreo es una estatua de un viejo y formidable saurio, creado para proteger el templo. El jugador defensor controla al guardián en este escenario. El guardián no podrá salir nunca del templo, incluso después del juego. El guardián pétreo jamás de unirá a una banda, una vez terminada la partida el guardia volverá a su estado pétreo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardián Pétreo	12	4	4	4	4	2	6	2	8

Armas/Armadura: el guardián pétreo no usa ni armas ni armaduras, pero posee una tirada de salvación natural de 4+ debido a que esta hecho de piedra.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: El guardián pétreo causa miedo.

Inmune a Psicología: El guardián pétreo es un ser animado, por lo que no le afectan las emociones.

Inmune a Venenos: El guardia pétreo no puede ser envenenado de ninguna manera.

Objetivo grande: los guardines pétreos son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una guardián pétreo, incluso si no es el objetivo más cercano. Además cualquier miniatura que le dispare tendrá un bonificador de +1 a impactar con armas de proyectiles.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto mueve en primer lugar.

Final de la Partida

El juego termina cuando todas las bandas menos una fallan el chequeo de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla, gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe: El Jefe de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier Héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por Planta Carnívora eliminada: Si la partida cuenta con plantas carnívoras, el guerrero que deje fuera de combate a una de estas plantas, recibe +1 punto de experiencia.



Recompensa

Al final del juego, la banda ganadora encuentra todos los objetos que no a encontrado la banda defensora. El guardián pétreo queda excluido. Además la banda ganadora debe tirar 1D6 por cada elemento individual de la tabla siguiente.

Tira 1D6 por cada uno de los siguientes objetos:

Tirada	Resultado
Auto	3D6 co
4+	1D3 gemas valoradas en 10 co cada una.
6+	Tomo de Magia
5+	Espada de Gromril
5+	Capa de Niebla
3+	1D3 dosis de Hierbas Curativas
4+	Pergamino de Dispersión
6+	Artefacto menor

Capa de Niebla

Cualquier enemigo que intente impactar al guerrero tanto en combate como en disparos recibirá un -1 a impactar. Si el guerrero está oculto cualquiera que intente detectarlo recibirá un -1 a iniciativa.

Pergamino de Dispersión

Solo puede ser usado por hechiceros. Después de que un hechizo enemigo sea lanzado con éxito. El hechicero puede intentar dispersar el conjuro. Tira 1D6 con un 4+ el hechizo es dispersado con éxito. Un solo uso.

Escenario 6: ¡Por Gorko, Miz Kachivachez!

No hay nada que guste más a los goblins salvajes que acumular grandes cantidades de oro y cosas brillantes en ofrenda a Gorko y Morko, sus amados dioses. A veces los goblins descubren objetos sagrados o artefactos de los Slann entre las ruinas de las ciudades templo. Con lo que los objetos son llevados a sus poblados engordando el tesoro de la tribu. Las bandas de exploradores que se adentran en la jungla saben bien esto, por lo que descubrir una aldea goblin es todo un logro para una banda que regresa con las manos vacías al asentamiento.

En este escenario pueden participar de 2 a 4 jugadores

Elementos de Escenografía

Este escenario representa el asalto a una aldea goblin, por lo que se recomienda representar una pequeña aldea en el centro del tablero. Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía. Pueden colocarse árboles de jungla, ruinas, chabolas o cualquier elemento similar. Os recomendamos jugar este escenario en un área aproximada de 120 x 120 cm.

Una vez colocada la escenografía, y antes de que las bandas decidan el lugar de despliegue, los jugadores deben colocar 6 marcadores numerados del 1 al 6 boca abajo.

Es importante que la numeración de los marcadores permanezca en secreto a todos los jugadores. Los marcadores deben ser colocados en la mesa a más de 25 cm de cualquier borde y como mínimos 20 cm separados entre ellos.

Bandas

Cada jugador tira 1D6. Aquel que obtenga el resultado más alto elige en qué esquina de la mesa despliega y coloca a todos sus guerreros en un cuadrado de 20 cm x 20 cm. Su oponente despliega a continuación en la esquina opuesta, y así sucesivamente hasta que todas las bandas estén desplegadas.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto actúa en primer lugar, el jugador que obtenga el segundo resultado más alto actúa en segundo lugar y así sucesivamente.



Reglas Especiales

Antes de empezar el primer turno, el jugador que va en primer lugar tira 1D6, el número debe anotarse o guardarse el dado tirado. Al final de la partida el numero que haya salido en el dado será el contador que contenga el Kachivache sagrado, los contadores no pueden voltearse hasta el final de la partida.

Cualquier miembro de la banda puede hacerse con un marcador solo entrando en contacto con él. Los marcadores no pueden transferirse de un miembro a otro, si el guerrero que lo lleva resulta derribado, aturdido o fuera de combate el marcador caerá al suelo en el sitio donde el guerrero cayó. Un guerrero puede trasportar más de un marcador al mismo tiempo.



Final de la Partida

El juego termina al final del turno 6. La banda que tenga en su poder el marcador designado por el dado será la ganadora. Si una banda falla el chequeo de retirada perderá todos los marcadores que tuviera en su poder.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor: El Jefe de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier guerrero gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por Marcador Recuperado: El miembro de la banda que custodie un marcador al final de la partida ganara +1 punto de experiencia adicional.

+1 Sagrado Kachivache: El miembro de la banda que posea el sagrado kachivache al final de la partida ganara +1 punto de experiencia adicional.

Recompensa

Cada marcador recuperado tiene un valor de 2D6 co.

Siempre que el ganador de la partida tenga en su poder el Kachivache sagrado podrá efectuar una tirada en la tabla de artefactos menores, tira 4D6 y consulta la tabla de artefactos menores en la sección de exploración.

Escenario 7: Escaramuza en la Selva

Aquellos que se despiertan temprano en Lustria son recompensados con unas neblinas vaporosas que dificultan la visibilidad hasta el punto de que casi resulta imposible ver nada. Pocos hombres se aventuran a adentrarse en la niebla. Es fácil perderse y desorientarse cuando todo lo que puede verse, se mire hacia donde se mire, es un mar blanco. El peor temor de cualquier buscador de tesoros es correr hacia los brazos de una banda rival oculta entre la niebla y no saber exactamente con quién está luchando hasta que ya es demasiado tarde...

En este escenario pueden participar de 2 a 4 jugadores

.

Elementos de Escenografía

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía. Pueden colocarse árboles de jungla, ruinas o cualquier elemento similar. Os recomendamos jugar este escenario en un área aproximada de 120 x 120 cm

Bandas

Cada jugador tira 1D6. Aquel que obtenga el resultado más alto elige en qué borde de la mesa despliega y coloca a todos sus guerreros a 20 cm o menos de este. Su oponente despliega a continuación en el borde opuesto, de la forma habitual.



Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto actúa en primer lugar, el jugador que obtenga el segundo resultado más alto actúa en segundo lugar y así sucesivamente.

Reglas Especiales

Hay una ligera niebla que cubre toda la mesa. Para representar esto, las bandas deben aplicar un modificador de -3 a su atributo de Movimiento y reducir en -10 cm el alcance de sus armas de proyectiles. Esto significa que un arco largo tendrá un alcance máximo de 65 cm en lugar de los 75 cm habituales. Los efectos de la habilidad "Liderazgo" se reducen a la mitad de alcance, lo que significa que cualquier miniatura que quiera utilizar el atributo de Liderazgo de un Héroe debe estar a 8 cm o menos de él.

Final de la Partida

El juego termina cuando solo queda una banda que no haya huido sobre la mesa. Esta banda es la ganadora.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe y Héroes Vencedores: El Jefe y los Héroes de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier Héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

Escenario 8: Saltando de Isla en Isla

El río Amaxon se divide en varios ríos menores, creando así varias pequeñas islas rodeadas por turbulentos rápidos. A veces, estas islas contienen importantes artefactos o tesoros y, por tanto, deben ser defendidas.

En este escenario pueden participar de 2 a 4 jugadores

.

Elementos de Escenografía

Sobre una mesa de 120 x 120 cm, coloca un río que la cruce a lo ancho en su totalidad y de manera que sus ramificaciones creen varias islas. Debe haber, como mínimo, una isla más que el número de jugadores que tomen parte en este escenario. Las islas deben ocupar un área de al menos 15 cm2. Coloca, como mínimo, tantos puentes como jugadores haya, situados de manera racional entre las islas.

Bandas

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto elige en qué isla despliega y lo hace en primer lugar. El resto de jugadores despliegan a continuación, en orden descendente de resultados.

Inicio de la Partida

Cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto actúa en primer lugar. La secuencia de turno se sigue en el sentido contrario a las agujas del reloj a partir de la posición del primer jugador.



Reglas Especiales

El objetivo es controlar tantas islas como sea posible al finalizar la partida. Para controlar una isla, debes tener más miniaturas en pie en ella que cualquier enemigo por separado. El río se considera terreno impasable, así que deben utilizarse los puentes para cruzar de una isla a otra. No puede haber más de cuatro miniaturas en un puente. Si una miniatura recibe una herida mientras está sobre un puente, deberá superar con éxito un chequeo de iniciativa o, de lo contrario, caerá al río. Si esto ocurre, sufrirá un impacto adicional de F3 y el río la arrastrará hasta la orilla más próxima.

En este escenario no pueden aplicarse las reglas de nadar, ni combates en el agua. La habilidad especial de anfibio tampoco surte efecto, las corrientes son tan fuertes que ningún loco intentaría nadar en ellas.

Final de la Partida

La partida termina una vez jugados 6 turnos completos o cuando todas las bandas, salvo una, hayan fallado sus chequeos de retirada.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe Vencedor: El Jefe de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier Héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+1 por Isla Tomada: El Jefe de la banda que, al final de la partida, controle una isla controlada inicialmente por otra banda gana +1 puntos de experiencia.

Escenario 11: La Ruina Embrujada

Las bandas han oído rumores de un naufragio en las costas de Lustria. Se rumorea que el barco estaba cargado de oro rumbo al viejo continente. Solo sobrevivió un marinero de la tripulación, pero a perdido el juicio debido a la terrible experiencia que sufrió. Ahora solo repite esta frase una y otra vez: "sus manos muertas vienen a por mi, a por mi…"

En este escenario pueden participar de 2 a 6 jugadores

.

Elementos de Escenografía

En el centro de la mesa debe fluir un rio de entre 45/60 cm de ancho. El rio puede contener hasta 3 islas pequeñas de unos 15cm de radio. El rio puede tener afluentes, pequeños brazos de agua de no más 15cm de ancho. El rio principal puede tener algún puente, sin embargo el puente debe permitir que un bote o balsa pasen por debajo de él. En el centro del tablero hay que colocar un barco naufragado tocando a una de las islas.

Cada jugador coloca por turnos un elemento de escenografía. Pueden colocarse árboles de jungla, ruinas o cualquier elemento similar.

Bandas

Cada jugador tira 1D6. Aquel que obtenga el resultado más alto elige en qué borde de la mesa despliega y coloca a todos sus guerreros a 20 cm o menos de este, puede desplegar botes o balsas en el rio, incluso si no están en su zona de despliegue. Su oponente despliega a continuación en el borde opuesto, de la forma similar. Para partidas multijugador consulta las reglas de despliegue en el manual de caos en las calles.

Inicio de la Partida

Antes de empezar la partida, los jugadores deberán decidir en qué sentido fluyen las aguas del rio.

A continuación cada jugador tira 1D6. El jugador que obtenga el resultado más alto actúa en primer lugar, el jugador que obtenga el segundo resultado más alto actúa en segundo lugar y así sucesivamente.

Reglas Especiales

En este escenario se aplican todas las reglas de Terreno y de nadar. El rio principal de considera terreno muy difícil y deberán aplicarse las reglas correspondiente, los afluentes se consideraran terreno difícil.

Cada Banda contara con un bote gratuito en este escenario y solo para este escenario. Consulta el manual de imperio en llamas para la descripción y las reglas de los botes.

Dentro del barco naufragado debe colocarse un cofre del tesoro. Este cofre debe ser llevarlo a sitio seguro saliendo por el propio borde de la mesa. Llevar el cofre del tesoro retrasa al guerrero, que se mueve a la mitad de su velocidad. Dos o más miniaturas pueden llevar el cofre sin problemas. Puedes utilizar una miniatura del cofre del tesoro para representar al cofre. Si la miniatura que carga con él queda fuera de combate, el cofre del tesoro se queda en ese sitio. Cualquier miniatura de tamaño humano o superior puede recogerlo poniéndose en contacto peana con peana con él.

Una vez finalice el turno de la primera banda que entre en el barco naufragado aparecerá la tripulación maldita. A partir de este momento la tripulación actuara como un jugador más en su propio turno, que será después del primer jugador que haya abordado el barco.

La Tripulación

La tripulación maldita del barco, condenados a no encontrar el reposo eterno a causa de su codicia en vida.

La tripulación consta de 10 piratas malditos y sus dos capitanes, el capitán Dirk Razig y el capitán Reg Razig. La tripulación debe desplegarse dentro del barco naufragado. Su prioridad es recuperar el tesoro por lo que si les es posible siempre dispararan, cargaran o perseguirán al portador o portadores del cofre siempre que les sea posible. En caso de recuperar el cofre, volverán al barco pero seguirán atacando a todo aquel que intente arrebatarles el tesoro.

Toda la Tripulación sigue las siguientes reglas especiales:

No Muertos: Siguen todas las reglas de los No muertos. Causan miedo, son inmunes a psicología y venenos, no pueden correr e insensibles al dolor.

Maldito: Todas las armas de la tripulación impactaran con 4+ sin importar la dificultad.

Vigor Sobrenatural: La tripulación no se verá afectado por el clima ni sus armas tampoco, pero seguirá estando sujetas a las reglas de armas de pólvora.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dirk Razing	10	3	3	3	4	2	3	2	8

Armas/Armadura: Daga, ristra de pistolas y Alfanje (consulta el manual de khemri para la descripción del arma).

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Reg Razing	10	3	3	4	4	2	3	2	8

Armas/Armadura: Daga, Espada y Alfanje (consulta el manual de khemri para la descripción del arma). Loro (consulta la banda de piratas)

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pirata Maldito	10	2	2	3	3	1	3	1	5

Armas/Armadura: Daga, ristra de pistolas y Alfanje (consulta el manual de khemri para la descripción del arma).

Final de la Partida

El juego termina cuando una banda consigue salir del tablero con el cofre o cuando solo quede una banda en el tablero, tenga en cuenta que se puede seguir jugando contra los piratas hasta fallar el chequeo de retirada, en ese caso nadie gana la batalla.

Experiencia

+1 Sobrevive: Cualquier Héroe o grupo de secuaces que sobreviva a la batalla gana +1 punto de experiencia.

+1 Jefe y Héroes Vencedores: El Jefe y los Héroes de la banda vencedora reciben +1 punto de experiencia adicional.

+1 por Enemigo Fuera de Combate: Cualquier Héroe gana +1 de experiencia por cada enemigo que deje fuera de combate.

+2 por Sacar el Tesoro de la Mesa: Cualquier héroe o secuaz que saque el tesoro de la mesa, ganara +2 puntos de experiencia.

+1 Por Matar al Capitán: Cualquier héroe o secuaz que mate a uno de los dos capitanes, ganara +1 punto de experiencia adicional.

Recompensa

Al final del juego, la banda que consiga sacar el cofre. debe tirar 1D6 por cada elemento individual de la tabla siguiente.

Tirada	Resultado
Auto	3D6 co
4+	1D3 gemas valoradas en 10 co cada una.
5+	Anillo de Oscuridad
4+	1D3 Fragmentos de Piedra Bruja.
6+	Artefacto menor

Beneficios

Después de la batalla, en la fase exploración, las bandas encuentran equipo, armas y armaduras que pueden utilizar, y diversos objetos que pueden ser intercambiados por oro. Los objetos pueden ser vendidos en el campamento o intercambiados con comerciantes de los asentamientos.

Al finalizar la batalla, tira1D6 por cada héroe que no haya quedado fuera de combate, tal y como se describe en el manual de Trolheim en la pagina 134. Con la excepción de que debe sustituirse la tabla de exploración por la descrita en este manual.



Tiradas Múltiples

Además de fragmentos de piedra bruja, la banda puede encontrar lugares poco habituales o habitantes de la jungla. Si obtienes el mismo resultado en varios dados, has descubierto un edificio poco habitual o has encontrado algo extraordinario. Consulta la tabla de Exploración en los apartados apropiados según el número de resultados.

Hay algunos múltiples que se traducen en una trampa o encuentro con un monstruo. En la descripción del resultado se detalla como sucede. Resulta ser una buena idea designar a los héroes más poderosos para esta misión, ya que sus posibilidades de sobrevivir al encuentro aumentan considerablemente.

Procedimiento de Exploración

Tal y como se describe en el manual básico de Trollheim, pagina 134.

Los tesoros que se mencionan en la exploración serán tratados como fragmentos de piedra bruja, así si por ejemplo encuentras dos tesoros tendrán el mismo valor que dos fragmentos de piedra bruja.

NÚMERO DE FRAGMENTOS DE PIEDRA BRUJA

Resultado del Dado	Fragmentos Encontrados
1-5	1
6-11	2
12-17	3
18-24	4
25-30	5
31-35	6
36+	7

Tabla de Exploración de Lustria

Dobles

11.....Hacha de metal

22..... Maza de piedra

33.....Daga de los sacrificios

44.....Lanza de ónice

55.....Escudo de obsidiana

66.....Rodela de obsidiana

Triples

111.....Dardo trampa

222.....Armadura de hueso de estegadón

333.....Casco de cráneo

444.....Piel exótica

555.....Sarta de cuentas

666.....Mercado

Cuádruples

1111.....Armadura de placas de oro

2222.....Cadáver de eslizón

3333.....Capa de plumas

4444.....Taller de artesano

5555.....Cadáver humano

6666.....Entrada de túnel

Quíntuples

11111.....Habitación del mapa

22222.....Pozo de las serpientes

33333.....Canto rodado

44444.....Laberinto

55555.....Nido de gélido

66666.....Puerta escondida

Séxtuples

111111.....Estanque del conocimiento

222222..... .....Placa de oro

333333.....Daga de Sotek

444444.....Banda aniquilada

555555.....Explorador élfico

666666.....Huevo



Dobles

(1 1) Hacha de metal
El héroe ha encontrado un hacha de metal, objeto inusual entre los Hombres Lagarto aunque sea común para el resto de bandas. El hacha está decorada con glifos de los Hombres Lagarto y el puño es de piel de salamandra y lleva incrustadas valiosas gemas.

El hacha cuesta 10 coronas de oro y puede venderse a la mitad de su precio.

(2 2) Maza de piedra
El héroe ha encontrado una maza de obsidiana ligeramente dañada en uno de sus lados. Da la impresión de haberse usado mucho. La cabeza de la maza tiene forma de pájaro con ojos de esmeralda.

La maza puede venderse por 1D6 coronas de oro.

(3 3) Daga de los sacrificios
Se trata de una de las temidas dagas que los sacerdotes de los Hombres Lagarto utilizan para sacrificar a los enemigos capturados. La hoja tiene un color marrón oscuro y en la empuñadura lleva incrustadas gemas de color rojo sangre. Podrá venderse a buen precio dado el valor de sus gemas, pero quizá los hechiceros puedan usar la sangre o la esencia vital absorbida por la hoja para sus propios fines.

La daga puede venderse por 1D6 coronas de oro.

(4 4) Lanza de ónice
Se usó ónice para construir la punta de esta lanza y su mango está recubierto por tiras de piel o de pelaje de un animal exótico.

La lanza cuesta 20 coronas de oro y puede venderse a la mitad de su precio.

(4 4) Lanza de ónice
Se usó ónice para construir la punta de esta lanza y su mango está recubierto por tiras de piel o de pelaje de un animal exótico.

La lanza cuesta 20 coronas de oro y puede venderse a la mitad de su precio.

(5 5) Escudo de obsidiana
Se trata de un escudo circular hecho de obsidiana y que lleva incrustadas gemas y oro. Puede que se construyese para equipar a un saurio.

El escudo puede venderse por 2D6 coronas de oro.

(6 6) Rodela de obsidiana
Esta rodela es más pequeña que un escudo aunque también está hecha de obsidiana e igualmente lleva incrustadas gemas y oro. Puede que se construyese para algún eslizón, pero también podría usarla un guerrero humano.

La rodela puede venderse por 2D6 coronas de oro.



Triples

(1 1 1) Dardo trampa

El héroe encuentra un nicho con una hermosa estatuilla de oro. Cuando intenta cogerla, recibe el disparo automático de un dardo trampa.

1D6 dardos de F1 impactarán en la víctima con un resultado de 3+. Un resultado de 6 indica que el dardo causa una herida automáticamente. Si el héroe cuenta con la habilidad de esquivar, puede efectuar una tirada de salvación para evitar la herida. La estatuilla puede venderse por 2D6 coronas de oro.

(2 2 2) Armadura de hueso de estegadón

El héroe ha encontrado una armadura de hueso de estegadón.

El hueso de estegadón es tan pesado que, si el héroe no dispone de F4, no podrá equiparse con ella. Junto a la armadura hay un casco, también de hueso de estegadón. La armadura se considera una armadura pesada y la miniatura que la lleve sufrirá -1 al movimiento y -2 si el guerrero, además de la armadura, lleva un escudo.



(3 3 3) Casco de cráneo

Se trata de un casco construido con el cráneo de una bestia enorme con el que suelen equiparse los guerreros tótem saurios y los sacerdotes eslizones.

Se considera un casco, pero puede venderse por 2D6 coronas.

(4 4 4) Piel exótica

Tu héroe se encuentra por casualidad con un eslizón cazador que se disponía a limpiar y preparar la piel de un animal exótico. El eslizón es despachado con rapidez.

La piel puede venderse por 2D6 coronas.

(5 5 5) Sarta de cuentas

Encuentras una sarta de cuentas exóticas.

Pueden venderse por 2D6 coronas de oro.

(6 6 6) Mercado

El héroe descubre lo que parece ser un mercado eslizón y, entre las mesas rotas, encuentra uno objeto.

Tira 1D6 y consulta la tabla siguiente.

1D6	Resultado
1-2	Arco Corto
3	2 Dagas
4	Cerbatana
5	Lanza
6	Flechas de Caza

Cuádruples

(1 1 1 1) Armadura de placas de oro
El héroe encuentra una armadura con placas de oro.

La armadura se considera una armadura pesada, pero puede venderse por 4D6 coronas de oro.

(2 2 2 2) Cadáver de eslizón
El héroe encuentra el cadáver de un eslizón.

Junto al cadáver se encuentran los objetos siguientes, de los que puedes tomar posesión: un arco corto y 1D3 dosis de veneno negro.

(3 3 3 3) Capa de plumas
Encuentras una pesada capa decorada con plumas vistosas y bordada con hilo de oro. Perteneció a un Sumo Sacerdote Eslizón.

Esta capa puede llevarla cualquier héroe y le permite abandonar el combate en cualquier momento sin efectuar chequeo alguno.

(4 4 4 4) Taller de artesano
Encuentras un taller de artesanos eslizones.

Encuentras gemas sin labrar a cambio de 1D6 x 5 coronas de oro.





(5 5 5 5) Cadáver humano
El héroe encuentra el cadáver de un mercenario humano.

Tira un dado para saber qué objeto de los que has encontrado aún funciona:

1D6	Resultado
1	Pistola de Duela
2-3	Ristra de Pistolas
4	Arcabuz
5	Trabuco
6	Ristra de Pistolas de Duelo

(6 6 6 6) Entrada de túnel
Has encontrado un túnel que conduce al nivel superior de un templo en ruinas.

Podrás utilizar el túnel en la siguiente partida que libres. Puedes colocar un máximo de tres guerreros (pero no guerreros de gran tamaño como una rata ogro o un ogro) en cualquier lugar del campo de batalla siempre que estén situados en la planta superior de un templo en ruinas. Sitúa a los guerreros al término de tu primer turno teniendo en cuenta que tienen que guardar una distancia mínima de 20 cm de las miniaturas enemigas. De esta forma se representa a los guerreros que acechan desde arriba y disparan al enemigo aprovechando su situación elevada.

Quíntuples

(1 1 1 1 1) Habitación del mapa

El héroe entra en una habitación oval con un techo elevado. El techo está recubierto de gemas que forman constelaciones de estrellas.

El héroe logra arrancar las gemas inferiores, que equivalen a un valor total de 1D6 x 10 coronas de oro que podrá añadir a su tesoro.

(2 2 2 2 2) Pozo de las serpientes

Cuando el héroe trata de hacer un agujero en el suelo, se da cuenta de que es un nido de serpientes venenosas. Obviamente, se trata de un pozo de sacrificios de los Hombres Lagarto. Hay varios cadáveres en el pozo y algunos de ellos conservan todavía el equipo.

Te las apañas para conseguir alguno de los objetos siguientes. Tira por separado para cada objeto para comprobar cuál encuentras:

1D6	Objeto
Auto	Una bolsa con 2D6 coronas de oro
5+	Pistola de Duelo
4+	Espada
4+	1D3 Tesoros (Fragmentos de Piedra Bruja)



(3 3 3 3 3) Canto rodado

Cuando el héroe logra arrancar una estatua de jade de un muro del templo, cae en la cuenta de que se trata de una trampa. En ese momento un gigantesco canto rodado aparece rodando por el interior del túnel, por lo que, si se queda donde está, morirá aplastado.

El héroe ha de obtener un resultado inferior a su atributo de Movimiento en 3D6 para lograr escapar del gigantesco canto rodado. Si no lo logra, sufrirá 1D3 heridas en la tabla de heridas graves. Si el héroe dispone de la habilidad especial de carrera, puede tirar dos dados adicionales y elegir los tres resultados menores. Si el héroe sobrevive, habrá conseguido la estatua de jade, que podrá vender por 50 coronas de oro.

(4 4 4 4) Laberinto

De camino al templo en ruinas, el túnel parece no tener fin y el héroe queda total y absolutamente perdido.

El héroe se perderá esa partida y posiblemente las que le sigan. Al inicio de la segunda partida, debe tirar 1D6. Si obtiene un resultado de 5+, el aventurero habrá encontrado la salida y se reincorporará a la batalla. Si no lo consigue, cada próxima vez que tenga que efectuar la tirada, debes restar uno al resultado que ha de conseguir, pues es más probable que haya encontrado la salida a medida que pasa el tiempo. Pero, si después de efectuar tres tiradas no ha logrado salir del túnel, el héroe habrá caído debido a un derrumbamiento y no volverá. De todas formas, por cada partida que no dispute, logrará 1 objeto.

1ª partida:	Se pierde automáticamente
2ªpartida:	Encuentra la salida 5+
3ªpartida:	Encuentra la salida 4+
4ªpartida:	Encuentra la salida 3+
5ªpartida:	El Héroe se pierde para siempre

Quíntuples / Séxtuples

(5 5 5 5 5) Nido de gélido

El héroe tropieza con un nido de gélidos y descubre un gélido recién nacido. Por desgracia, la madre regresa y no se alegra de encontrar al intruso.

El héroe debe luchar con la bestia para escapar. Sitúa al héroe y al gélido a una distancia de 15 cm uno de otro. El gélido tiene la iniciativa en el primer turno y efectúa una carga. Si el héroe gana el combate, la cría de gélido quedará permanentemente ligada al héroe. A efectos de juego se considera igual que un mastín de guerra y se anotará como equipo del héroe. Además, el héroe obtiene +1 a la exploración gracias al combate ganado y otro +1 por haber aniquilado al gélido.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gélido	20	3	0	4	4	2	5	2	6

Armas/Armadura: el guardián pétreo no usa ni armas ni armaduras, pero posee una tirada de salvación natural de 4+ debido a que esta hecho de piedra.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: El gélido causa miedo.

Furia Asesina: El gélido está sujeto a furia asesina, por lo que no deberá efectuar chequeos de estupidez.

(6 6 6 6 6 6) Puerta escondida

Tropiezas por casualidad con una puerta oculta y, a partir de ahora, aprendes a reconocer este tipo de puertas en los túneles.

Siempre puedes repetir la tirada de un dado al efectuar las tiradas de exploración. Anota esto en la hoja de control de la banda. Si encuentras una segunda o más puertas escondidas, no sigues sumando tiradas adicionales, aunque sí que puedes obtener tiradas adicionales gracias a otros objetos o fuentes.

(1 1 1 1 1 1) Estanque del conocimiento

El héroe entra en una habitación con un estanque en el suelo. La superficie del estanque se mueve ligeramente como nubes mecidas por la brisa de primavera. Cuando el héroe mira al agua, las nubes desaparecen y el héroe contempla imágenes del futuro.

El héroe obtiene +1D6 de puntos de experiencia, pero también recibe una antigua herida de guerra. Tira 1D6 antes del inicio de la batalla. Si obtienes un resultado de 1, el héroe reconoce esta batalla en el estanque y se niega a participar en la batalla sabiendo que va a morir en ella. Las visiones del estanque no siempre resultan beneficiosas y el héroe puede llegar a perder el juicio tras pasar una década recordando las imágenes de muerte y destrucción de sus amigos. Además de obtener puntos de experiencia, el héroe aprende de la lista de habilidades académicas y puede aprender magia menor si ya es un hechicero o si adquiere más tarde la habilidad de conocimientos arcanos.



(2 2 2 2 2 2) Placa de oro

El héroe tropieza por casualidad con una de las placas sagradas de los Hombres Lagarto. La placa está todavía sobre el cuerpo de un explorador tileano que fue sorprendido por una cruel trampa.

La placa cuesta 100 +1D6 x 10 coronas y su inscripción hace que los Hombres Lagarto odien a esta banda para toda la eternidad. Si una banda de Hombres Lagarto encuentra la placa, ganará 200 coronas de oro como recompensa de los sumos sacerdotes.

Séxtuples

(3 3 3 3 3 3) Daga de Sotek

El héroe entra en una habitación que tiene cráneos de ratas alineados junto a las paredes y colas de ratas cortadas. Una daga descansa en un podio rodeado de cráneos de ratas. La empuñadura tiene la forma de una cola bífida de serpiente y la hoja aserrada.

La daga siempre causa heridas a los Skavens con un resultado de 2+ y causa impactos críticos con un resultado de 5+. El héroe que empuña la daga es inmune a todos los chequeos provocados por skavens. Las ratas gigantes y las ratas ogro no cuentan como Skavens. Un héroe skaven puede empuñar esta daga, que resulta un arma potente a la hora de luchar por posiciones más altas en la sociedad skaven. Sin embargo, si en una tirada para herir se obtiene un resultado de 1, el héroe skaven recibe una herida.

(4 4 4 4 4 4) Banda aniquilada

Encuentras entre las ruinas los restos de una banda asesinada bajo el filo de piedra de lanzas y puntas de flechas envenenadas.

Encuentras los objetos siguientes. Tira por cada uno por separado (aparte de las coronas de oro y las dagas) para comprobar si los encuentras.

1D6	Objeto
Auto	3D6 X 5 coronas de oro
4+	Armaduras Ligeras
5+	Armadura Pesada
Auto	1D6 Dagas
5+	1D3 Alabardas
3+	1D3 Espadas
2+	1D3 Escudos
5+	1D3 Arcabuces
2+	1D3 Cascos
4+	1D6 Pistolas

(5 5 5 5 5 5) Explorador élfico

Bajo el templo que estás explorando, encuentras el cuerpo de un explorador élfico muerto hace largo tiempo.

Encuentras los objetos siguientes. Tira por cada uno por separado (aparte de las coronas de oro y la espada) para comprobar si los encuentras.

1D6	Objeto
Auto	3D6 X 5 coronas de oro
4+	Armaduras Ithilmar
Auto	Espada
5+	Reliquia Sagrada
4+	Capa Élfica
4+	Arco Élfico

(6 6 6 6 6 6) Huevo

El héroe encuentra una pequeña habitación con un enorme huevo colocado sobre una almohada. Lo han dejado allí con un propósito desconocido.

El huevo puede venderse a un hechicero o a un coleccionista por 2D6 x 10 coronas de oro. Con el Huevo también encuentras un artefacto menor, tira en la tabla de artefactos menores.



Artefactos de Lustria

En los templos de Lustria hay más riquezas y potentes y antiguos artefactos de los Ancestrales que en cualquier otro lugar conocido. Las tablas que podéis ver a continuación os servirán para generar objetos para escenarios o para integrarlas con las tablas de exploración.

Siempre que encuentres un artefacto, tira 4D6. Suma el resultado de los cuatro dados y busca en la Tabla de Artefactos Menores para comprobar qué has encontrado. Si obtienes cuatro resultados idénticos (por ejemplo: 1111, 2222, 3333...), habrás encontrado un artefacto menor y podrás repetir la tirada de dados y consultar la Tabla de Artefactos Mayores.

Artefactos Menores

(4) Tela del Corazón de los Sacrificios de Chotec

El corazón que se utilizó en este artefacto pertenecía a un despiadado héroe saurio que fue bendecido con el don de la inteligencia (hasta un cierto límite). El saurio se volvió contra los suyos y se adentró en la jungla, pero fue capturado en una trampa que le había tendido el sacerdote de Chotec, Tinci-Winci. Fue sacrificado porque el sacerdote creyó que estaba poseído.

Esta tela puede usarse como una honda y proporciona un modificador de +1 a la Fuerza.

(5) Maza de Jaguar

Esta maza de bronce fue encantada por un poderoso mago sacerdote para que proporcionase la rapidez de este animal tótem a su portador. La maza confiere una velocidad sobrenatural a su portador y, además, le sirve para bloquear ataques.

Esta arma se considera una maza, pero puede parar igual que una espada.



(6-8) Flechas Mágicas

Los magos sacerdotes suelen proveer a los mejores eslizones de flechas mágicas para que les ayuden a proteger sus templos. A veces, los eslizones son destruidos antes de tener siquiera la oportunidad de utilizarlas.

Tira 1D6 y consulta la tabla siguiente:

1D6	Objeto
1	1D3 Flechas de Hielo
2	1D3 Flechas Explosivas
3	1D6+1 Flechas de Hielo
4	1D3+1 Flecha de Trueno
5	2D6 Flechas Explosivas
6	2D6 Flechas de Trueno

Todas las flechas pueden dispararse con arco corto, arco, arco largo o arco élfico. A continuación, puedes comprobar el daño que causa cada tipo de flecha:

Flechas de Hielo: estas flechas congelan el objetivo en el que impactan. Un enemigo herido por una Flecha de Hielo no puede mover en su siguiente fase de movimiento.

Flechas Explosivas: estas flechas explotan con un brillante destello de magia cuando golpean a un objetivo. Cuentan como si tuvieran Fuerza 5 y toda miniatura que se encuentre a una distancia de 5 cm sufrirá un impacto de Fuerza 3.

Flechas de Trueno: estas flechas convocan un potente rayo de energía que impacta en el objetivo. Estas flechas tienen Fuerza 3, pero cuando impactan en un objetivo producen un impacto adicional de Fuerza 4, con un modificador de +1 a la Fuerza si la miniatura está equipada con escudo, rodela o armadura ligera y de +2 a la Fuerza si la miniatura está equipada con armadura pesada.

(9) Escudo de Pluma de Hierro

Este escudo se ha construido con un mineral denominado "pluma de hierro", que solo se encuentra en medio de la jungla (la causa es un meteorito que cayó del cielo, compuesto de un mineral tan resistente como el hierro y tan ligero como una pluma).

El escudo se considera una rodela que proporciona a su portador un +1 a la tirada de salvación por armadura. Además, no es necesario hacer una tirada para comprobar si el héroe se ahoga cuando cae en el agua.

(10-11) Armadura de Dragón de Pantano

Esta armadura se ha fabricado con la piel del escurridizo dragón de pantano. Algunos exploradores dedican su vida a la caza de estas raras bestias para conseguir sus pieles. Además, es tan ligera que su portador flota en el agua.

Este tipo de armadura se considera una armadura pesada, aunque su portador no sufre las penalizaciones por usar escudo. Además, si un guerrero que lleve esta armadura cae al agua, no ha de efectuar un chequeo para comprobar si se ahoga.

(11-12) Piel de Eslizón Camaleón

Los eslizones camaleón son una raza que está a punto de extinguirse. Tienen aproximadamente el mismo tamaño que los eslizones comunes, pero su piel es similar a la de un camaleón y les permite camuflarse en el medio ambiente que les rodea. La piel de un eslizón camaleón es muy apreciada porque ofrece protección y camuflaje.

La Piel de Eslizón Camaleón puede llevarla un héroe, que gracias a ella obtiene una tirada de salvación por armadura inmodificable de 6+. La armadura no proporciona tirada de salvación si el arma con la que se le dispara no permite tirada de salvación. Además, el héroe dispone de la habilidad especial infiltración. Los enemigos solo pueden detectar a una miniatura oculta y equipada con la Piel de Eslizón Camaleón aplicando la mitad de su atributo de Iniciativa.



(13) Vara de Sotek

Esta vara tiene la forma de una serpiente y su extremo termina en dos cabezas. Después de pasar un período de aprendizaje, la mayoría de magos aprende a canalizar el exceso de magia y lo convierte en un potente veneno mágico capaz de aniquilar a los adversarios más resistentes.

Esta vara cuenta como un garrote y puede ser utilizada por un mago. Además de aplicársele las reglas del garrote, tiene la ventaja de que puede lanzarse durante la fase de disparo. Tiene un alcance de 15 cm e impacta con un 3+ en 1D6. La vara de Sotek tiene Fuerza 5, aunque tendrá Fuerza 2 si el objetivo es inmune al veneno.

(14-15) Agua de la Eterna Juventud

Si encuentras el cadáver de una Amazona, verás que lleva un frasquito pequeño con Agua de la Eterna Juventud. Se trata de un objeto mágico raro, capaz de curar la enfermedad más grave de todas: la del paso del tiempo.

Un héroe fuera de combate puede beber el agua de este frasco al término de la batalla. Ese héroe ya no tendrá que tirar en la Tabla de Heridas Graves de Héroes. El frasco es de un solo uso.

(16) Estatua de Sotek

Se trata de una de las pocas estatuas que existen del dios Sotek. Estas estatuas de oro llevan gemas incrustadas y los Hombres Lagarto las consideran una reliquia sagrada.

Esta estatua puede llevarla cualquier héroe y hace que los eslizones sientan una profunda envidia hacia el héroe, aunque pondrán un especial cuidado en evitar que sea destruido. Los eslizones atacan en último lugar contra el portador de la Estatua de Sotek y ningún chamán eslizón lanzará un hechizo que afecte a su portador. Los eslizones de una banda enemiga están sujetos a odio contra todos los miembros de la banda que lleve la Estatua de Sotek menos contra el portador de este objeto mágico. Si el portador de la estatua queda fuera de combate, esta se perderá. Las bandas de Hombres Lagarto pueden repetir tiradas por este artefacto.

(17-18) Espada Sangrienta

Las Elfas brujas suelen llevar armas empapadas en calderos de sangre. Estas armas mágicas pueden quitar la fuerza vital de su víctima y transferirla al portador de la espada.

Esta espada puede ser empuñada por cualquier héroe excepto un Alto Elfo. Si el héroe hiere a un enemigo que no supera su tirada de salvación por armadura, el héroe gana una Herida. Si el héroe obtiene más Heridas de las que permite su perfil de atributos, tira 1D6. Con un resultado de 4+, el héroe obtiene una Herida adicional.

(19) Armadura de Gélido

Esta capa se ha confeccionado con la piel de un gran gélido. Aunque los gélidos son relativamente comunes en las junglas de Lustria, resulta muy difícil conseguir la piel de gélido, ya que debe ser de gran tamaño para que proporcione la protección apropiada.

Esta armadura pueden llevarla los héroes que puedan equiparse con armadura pesada. Gracias a ella, el héroe obtiene una tirada de salvación de 5+. La tirada no puede superar la de 6+.

(20) Armadura de Estegadón

Los Hombres Lagarto suelen usar la piel extremadamente resistente de un impresionante estegadón a modo de extravagante armadura.

Esta armadura cuenta como una armadura pesada y un casco y puede llevarla cualquier héroe que lleve normalmente armadura y tenga al menos Fuerza 4. La armadura proporciona al héroe una tirada de salvación de 4+ y una tirada de salvación de 4+ si queda aturdido, igual que un casco normal. La armadura puede usarse con un escudo.

(21-23) Espada Élfica Ancestral

Solo los mejores espaderos de Hoeth llevan estas majestuosas armas. Estas espadas están tan bien equilibradas que pueden usarse incluso para detener golpes.

Esta espada puede llevarla cualquier héroe que disponga de una Fuerza mínima de 3. Se trata de una espada a dos manos con la que se pueden parar golpes igualando el resultado del atacante.

(24) Amuleto de Araña

Mientras buscaba al resto de una banda de goblins zalvajes el héroe se dio cuenta de que el chamán goblin llevaba en el cuello un collar con una joya negra. Este amuleto hace que su portador se vuelva inmune a casi todos los venenos conocidos.

Este amuleto puede llevarlo cualquier héroe y lo hace inmune a todos los venenos.

(4) Daga de Sotek

Esta daga fue encontrada rodeada de cráneos de ratas y colas cortadas. Cuando está cerca de un Skaven, empieza a brillar.

Esta daga causa heridas con un resultado de 2+ y produce impactos críticos contra Skavens con un resultado de 5 ó 6. Su portador no ha de efectuar chequeos de solo ante el peligro contra Skavens.

(5) El Anillo de los No Muertos

Este anillo fue creado por uno de los más poderosos nigromantes de Luthor Harkon de la Costa de los Vampiros para protegerse a sí mismo de los furiosos Hombres Lagarto. El anillo tiene el poder de sanar las heridas, incluso las más graves.

Cualquier héroe puede llevar el Anillo de los No Muertos excepto los Altos Elfos. Un héroe que quede fuera de combate durante una partida, puede repetir (si quiere) su tirada de heridas, pero debe aceptar siempre el segundo resultado aunque sea peor.



(6) Botas de Terradón Dorado

Antaño existió un terradón gigante dorado que aterrorizaba una ciudad ancestral de los Hombres Lagarto. Al final, un héroe eslizón consiguió aniquilarlo y un mago sacerdote lanzó inmediatamente un hechizo para guardar la piel de las alas. Con esta piel el eslizón se hizo unas botas que hacen que su portador sea tan ligero como el aire.

Estas botas puede llevarlas cualquier héroe, que gracias a ellas puede moverse a través de cualquier tipo de terreno sin sufrir penalización alguna. Además, el guerrero obtiene la habilidad especial salto.

(7) Mapa Estelar

Este mapa ancestral fue creado por uno de los slann para navegar por Lustria. Utiliza las estrellas como guía para atravesar la densa jungla que cubre el continente. Aunque su comprensión puede resultar más difícil para un guerrero actual, continúa sirviendo para ayudar a un guerrero a encontrar localizaciones importantes.

Un héroe que disponga del Mapa Estelar no ha de efectuar tiradas de exploración mientras no haya quedado fuera de combate después de una batalla. En su lugar, puede duplicar una de las tiradas efectuadas por otro de los héroes. Por ejemplo, si dispones de 4 héroes que no quedaron fuera de combate y uno de ellos dispone de un Mapa Estelar y obtuviste la victoria en la última partida, tira 4D6. Si obtienes un resultado de 1, 2 y dos resultados de 4, podrás disponer de estos mismos resultados (1, 2 y doble 4). Si se trata del único héroe que no quedó fuera de combate, efectúa las tiradas normalmente.

(8) Yelmo del Yunque

Un herrero enano que solía perder peleas en las tabernas fue el constructor de este casco tan duro como el diamante. Fue todo un éxito, ya que nunca volvió a dolerle la cabeza. Cuando murió lo llevaba puesto, pero no le sirvió de nada cuando cayó dentro de un barril de cerveza, pues al final se ahogó.

Este casco puede llevarlo cualquier héroe que pueda equiparse con armadura. Proporciona las ventajas habituales de un casco y, además, una tirada de salvación especial de 2+ frente a armas contundentes.

(9) Placa de Xoloc

Esta placa está dedicada al dios de los Hombres Lagarto Xoloc y tiene grabadas potentes runas que permiten a los magos acumular poder para lanzarlo más tarde, cuando la situación así lo requiera.

Esta placa puede llevarla un mago. Una vez por batalla, el mago podrá lanzar uno de sus hechizos automáticamente.

(10) Placa de Tepec

La Placa de Tepec tiene escritos realizados por un slann y todo aquel capaz de interpretarlos puede interceptar magia hostil y dispersar un hechizo.

Cada vez que el adversario lance un hechizo, tira 1D6. Con un resultado de 5 ó 6, lograrás dispersar el hechizo de tu oponente y no producirá efecto alguno.

(11) Anillo de los Slann

Este anillo transmite a su portador la naturaleza anfibia de los slann.

Este anillo puede llevarlo cualquier héroe. Gracias a el, el héroe obtiene la habilidad especial acuática y puede moverse más rápidamente (el doble de su Movimiento) por el agua. Además, los oponentes que quieran efectuar una carga o disparar al héroe mientras este se encuentre en el agua, deberán obtener un resultado de 4+ en 1D6 para poder realizar la acción. Los Hombres Lagarto pueden repetir la tirada de este resultado.

(12) Placa del Destino

En esta placa está escrita la historia del pasado y la del futuro. Un guerrero que lleve esta placa dispondrá de una gran ventaja, ya que podrá ver lo que va a ocurrir y planear su estrategia de batalla por anticipado.

Esta placa puede llevarla cualquier héroe. Durante la batalla, el héroe puede repetir una de sus tiradas por turno.

(13) Capa de Plumas

Esta capa está confeccionada con plumas de muchos tipos de aves tropicales de Lustria. La miniatura que la lleve tendrá unos reflejos mucho más rápidos que le permitirán escapar de confrontaciones de consecuencias fatales.

Esta capa puede llevarla cualquier héroe y le permite abandonar el combate en cualquier momento sin efectuar chequeo alguno.

(14) Escudo de Colmillos

Un poderoso herrero rúnico enano creó este escudo, pero el Enano fue cautivado por el poder del Caos y perdió la razón mientras lo construía. Llevó el escudo a un poderoso brujo que grabó un maldición en él de por vida. Ahora devora a sus enemigos y parece tener un apetito insaciable.

Este escudo puede utilizarlo cualquier héroe. Proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 2+.

En una tirada de salvación por armadura de 6, tira para impactar, pues gracias al escudo dispones de un ataque especial. Si el ataque impacta, el escudo devora el arma utilizada en ese momento por tu oponente, que la perderá permanentemente.

(15) Espada de la Ira

Se trata de una famosa espada forjada por los Norses y que formaba parte de la armería que llevaba Losterikkson durante su viaje a Lustria y que perdió allí.

Esta espada puede utilizarla cualquier héroe, pero se verá sujeto a furia asesina. Cuando se encuentre en combate cuerpo a cuerpo y consigas un resultado de 6 para impactar, obtendrás un ataque adicional. Puedes continuar repitiendo la tirada mientras el resultado siga siendo de 6. Si el resultado obtenido es un 1, la espada golpea a su propio portador. Efectúa las tiradas para herir normalmente.

(16) Rubí Estelar

Los orígenes de este enigmático artefacto se han perdido con el paso del tiempo. Basta decir que se trata de un objeto extremadamente antiguo y muy valioso. La piedra fue bendecida por los dioses.

Esta joya puede llevarla cualquier héroe y permite que este encuentre miniaturas ocultas al doble de la distancia de alcance habitual. Además, el guerrero puede repetir cualquier tirada antes, durante o después de cada batalla; si obtiene un resultado de 4+, puede volver a repetir y con un 5+ podrá seguir tirando hasta que falle.

(17) Colgante de los Ancestrales

Cuando los Ancestrales llegaron al mundo, hicieron muchos regalos. Uno de ellos fue un colgante con forma de terradón que fue bendecido con el poder de la tele portación.

Este colgante puede llevarlo cualquier héroe y le permite teleportarse a cualquier lugar del campo de batalla una vez por partida durante su fase de movimiento. Si se tele porta y entra en contacto con un enemigo, se considera que ha realizado un movimiento de carga.

(18) Placa de los Ancestrales

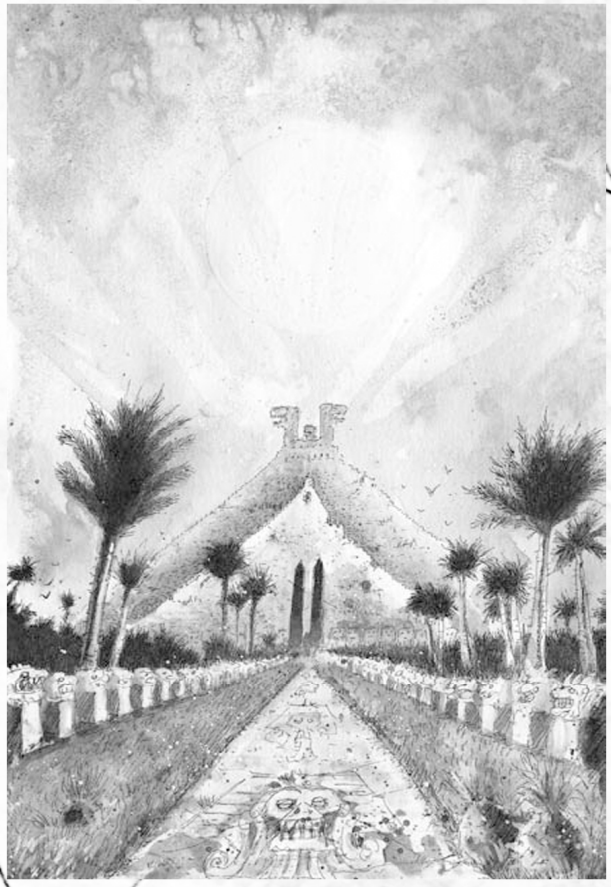
Se trata de una de las muchas placas que representan las formas de los Ancestrales y describen cómo invocar sus poderes.

Esta placa puede utilizarla cualquier héroe que disponga de la habilidad especial conocimientos arcanos. Esta habilidad le permite usar la magia de los Hombres Lagarto con una penalización de +1 de dificultad. El héroe empieza la partida disponiendo de un hechizo y puede obtener nuevos hechizos o subir de nivel los que ya tiene, igual que si se tratara de un hechicero.

(19) Báculo de Araña

Se trata de un báculo de madera que lleva incrustado el esqueleto de una araña que quedó atrapada en el extremo. Las arañas parecen asustarse de este aparentemente frágil báculo.

Este báculo cuenta como un garrote y puede ser utilizado por cualquier héroe. Cuando una miniatura porte este báculo, ninguna araña será capaz de cargarle y, si el portador es el que efectúa la carga, las arañas huirán automáticamente (como si no hubieran superado un chequeo de solo ante el peligro. Además, el portador del báculo puede repetir las tiradas no superadas para trepar una vez.



(20) Esmeralda de la Luna

Mientras buscaba el cadáver de un aventurero elfo oscuro que había muerto hacía mucho tiempo, nuestro héroe encontró una pequeña gema de color amarillo. Cuando la pones en un arma, esta resulta mucho más certera y peligrosa.

Esta gema puede ir engastada en una de las siguientes armas de combate cuerpo a cuerpo (aunque debes tener en cuenta que una vez la hayas engastado no podrás quitarla del arma): daga, hacha, lanza, espada, alabarda o un arma a dos manos. El arma quedará total y permanentemente cubierta de veneno de loto negro.

(21) Espada de Plaga

Esta espada, imbuida de enfermedades, fue encontrada junto al cadáver de un monje de plaga skaven.

Esta espada a dos manos puede portarla cualquier héroe excepto un Alto Elfo. Si un enemigo es herido con la Espada de Plaga, debe efectuar una tirada por enfermedad después de la batalla. Por cada herida infligida por el mismo enemigo, deberá restar -1 a la tirada de enfermedad. Por ejemplo, si un enemigo recibe 3 heridas, deberá efectuar una tirada por enfermedad (aunque no se encontrase buscando el tesoro) y, además, sufrirá una penalización de -2 en la tirada.

(22) La Corona del Crepúsculo

Esta delicada corona de bandas de plata fue construida por los poderosos magos altos elfos de la Torre de Hoeth para que los magos menores pudieran recordar los hechizos que habían aprendido.

La corona garantiza a su portador la utilización de un hechizo de alta magia elfica al azar una vez por partida. Además, garantiza también que se lance con éxito mediante una tirada directa de Liderazgo del portador. Si el portador de la corona es un mago, podrá lanzar su hechizo habitual además de este.

(23) Yelmo del Fanático

Este yelmo perteneció antaño a un gran guerrero norse. La rabia de este fanático norse era tan brutal que la traspasó a su yelmo. El portador de este yelmo quedará sujeto a la rabia en batalla de aquel guerrero.

Este yelmo puede ponérselo cualquier héroe que lleve armadura. El héroe quedará sujeto a furia asesina y no podrá quedar aturdido. Además, si es derribado, el héroe continuará bajo los efectos de la furia asesina durante 1D6 turnos.

(24) Armadura Carmesí del Dragón Sangriento

Esta armadura pesada fue construida por uno de los vampiros neonatos del vampiro Luthor Harkon y se perdió hace mucho tiempo durante una gran batalla al sur del continente. La armadura se forjó en los fuegos ancestrales de un lecho de lava que se encuentra en el centro de una de las Marcas de los Ancestrales. Su poder proviene de las capas tectónicas que se extienden por el continente.

Esta armadura pesada puede llevarla cualquier héroe y le proporciona una tirada de salvación de 5+. Además, el movimiento no se ve modificado aunque la miniatura esté equipada con un escudo y, si se trata de un mago, podrá lanzar hechizos sin sufrir penalización alguna.

La Caida de Itza

Cuando las ciudades-templo empezaron a sucumbir ante las hordas demoníacas, el miedo se hizo más fuerte en los corazones de aquellos que permanecían con vida. Aprovechando que la red de poder y comunicación que se extendía entre las ciudades templo estaba rota, los ejércitos del Caos atacaron la ciudad templo de Itza, bajo la protección del cacique Kroak. Ésta, la primera Ciudad, era la más importante de todas puesto que, si caía, se rompería un vínculo vital de la red geomántica. Ahora que los hombres lagarto estaban a punto de desaparecer, el cacique Kroak entendió que la suya era una resistencia crucial.

El cacique Kroak, el primero de todos los slann desovados en el mundo, erigió un campo deenergía que circundaba toda la ciudad, y los demonios del Caos se estrellaron contra él durante meses, desapareciendo nada más tocar la crepitante burbuja de poder. Pero llegó el día en el que el mago sacerdote no pudo mantener esa barrera mística por más tiempo y, con un último esfuerzo, hizo que la barrera estallara hacia el exterior de la ciudad, lo que no sólo deforestó la selva en un radio de varios kilómetros, sino que hizo que millares de demonios se desvaneciesen de este mundo. No obstante, aún había muchos demonios, y las vociferantes hordas del Caos engulleron la ciudad, de forma que los hombres lagarto tuvieron que combatir a los demonios en las calles de la primera Ciudad.

En esta batalla, el króxigor Nakai, conocido como el Vagabundo, se erigió como leyenda. Tras ver su ciudad templo caer ante las fuerzas del Caos, viajó a Itza para que esta vez no sucediera lo mismo. mató un millar de demonios mientras defendía el puente hacia las estrellas esperando que llegasen refuerzos, lo que le reportó grandes honores. Se le dio por muerto, hasta que apareció de nuevo un millar de años más tarde.

Sentado serenamente sobre la gran pirámide de Itza, una isla de calma en mitad de la tormenta, el cacique Kroak atacó a los demonios. Invocó una lluvia de fuego que diezmó al enemigo. Durante meses, kroak impidió que los demonios tomasen la ciudad, y provocó terremotos que engulleron legiones enteras de ellos. Pero, al final, acabó siendo asesinado por una docena de grandes demonios. Aún así, el espíritu del cacique Kroak se negó a abandonar el mundo y siguió combatiendo. Era tal su determinación que consiguió negarle la victoria a sus enemigos. Así fue como la Primera Ciudad logró resistir, aunque hubo de pagar un alto precio por ello.



Asentamientos

Los jugadores pueden decidir que su banda se establezca en uno de los tres siguientes asentamientos situados en la costa de Lustria. Las bandas pueden viajar de un asentamiento a otro si así lo desean. Cada asentamiento confiere unas reglas especiales aplicadas al comercio. Ten presente que hay bandas de naturaleza malvada o caótica que no pueden residir ni visitar ningún asentamiento. La población local les tiene tanto miedo que si intentaran entrar la guardia los atacaría. Otras Bandas como los Hombres Lagarto no necesitan asentamientos ya que son nativos de Lustria.

Santa Magrita

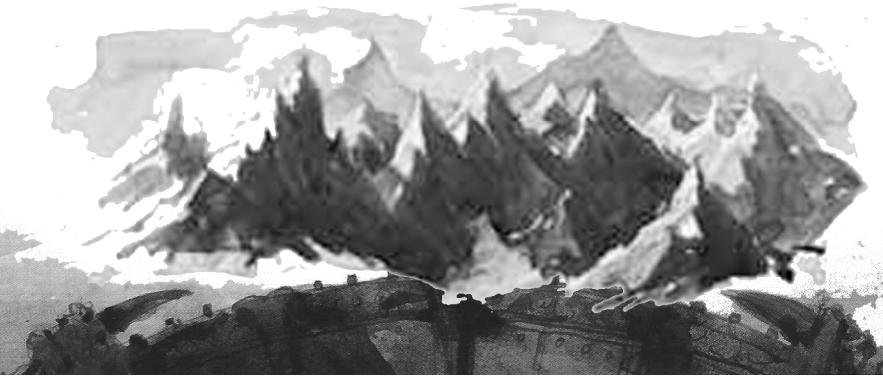
Bienvenido a Santa Magrita, la joya de la corona estaliana en Lustria, localizada en la isla de Colombo. Este hermoso asentamiento rivaliza con las ciudades del Viejo Mundo. Se trata de un puerto desarrollado con un enorme tráfico marítimo. Cada día llegan a sus costas colonos, convictos, mercenarios, mercaderes y misioneros. A menudo aparecen poderosos nobles terratenientes para comprobar el estado de sus tierras; así pues, uno nunca se sabe a quién se va a encontrar en Santa Magrita.

Santa Magrita dispone de una milicia bien equipada para protegerse de las incursiones de los Hombres Lagarto y de los malditos tileanos. La milicia también mantiene la ley y el orden en el interior del asentamiento. La zona del mercado es una amalgama de locales exóticos y mercancías importadas del Viejo Mundo. En este mercado puedes encontrar todo lo que se te antoje. Disfruta de tu estancia y procura saber siempre dónde está la guardia.

Si luchas en la ciudad, la guardia aparecerá después de cuatro turnos (un capitán mercenario acompañado por cinco espadachines). El capitán puede ser sobornado para que ignore la lucha por 1D6 x 10 coronas de oro, a menos que una de las bandas rivales del combate sea tileana, en cuyo caso ayudarán a limpiar la ciudad de esa escoria. Toda banda que resida en Santa Magrita tiene la responsabilidad de ayudar a la población local y, por este motivo, el 10% de las ganancias de cada partida se le paga a la ciudad.

Los objetos comunes pueden adquirirse en Santa Magrita al precio habitual menos 1D6 coronas de oro. Los objetos raros tienen un coste adicional de 1D6 x 10 coronas de oro y reciben un -2 para poder ser encontrados.

Las bandas siguientes no pueden residir en Santa Magrita: Hombres Lagarto, Amazonas, Elfos Oscuros, No Muertos, Piles Verdes, Skavens, Piratas y los Poseídos.



Nuevo Luccini

Bienvenido a Nuevo Luccini, localizado en la soleada Costa Cactus. Este lugar es célebre por ser guarida de piratas y ladrones, pero también es parada obligada cuando se necesitan mercancías. En Nuevo Luccini disponemos de un magnífico burdel cerca del puerto: la Ballena de la Costa. Construido a partir de los restos de un antiguo navío, ofrece una vista incomparable del océano, además de los entretenimientos habituales. La taberna más famosa (y puede que la más violenta) es el Loro Silencioso, local regentado por un antiguo enano pirata, Barba Amarilla. El cocinero es un halfling de gran fama y el gorila, un feroz ogro.

El puerto comercial de la familia Ranzato es un lugar histórico. Se dice que aquí se puede adquirir cualquier objeto sin tener que pagar un precio desorbitado. Como dice el refrán: "el que algo quiere, algo le cuesta". Y, por supuesto, la ciudad no estaría completa sin una iglesia donde convertir a los paganos. Aquí se encuentra la primera iglesia de Luccan y el Padre Branardi es su sacerdote, un individuo tranquilo y afable mientras no se le haga enfadar. Es un buen guerrero, por lo que te recomiendo que lo tengas a tu lado en combate. Disfruta de tu estancia y vigila tu bolsa.

Todos los objetos requieren un +2 en la tirada para poder ser encontrados, aunque los objetos raros tienen el coste habitual.

Las bandas siguientes no pueden residir en Santa Magrita: Hombres Lagarto, Amazonas, Elfos Oscuros, No Muertos, Piles Verdes, Skavens, Piratas y los Poseídos.

Skeggi

¿Qué puede decirse de la colonia norse de Skeggi? Se trata del asentamiento humano más antiguo en Lustria y fue fundado por Losterikson en el año imperial 888. Skeggi aún es el hogar de los descendientes de Losterikson, pero su número ha disminuido mucho en los últimos cien años, ya que los Norses son una raza impaciente siempre dispuesta a desplazarse y a practicar incursiones. Skeggi sigue considerándose el lugar donde se puede encontrar a los mejores mercenarios y tabernas de toda Lustria. Ten cuidado, los norse juegan duro y no aceptan abstemios.

Las siguientes espadas de alquiler tienen un coste de 1D6 coronas menos por guarda, pero solo mientras la banda resida aquí: luchador de pozo, guardaespaldas ogro, matatrolls enano, explorador y chamán norse.

Las bandas siguientes no pueden residir en Santa Magrita: Hombres Lagarto, Amazonas, Elfos Oscuros, No Muertos, Piles Verdes, Skavens, Piratas y los Poseídos.



Comercio

La familia noble tileana de los Di Ranza se vio obligada a abandonar Magritta debido a sangrientas enemistades con otras familias. Después se dedicaron a comerciar mercancías exóticas y decidieron trasladar el negocio a la zona de donde obtenían las mercancías. Construyeron un puerto comercial fortificado en la costa Escorpión de Lustria. Este puesto es empleado como base por muchas de las pequeñas bandas que exploran las junglas de Lustria. Sus hijos más jóvenes, Marius y Donato, adoptaron el nombre de Ranzato y viajaron a las tierras del Imperio para vender sus servicios a tres emperadores. Marius participó en varias expediciones victoriosas enviadas a Mordheim mientras Donato ofrecía sus servicios en Mordheim a todo aquel que pudiera pagarlos. Corría el rumor de que Donato estaba más interesado en perseguir a las chicas que en los duelos, mientras que su hermano Marius era un experto en el manejo de la pistola y, por este motivo, los capitanes de Reikland contrataban a menudo sus servicios.

Durante mucho tiempo, los Altos Elfos tuvieron una fortaleza en el extremo sur de Lustria. Su nombre era la Ciudadela del Crepúsculo y esta torre protegía la ruta marítima oeste hacia Catai. Los Altos Elfos gobiernan los mares y están en constante enfrentamiento con las flotas comerciales estaliana y tileana. También envían expediciones a las junglas de Lustria por razones que se desconocen. Son muchos los viajeros del Viejo Mundo que llegan a Skeggi, la colonia norse. Aunque los Norses no son famosos por ser demasiado amistosos con los extraños, siempre están interesados en el comercio. A pesar de que el precio suele ser bastante elevado, una banda puede comprar allí provisiones y armas para el viaje de vuelta. Los Hombres Lagarto y los Skavens suelen comerciar en sus ciudades y templos en ruinas y nunca se aventuran a acercarse a otros lugares, salvo por los ocasionales grupos incursores.

Notarás que las tiradas disponibles en estos casos difieren bastante de las del reglamento de Trollheim. Por ejemplo, las armas de pólvora son más raras, aunque las armas y armaduras élficas resultan más accesibles. De esta forma se representa que los objetos élficos son más numerosos debido al gran número de bandas élficas existentes en Lustria.

Se aplican todas las reglas del reglamento, pero debe usarse esta tabla de equipo en vez de la que aparece en el reglamento.

Comerciar en la Jungla

El comercio en Lustria funciona de la misma manera que describe el manual de Trollheim, pag 145. Las bandas adquieren piedra bruja, en este caso a sido cambiado por tesoros debido al trasfondo del juego. Y estos pueden ser cambiados por coronas de oro, que a su vez pueden ser cambiadas por nuevos reclutas y armas.

La gran diferencia con las reglas descritas en el manual básico reside en el apartado de asentamientos, cada sentamiento pose unas reglas propias y unos modificadores al comercio, si quieres dar un paso más allá en el juego, te sugerimos que los utilices.

Tabla de Venta de Tesoros

No. Tesoros Vendidos (Fragmentos de Piedra Bruja)	Número de Guerreros en la banda					
	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16+
1	45	40	35	30	30	25
2	60	55	50	45	40	35
3	75	70	65	60	55	50
4	90	80	70	65	60	55
5	110	100	90	80	70	65
6	120	110	100	90	80	70
7	145	130	120	110	100	90
8	155	140	130	120	110	100
9	175	155	145	130	120	110
10	190	170	155	145	130	120
11	205	185	170	155	140	130
12	220	200	185	170	155	140
13	235	215	200	180	165	150
14	255	230	210	195	175	160
15	270	245	225	210	185	170
16	285	255	240	220	200	180

Lista de Precios de Lustria

La siguiente lista, deberá ser utilizada si la campaña en curso transcurre en las junglas de Lustia. La lista indica el coste de los objetos disponibles a la venta en los asentamientos y puestos ambulantes. El coste de los objetos raros está incluido; pero tales objetos no pueden adquirirse a menos que estén disponibles, como describe el manual de trollheim. En algunos casos, el precio es variable e incluye un coste básico más una cantidad variable adicional. En estos objetos, el coste variable adicional refleja su rareza, el valor añadido que debe pagarse para poder comprarlo. Ten en cuenta que no figuran en esta lista las armas especiales ni los objetos propios de las bandas, solamente se han incluido los de las bandas que figuran en este libro, los objetos propios de cada banda deberán tirarse con la dificultad indicada por la propia descripción aplicándole un modificador +1 a la rareza y 1D6 coronas extras en el precio.(si el valor de rareza asciende a más de 12 esto representara la extrema dificultad de encontrar un producto semejante en el nuevo mundo). De igual manera, si quieres incorporar estos objetos a tu campaña en otro escenario como mordheim, imperio en llamas, etc…, deberás sumar 1D6 coronas a su precio y +1 a la rareza.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Objeto	Coste	Disponibilidad
Daga	2 co	Común
Garrote	3 co	Común
Maza	3 co	Común
Martillo	3 co	Común
Hacha de Piedra	3 co	Común
Báculo	3 co	Común
Hacha	5 co	Común
Garfio Largo	8 co	Común
(Solo disponible para piratas)		
Azote	8 co	Común
(Solo disponible para héroes piratas y héroes norses)		
Lanza	10 co	Común
Alabarda	10 co	Común
Espada	10 co	Común
Daga de Zakrificioz	10 co	Común
(Solo disponible para médiko brujo de goblins zalvajes)		
Latigo señor de las Bestias	10 co	Común
(Solo disponible para el señor de las bestias elfo oscuro)		
Pica	12 co	Raro 7
(Común para mercenarios humanos)		
Arma a dos manos	15 co	Común
Garrote a dos manos	15 co	Común
Alfanje	15 co	Común
Mayal	15 co	Común
Mangual	15 co	Común
Estoque	15 co	Común
Daga de Ponzoña	15 co	Raro 8
(Solo disponible para skavens del clan pestilens)		

Objeto	Coste	Disponibilidad
Bastón de Mago	20 co	Raro 10
(Solo disponible para maestro del conocimiento alto elfo)		
Espada Élfica a dos manos	25 co	Raro 8
(Solo disponible para elfos)		
Garra de los Ancestrales	30 co	Raro 10
(Solo disponible para heroínas amazonas)		
Lanza de Caballería	40 co	Raro 8
Incensario	40 co	Raro 9
(Solo disponible para skavens del clan pestilens)		
Draich	45 co	Raro 11
(Solo disponible para héroes elfos oscuros)		
Arma de Acero Oscuro	3 x Coste	Raro 10
(Raro 9 para elfos oscuros)		
Arma de Ithilmar	3 x Coste	Raro 8
Arma de Gromril	4 x Coste	Raro 11
Arma de Obsidiana	5 x Coste	Raro 11
(Raro 10 para enanos del caos)		



Armas de Proyectiles

Objeto	Coste	Disponibilidad
Honda	2 co	Común
Cabilla	3 co	Común
(Solo disponible para piratas)		
Arco Corto	5 co	Común
Bolas	5 co	Común
Arco	10 co	Común
Jabalina	10 co	Común
Arco Largo	15 co	Común
Cuchillos Arrojadizos	15 co	Común
Pistola / Ristra	15 / 30 co	Raro 9
Ballesta	25 co	Común
Cerbatana	25 co	Raro 7
Cabeza Reduzida	25 co	Raro 6
(Solo disponible para goblins zalvajes y pigmeos)		
Trabuco	30 co	Raro 10
Dardos Envenenados	30 co	Raro 8
(Solo disponible para pigmeos)		
Pistola de Duelo / Ristra	30 / 60 co	Raro 11
Arcabuz	35 co	Raro 9
Pistola Ballesta / Ristra	35 / 70 co	Raro 9
Arco Élfico	35+1D6 co	Raro 11
Ballesta de Repetición	40 co	Raro 7
Guantelete Solar	40 co	Raro 11
(Solo disponible para heroínas amazonas)		
Báculo Solar	50 co	Raro 12
(Solo disponible para heroínas amazonas)		
Carronada	65 co	Raro 8
(Solo disponible para artilleros piratas)		
Bala de Cañón	2 co	Común
(Municion de carronada solo disponibles para artilleros piratas)		
Cadena	2 co	Común
(Municion de carronada solo disponibles para artilleros piratas)		
Metralla	5 co	Común
(Municion de carronada solo disponibles para artilleros piratas)		
Rifle de Caza	200 co	Raro 12



Armaduras

Objeto	Coste	Disponibilidad
Cuero Endurecido	5 co	Común
Rodela	5 co	Común
Escudo	5 co	Común
Casco	10 co	Común
Armadura Ligera	20 co	Común
Armadura Pesada	50 co	Común
Capa de Dragón Marino	50+2D6 co	Raro 11
(Solo héroes y corsarios elfos oscuros)		
Barda	50 co	Raro 11
Armadura Kitinoza	80 co	Raro 11
(Solo disponible para goblins zalvajes)		
Armadura de Ithilmar	90 co	Raro 10
Armadura Gromril	150 co	Raro 12

Venenos

Objeto	Coste	Disponibilidad
Veneno de Reptil	5 co	Raro 6
(Común para hombres lagarto y pigmeos)		
Loto Negro	10+1D6 co	Raro 9
(Raro 7 para goblins zalvajes, skavens y elfos oscuros. Común para hombres lagarto y pigmeos)		
Acónito	15+2D6 co	Raro 8
(Común para pigmeos)		
Sombra Nocturna	15+1D6 co	Raro 7
(Raro 6 para hombres lagarto y goblins zalvajes, común para pigmeos)		
Toxina del Diablo	15+2D6 co	Raro 8
(Raro 7 para goblins zalvajes y skavens, común para pigmeos)		
Saliva de Araña	25+1D6 co	Raro 9
(Raro 7 para goblins zalvajes, común para pigmeos)		
Raiz Sangrienta	30+1D6 co	Raro 10
(Común para pigmeos)		
Veneno Negro	30+2D6 co	Raro 8
(Raro 6 para elfos oscuros y goblins Zalvajes. Común para hombres lagarto y pigmeos)		
Matahombres	30+2D6 co	Raro 10
(Raro 9 para elfos oscuros, skavens, goblins zalvajes y hombres lagarto. Común para pigmeos)		

Drogas y Remedios

Objeto	Coste	Disponibilidad
Ajo	1 co	Común
(No disponible para no muertos)		
Galletas de Marinero	5 co	Común
Lagrimas de Shallaya	10+2D6 co	Raro 12
(No disponible para no muertos y poseídos)		
Hiervas Curativas	20+2D6 co	Raro 8
Raíz de Mandrágora	25+1D6 co	Raro 9
Hongos Sombrero Loco	30+3D6 co	Raro 9
(Común para orcos y goblins)		
Vino Élfico	30+3D6 co	Raro 10
(Solo disponible para altos elfos y elfos sombrios)		
Sombra Carmesí	35+1D6 co	Raro 8
Tueste de la Selva	35+2D6 co	Raro 7
Cerveza Bugman	50+3D6 co	Raro 11

Abalorios

Objeto	Coste	Disponibilidad
Amuleto de Suerte	10 co	Raro 6
Amuleto de la Rata Cornuda	10 co	Raro 5
(Solo disponible para skavens)		
Reliquia Sagrada / Impía	15+3D6 co	Raro 8
Mascara Tribal	20 co	Raro 5
Tokado de Plumaz	20 co	Raro 6
(Solo disponible para el jefe de la banda de goblins zalvajes)		
Anillo de Oscuridad	25+1D6 co	Raro 12
(Raro 10 para elfos oscuros)		
Péndulo de Piedra Bruja	25+3D6 co	Raro 11
Tatuaje Mágico	30 co	Raro 9
Amuleto Arácnido	35 co	Raro 9
Amuleto de la Luna	50 co	Raro 11
(Solo disponible para amazonas)		
Ropas de Seda de Catay	50+1D6 co	Raro 9
Capa Élfica	100+1D6x10 co	Raro 11

Miscelánea

Objeto	Coste	Disponibilidad
Antorcha	2 co	Común
Garfio	4 co	Común
(Solo disponible para piratas o guerreros con la habilidad siete vidas)		
Red	5 co	Común
Cuerda y Garfio	5 co	Común
Pata de Palo	8 co	Común
(Solo disponible para piratas o guerreros con la habilidad siete vidas)		
Catalejo	2D6 co	Raro 8
Lámpara	10 co	Común
Estandarte	10 co	Raro 5
Estandarte del Clan Pestilens	10 co	Raro 5
(Solo disponible para skavens del clan pestilens)		
Ganzúas	15 co	Raro 8
Familiar	20+1D6 co	Raro 8
(Solo lanzadores de hechizos, el precio debe pagarse incluso si el objeto no es encontrado)		
Mapa del Nuevo Mundo	20+4D6 co	Raro 10
Pergamino de Dispersión	25+1D6 co	Raro 8
(Solo lanzadores de hechizos)		
Flechas de Caza	25+1D6 co	Raro 8
Pergamino de Rata Familiar	25+1D6 co	Raro 8
(Solo disponible para skavens)		
Vial de Pestilencia	25+2D6 co	Raro 9
Pólvora Refinada	30 co	Raro 11
Liturgicus Infectus	30+2D6 co	Raro 8
(Solo disponible para skavens del clan pestilens)		
Libro de Cocina Hafling	35+3D6 co	Raro 9



Objeto	Coste	Disponibilidad
Bandera Pirata	40+2D6 co	Raro 9
(Solo disponible para piratas)		
Brújula	45+2D6 co	Raro 9
Cartas el Tarot	50 co	Raro 8
Piedras Rúnicas Élficas	50+2D6 co	Raro 11
(Solo lanzadores de hechizos altos elfos y sombrios)		
Mapa del Tesoro	75+4D6 co	Raro 10
(Solo disponible para piratas)		
Fragmentos Aumentadores de Niebla	100+1D6 co	Raro 7
(Solo disponible para skavens del clan pestilens)		
Libro Sagrado	100+1D6x10 co	Raro 10
(Solo disponible para lanzadores de plegarias)		
Tomo de Magia	200+1D6x25 co	Raro 12
(Solo disponible para lanzadores de hechizos)		
Liber Bubonicus	200+1D6x10 co	Raro12
(Solo disponible para skavens)		
Carroza Opulenta	250 co	Raro 11



Animales y Monturas

Objeto	Coste	Disponibilidad
Loro	15 co	Raro 8
(Solo disponible para capitán pirata y contramaestres)		
Mastín de Guerra	25+2D6 co	Raro 10
(No disponible para skavens)		
Mula	35 co	Raro 8
Caballo	40 co	Raro 9
(Solo disponible para humanos)		
Caballo de Guerra	80 co	Raro 12
(Solo disponible para humanos)		
Lobo Gigante	85 co	Raro 11
(Solo disponible para hobgoblins y goblins)		
Araña Gigante	85 co	Raro 9
(Solo disponible para goblins salvages y goblins silvanos)		
Corcel Élfico	90 co	Raro 10
(Solo disponible para elfos)		
Corcel del Caos	90 co	Raro 12
(Solo disponible para poseídos y bandas del caos)		
Jabalí de Guerra	90 co	Raro 12
(Solo disponible para orcos)		
Pesadilla	95co	Raro 11
(Solo disponible para no muertos)		
Gélido	100 co	Raro 8
(Solo disponible para elfos oscuros y hombres lagarto)		
Gélido Cornudo	130 co	Raro 11
(Solo disponible para hombres lagarto)		

Vehículos

Objeto	Coste	Disponibilidad
Bote de Remos	40 co	Raro 7
Diligencia (Sin bestias de tiro)	100 co	Raro 8
Barca de Río	100 co	Raro 7
Barcaza de Río	200 co	Raro 9

Espadas de Alquiler

En esta sección te presentamos las espadas de alquiler, mercenarios profesionales para las batallas. En los puertos de comercio del nuevo continente se pueden encontrar todo tipo de guerreros, dispuestos a labrarse su fortuna a golpe de espada. Por supuesto siempre que el oro fluya abundantemente en sus arcas, ellos te servirán.

Un jugador puede reclutar Espadas de Alquiler cuando crea su banda, o durante la fase de comercio después de terminar una batalla.

Las Espadas de Alquiler no pertenecen a la banda po la que combaten y habitualmente no ayudan en nada a la banda, excepto en los combates. Esto significa que no se tienen en cuenta respecto al número máximo de guerreros permitidos en la banda y no afectan a los ingresos por la venta de piedra bruja. No se pueden adquirir armas o equipo adicionales para un Espada de Alquiler, y no se pueden vender sus armas o equipo. Para reflejar su rareza, sólo puedes incluir uno de cada tipo en tu banda. Tampoco puedes utilizar su atributo de liderazgo en los chequeos de retirada.

Coste de Reclutamiento

Cuando tu banda recluta un espada de alquiler debes pagar su tarifa de reclutamiento. Después, al finalizar cada partida, incluida la primera, debes pagar su tarifa de mantenimiento si quieres que permanezca en la banda. Si muere, o ya no necesitas sus servicios, ¡No tienes por qué pagarle! Estos costes se indican en la descripción de cada espada de alquiler. El espada de alquiler marchara de la banda si por cualquier motivo no se le puede pagar el mantenimiento.

Heridas

Si una espada de alquiler queda fuera de combate durante una batalla, efectúa una tirada después de la batalla para determinar la gravedad de sus heridas como si fuera un secuaz (es decir 1-2 = muere, 3-6 = sobrevive).

Espadas de Alquiler y Experiencia

Las Espadas de Alquiler ganan experiencia exactamente del mismo modo que cualquier secuaz. Consulta los escenarios para determinar la experiencia que los guerreros ganan después de cualquier batalla.

Anota el nombre y el perfil de atributos en uno de los recuadros para grupos de secuaces.

Una vez el espada de alquiler gana experiencia suficiente para un desarrollo, efectúa una tirada en la tabla de desarrollo para héroes (en vez de en la de los secuaces) para determinar qué avance gana. Las habilidades disponibles para las espadas de alquiler aparecen en la descripción de cada uno de ellos.

Eslizón Camaleón

Reclutamiento: 70 coronas de oro; +12 coronas de oro de mantenimiento.

Los eslizones camaleón son una especie increíblemente rara de eslizón que tiene la habilidad de cambiar el color de su piel para camuflarse en el entorno. No hace falta decir que los eslizones camaleón son muy sigilosos y detectarlos es extremadamente difícil.

Patrones: los Eslizones Camaleón solo pueden ser reclutados por bandas de Hombres Lagarto.

Valor añadido: el Eslizón Camaleón incrementa el valor de la banda en 16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eslizón Camaleón	15	4	4	4	2	1	5	1	7

Equipo: el Eslizón Camaleón viene equipado con una daga, una cerbatana con dardos envenenados y una rodela.



Habilidades: un Eslizón Camaleón puede elegir habilidades de las tablas de Disparo, de Velocidad y Especiales de los Hombres Lagarto.

Reglas Especiales

Piel Escamosa: El Eslizón Camaleón dispone de una piel escamosa de 6+.

Anfibio: El Eslizón Camaleón puede moverse a través de terreno acuático sin sufrir penalizaciones al movimiento. Además, se considera bajo cobertura mientras está en el agua.

Nativos de la jungla: todos los eslizones pueden moverse a través de terreno de jungla sin sufrir penalizaciones.

Piel de camaleón: el Eslizón Camaleón resulta prácticamente indetectable gracias a su camuflaje. Así pues, los enemigos reducen su atributo de Iniciativa a la mitad si intentan detectarlo cuando está oculto. Además, los ataques de proyectil dirigidos contra un Eslizón Camaleón sufren -2 al impactar.

Infiltración: el Eslizón Camaleón es maestro en el arte del camuflaje y del despliegue. Puedes situarlo en cualquier lugar del tablero fuera de la línea de visión y a una distancia mínima de 30 cm de una miniatura enemiga.

Sangre fría: los Eslizones Camaleón son lentos en sus reacciones a la psicología. Cuando deben superar un chequeo de psicología, puede tirar 3D6 y seleccionar los dos resultados más bajos. Una banda de Hombres Lagarto nunca puede usar el atributo de Liderazgo de un Eslizón Camaleón al efectuar un chequeo de retirada.

Explorador

Reclutamiento: 60 coronas de oro; +15 coronas de oro de mantenimiento.

Las llanuras de Lustria resultan tremendamente traicioneras, por lo que es recomendable que las bandas que se internen en expedición por las húmedas junglas de Lustria contraten los servicios de un guía con experiencia. Los exploradores, como se les conoce, son expertos en estas tareas que han sabido adaptarse al paisaje y a los peligros que entraña el continente de Lustria. Son lo suficientemente temerarios como para superar el desafío que supone la búsqueda de fortuna y gloria.

Patrones: los Exploradores pueden ser reclutados por cualquier banda.

Valor añadido: el Explorador incrementa el valor de la banda en 25 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Explorador	10	3	4	3	3	1	4	1	8

Equipo: el Explorador está equipado con espada, daga, arco largo, cuerda y garfio y hierbas curativas.

Habilidades: un Explorador puede elegir entre las habilidades de la tabla de Combate, de Disparo y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad. Además, los Exploradores disponen de unas habilidades especiales que pueden elegir en lugar de estas.

Reglas Especiales

Conocimiento del terreno: Ni siquiera la densa vegetación de las junglas de Lustria es capaz de detener a un Explorador. Los Exploradores no están sujetos a los modificadores por terreno e incluso son capaces de sortear obstáculos impasables.

Conocimiento de mitos y leyendas: los Exploradores han pasado gran parte de sus vidas tras la pista de rumores y huellas enigmáticas en busca de la ansiada recompensa. Durante la fase de exploración, si el Explorador no ha quedado fuera de combate, puedes repetir una de sus tiradas manteniendo el segundo resultado aunque sea peor.

Habilidades Especiales

¡Cuidado!: al haber recorrido él mismo muchas de las tierras, el Explorador reconoce con facilidad trampas tendidas por el enemigo y los peligros naturales del terreno. Una vez durante la partida, un Explorador puede cancelar los efectos de una trampa o de un peligro del terreno con una tirada de 4+.

¡Seguidme, conozco el camino!: con la experiencia que supone años de supervivencia en las junglas de Lustria, un Explorador está preparado para enfrentarse a casi cualquier circunstancia. Toda miniatura que se encuentre en contacto con el explorador al inicio de su turno podrá atravesar terreno impasable con la misma facilidad que el Explorador. Sin embargo, si la miniatura pierde el contacto con el explorador antes de ponerse a salvo, se considerará fuera de combate durante el resto de la partida.



Asesino Elfo Oscuro

Reclutamiento: 70 coronas de oro; + 25 coronas de oro de mantenimiento.

Pocos guerreros superan a los asesinos elfos oscuros, silenciosos y vestidos con ropajes oscuros, e incluso los Skavens del clan Eshin tiemblan ante su habilidad. No es extraño que el aprendizaje de los jóvenes asesinos se realice en lugares remotos en los que mejoran sus habilidades vendiendo sus servicios a las bandas locales.

Patrones: cualquier banda puede reclutar a un Asesino Elfo oscuro.

Valor añadido: un Asesino Elfo Oscuro incrementa el valor de la banda en +25 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino Elfo Oscuro	12	5	5	4	3	1	7	2	8

Equipo: espada de los Elfos Oscuros, daga, ballesta de repetición, veneno negro, armadura ligera, capa oscura (cuenta como una capa élfica).

Habilidades: un Asesino Elfo Oscuro puede elegir entre las habilidades de las tablas de Combate, de Disparo y de Velocidad cuando gane una nueva habilidad. Además, el Asesino puede utilizar habilidades propias de los Elfos Oscuros, que puede elegir en vez de las habituales.

Reglas Especiales

Asesino implacable: los ataques efectuados por el Asesino, mediante disparo o en combate cuerpo a cuerpo, cuentan con un modificador de -1 a la tirada de salvación para representar su destreza al golpear a sus enemigos en zonas desprotegidas.

Odio: todos los Elfos Oscuros están sujetos a odio hacia los Altos Elfos.

Chamán Norse

Reclutamiento: 45 coronas de oro; +25 coronas de oro como tarifa de mantenimiento.

Incluso los guerreros más poderosos temen a los videntes de las grandes tribus norses. Se dice que estos videntes son adivinos y pueden decirle a un guerrero cuándo le llegará la hora de la muerte en combate, hecho que ningún guerrero querría saber.

Patrones: Un Chamán Norse puede unirse a bandas de Norses, Mercenarios humanos y Piratas.

Valor añadido: el Chamán Norse incrementa el valor de la banda en +25 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Norse	10	3	2	3	3	1	2	1	8

Equipo: el Chamán lleva un báculo rúnico (cuenta como un Bastón de mago, consulta la banda de altos elfos para mas detalles) y una espada o un hacha.

Habilidades: un Chamán Norse puede elegir entre las habilidades de las tablas de Combate y Académicas o efectuar una tirada para obtener una runa adicional. Si obtiene un resultado doble, disminuye la dificultad (igual que para los hechizos).

Reglas Especiales

Hechicero: El Chamán Norse comienza a jugar con dos runas de la lista de **Runas Nórdicas**. Las runas funcionan de modo semejante a las Plegarias de Sigmar y pueden lanzarse aunque se lleve armadura. Las habilidades que proporcionan tiradas de salvación frente a hechizos también las proporcionan en el caso de las runas.

Guerrero Sombrío

Reclutamiento: 35 coronas de oro; + 15 coronas de oro de mantenimiento.

Los guerreros sombríos son Altos Elfos de la tierra desolada por la guerra de Nagarythe, donde el Rey Brujo tuvo una vez su corte. Esto les hace ser vistos por sus parientes con desconfianza y ostracismo. Estas enojadas almas perdidas son utilizadas como exploradores y zapadores por las fuerzas de los Altos Elfos, además de ser espadas de alquiler ambulantes que buscan saciar su amargo odio a los Elfos Oscuros. Aunque no es tan hábil como un explorador, un guerrero sombrío es tan mortífero con su arco y su espada como cualquier elfo.

Patrones: Un Guerrero Sombrío puede unirse a bandas de Humanos o Elfos, pero no se unirá nunca a ninguna banda malvada, como poseídos o elfos oscuros. Y a ninguna banda que tenga espadas de alquiler malvados, como asesino.

Valor añadido: Un Guerrero Sombrío incrementa el valor de la banda en +12 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Sombrío	12	4	4	3	3	1	6	1	8

Equipo: Un guerrero sombrío está armado con espada, daga, arco largo, escudo y lleva una armadura ligera.

Habilidades: Un guerrero sombrío puede elegir de entre las tablas de habilidades de Combate y Disparo cuando gane una nueva habilidad. También puede elegir de la tabla de habilidades especiales de la banda de Guerreros Sombríos (consulta el manual de Caos en las Calles).

Reglas Especiales

Odio hacia los Elfos Oscuros: Los guerreros sombríos sienten odio hacia los Elfos Oscuros.

Vista de lince: Los Elfos tienen mucha mejor vista que los humanos. Un guerrero sombrío puede divisar a enemigos escondidos desde el doble de la distancia que el resto de guerreros.

Enemigos amargos: Si la última batalla fue contra Elfos Oscuros o la banda incluía un Elfo Oscuro, el precio de mantenimiento no se aplica tras esa batalla.

Infiltración: Un guerrero sombrío puede infiltrarse. Ver la habilidad Infiltración de los Goblins Zalvajes.

Gran Cazador

Reclutamiento: 40 coronas de oro; + 18 coronas de oro de mantenimiento

Existen muchas razones por las cuales los aventureros arriesgan su vida explorando el misterioso continente de Lustria. El atractivo de las riquezas y del conocimiento arcano atrae un flujo constante de individuos codiciosos, aunque algunos vienen en busca de las criaturas legendarias que se rumorea que habitan la exuberante jungla. Nobles extravagantes del Viejo Mundo pagan vastas sumas de dinero a cazadores expertos para que capturen estas exóticas criaturas. Estas raras bestias son exhibidas en zoos privados y en los jardines de los nobles o son cazadas dentro de los muros de sus palacios. Los grandes cazadores son rastreadores y cazadores expertos, pasando la mayor parte de sus vidas cazando en los bosques del Viejo Mundo. Están muy bien equipados y no son muy costosos de contratar.

Patrones: Un Gran Cazador puede ser contratado por cualquier banda de humanos.

Valor añadido: Un Gran Cazador incrementa el valor de la banda en +16 puntos, más 1 punto por cada punto de experiencia adicional que posea.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Cazador	10	3	4	3	3	1	4	1	7

Equipo: Un gran cazador está armado con espada, daga, red y un rifle de caza (funciona igual que un rifle de Hochland) y lleva una armadura ligera.

Habilidades: Un gran cazador puede elegir de entre las tablas de habilidades de Disparo y Académicas cuando gane una nueva habilidad.

Reglas Especiales

Pone trampas: El gran cazador puede colocar hasta seis contadores para representar estas trampas en el tablero inmediatamente después de que se haya desplegado la miniatura del cazador. Las trampas deben colocarse al nivel del suelo con una separación entre ellas de un mínimo de 15 cm. Cualquier miniatura (excepto el gran cazador) que mueva a menos de 8 cm. de un contador de trampa debe tirar 1D6. Con 1-3 no ocurre nada. Con 4-6 la miniatura sufre un impacto automático de fuerza igual al valor obtenido en el dado. La trampa se retira del tablero. Una miniatura sólo puede disparar una trampa por turno. Si un animal de cualquier clase queda fuera de combate por una trampa, es automáticamente capturado después de la partida y es enviado al Viejo Mundo.

Dramatis Personae

En esta sección se describen los más extraños y famosos (o infames) personajes que se pueden encontrar en Lustria y los asentamientos de la costa. A veces, estos guerreros se unen a una banda (normalmente exigiendo piedra bruja o una bolsa de oro a cambio como pago).

Los siguientes personajes (conocidos como "personajes especiales") son difíciles de encontrar y muy caros de contratar. Debes ser muy rico y afortunado para atraer su atención. Esta lista no incluye ni mucho menos a todos los guerreros famosos y asesinos de frío corazón que puedes encontrar en Lustria. Existen famosos buscadores de tesoros humanos, capitanes piratas sin ningún escrúpulo, Theodor, el cazador de Hochland, y muchos otros. De hecho, esperamos que los personajes aquí descritos inspiren a los jugadores para que se inventen sus propios personajes especiales.

Sólo puedes incluir a un personaje especial de cada tipo en tu banda. Puedes contratar a tantos personajes especiales como quieras; eso sí, ¡siempre que puedas permitírtelo!

A la Busqueda de Personajes Especiales

Después de un combate puedes enviar a unos cuantos de tus Héroes para que busquen a un personaje especial. Sólo los Héroes pueden salir a la búsqueda de uno, ya que los Secuaces no suelen ser de fiar. Aquellos Héroes que quedaron fuera de combate en el último combate son incapaces de unirse a la búsqueda, ya que están recuperándose de sus heridas.

Los Héroes que están intentando encontrar personajes especiales no pueden buscar objetos raros. Decide qué personaje especial estás buscando y cuántos Héroes has enviado en su búsqueda. Tira 1D6 por cada buscador. Si cualquiera de ellos obtiene un resultado inferior a su atributo de Iniciativa, ha localizado al personaje especial. Por supuesto, sólo puedes encontrar a un personaje especial en particular, sin importar cuántos buscadores hayan obtenido un resultado inferior a su Iniciativa.

Coste de Reclutamiento

La banda debe pagar el coste de reclutamiento del personaje especial cuando es contratado, y después de cada combate en el que participe, incluido el primero, debe pagar una tarifa de mantenimiento. Estos costes vienen indicados en la descripción de cada uno. Este dinero procede del tesoro de la banda, del mismo modo que ocurre con la compra de nuevas armas y el reclutamiento de nuevos guerreros. Si no dispones del suficiente oro para pagar al personaje especial, éste se marchará de la banda.

Experiencia, Heridas y Equipo

Los personajes especiales poseen su propio equipo. Sólo pueden utilizar este equipo, que no puede entregarse a otros guerreros de la banda. Más aún, no puedes comprarle más equipo o armas adicionales a estos personajes especiales. Los personajes especiales no ganan puntos de Experiencia, aunque sufren heridas graves como los Héroes si quedan fuera de combate. La descripción de cada personaje especial te indica la cantidad de puntos que añade al valor de tu banda (teniendo en cuenta su experiencia y habilidades).

Penthesilea, la Marca de la Serpiente

"Yo soy la cazadora y tú eres mi presa"

Penthesilea es una de las mayores guerreras amazonas y está considerada como una leyenda entre las propias Amazonas. Las Amazonas sufrieron una ofensa dolorosa cuando los brutales Norses del asentamiento de Skeggi capturaron durante una de sus incursiones a algunas de ellas con el propósito de venderlas luego como esclavas. Penthesilea lideró a la banda de Amazonas que durante una incursión nocturna atacó las salas de madera del asentamiento de los Norses. Sus silenciosas guerreras acabaron con los guardias y liberaron a sus hermanas capturadas; pero, antes de que la propia Penthesilea lograse escapar, el norse Jarl Sigursen el Empalador (el mismo que había liderado la incursión para capturar a sus hermanas) le tendió una emboscada.

Penthesilea mató al gigante en combate singular y cuando enseñó la cabeza cercenada del guerrero el resto de los Norses huyó. Para saciar su sed de venganza, raptó a todos los miembros de la familia de Sigursen para utilizarlos como esclavos y después sacrificarlos al Dios Serpiente. La batalla de Skeggi supuso un hito para las Amazonas, ya que ninguna había logrado una hazaña tan grande como Penthesilea. Ella, al frente de su pequeña banda de guerreras amazonas, había combatido a la hasta ahora invulnerable fortaleza de los Norses, había rescatado a su hermanas y había aniquilado a muchos guerreros. Sus brillantes tácticas de guerrilla y su crueldad le sirvieron para alzarse con la victoria. Desde entonces, los hombres de los asentamientos del Nuevo Mundo sienten escalofríos ante la sola mención de su nombre. Corren rumores de que ningún hombre ha sobrevivido a un encuentro con Penthesilea, ya que en su cintura lleva colgadas las cabezas de los guerreros con las bocas cosidas como símbolo de obediencia.

Coste de reclutamiento: Ninguno, es el mismo que el de Bertha Bestraufrung (consulta la página 155 del reglamento de trollheim). Hay una difucltad variable dependiendo de la diferencia de valoración de banda.

Patrones: Penthesilea solo se unirá a las bandas de Amazonas.

Valor: Penthesilea incrementa el valor de la banda en +70 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Penthesilea	12*	5	4	4	4	2	5*	2	8

Armas/armadura: Garra de los Ancestrales, Guantelete Solar y el Amuleto de la Luna. Además, todo su cuerpo está adornado con tatuajes mágicos.

Habilidades: danza hipnotizadora, furia animal, elixir de la vida, maestra en combate y ocultación.

Reglas Especiales

Amazona: Penthesilea es una Amazona y, por tanto, está sujeta a todas las reglas especiales de las Amazonas (consulta la banda de amazonas para más detalles).

Marca de la Serpiente: las altas sacerdotisas de la Serpiente han bendecido a la primera guerrera con el mayor regalo posible al que puede aspirar una guerrera en nombre de su gloria y su raza: la Marca de la Serpiente. Este tatuaje mágico solo se otorga a las mejores guerreras amazonas. Penthesilea obtiene un +1 a su Movimiento e Iniciativa (tal y como indica su perfil con *).

Odio a los hombres: después de haber visto a tantas hermanas capturadas o asesinadas en incursiones realizadas por hombres, Penthesilea odia a todos los hombres (¡resulta bastante fácil deducir las miniaturas que representan a hombres!) y por ello lleva colgadas de su cintura las cabezas de sus enemigos.



Dijin Katal, el Asesino Renegado

¿Cuántos años llevo caminando por la tierra? ¿Cuántas llanuras he visto que se pierden en el horizonte? ¿Cuántas ciudades hay en este mundo atestadas de porquería y desechos? Muchos lugares oscuros me han servido de refugio, pero echo de menos ese terrible lugar, Clar Karond..., mi hogar... Me pregunto qué les ocurre a los de mi raza y por qué ahora abundan las artimañas en la política. ¡Oh, cómo añoro las conspiraciones de una verdadera civilización! Estamos viviendo unos tiempos extraños. Nunca he deseado viajar a Lustria, una tierra calurosa y llena de insectos, pero ahora que estoy aquí tengo una extraña sensación. He dado buena cuenta de muchos en esta jungla por la gracia de Khaine. Parece que la jungla estuviese ávida de sangre. Aunque mis instintos asesinos se han desarrollado, el animal que hay en mí se ha apaciguado. ¿En qué me he convertido?

La sangre de mis enemigos todavía gotea de las hojas de mis cuchillos y esto es lo único que me reconforta en este lugar. Todavía tengo el instinto asesino que mi pueblo ha cultivado durante miles de años y la adicción es fuerte. Aquella noche, cuando vi los cuerpos destrozados de los de mi propia raza en el carnaval de los horrores, comprendí que el único propósito de mi existencia era el de matar. También supe que no importaba nada cuál fuera mi presa; ser amigo o enemigo no supone diferencia en lo que respecta a mi insaciable sed interior. Y ahora mis camaradas me persiguen. Aunque aumenta mi sed de perpetrar otro crimen, esta pronto será saciada, pues mi vida está consagrada a Khaine.

¿Mi objetivo? Encontrar sentido a esta existencia mundana...



Conocido como "el Cazador en las Sombras", "el Tres Veces Renegado", "el Sediento" o "el Asesino de los Suyos", Dijin Katal es temido y odiado por su propio pueblo. Los aquelarres de los Druchii ponen precio a la cabeza de Katal y exigen que sea capturado vivo para llevarlo ante la presencia de la Gran Elfa Bruja. Son pocos los que conocen el accidentado pasado de este Druchii cuando contratan sus servicios y la mayoría es tan ignorante que ni siquiera sabe que es un Druchii.

Coste de reclutamiento: 85 coronas de oro; +40 coronas de oro de mantenimiento.

Patrones: cualquier banda excepto las Amazonas, los elfos y cualquier banda que incluya espadas de alquiler élficas no puede reclutar a Dijin Katal.

Valor añadido: Dijin Katal incrementa el valor de la banda en +70 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dijin Katal	12	7	5	4	3	2	7	2	8

Armas/armadura: Dijin Katal lleva equipado dos espadas de acero oscuro impregnadas con veneno negro, un par de dagas y una ballesta de repetición. También posee un anillo de oscuridad y una capa de asesino druchii.

Habilidades: Dijin Katal tiene las siguientes habilidades: combatiente experto, tiro rápido, esquivar, reflejos felinos, tirador experto, echarse a un lado.

Reglas Especiales

Odio entre razas: los Elfos Oscuros llevan luchando contra los Altos Elfos durante siglos. Las guerras entre estas dos razas han sido largas y sangrientas. Los Elfos Oscuros guardan un gran resentimiento hacia los Altos Elfos por su largo exilio de Ulthuan, por lo que odian a los guerreros Altos Elfos, incluidas las espadas de alquiler que sean Altos Elfos.

Vista excelente: hay numerosas leyendas que dejan constancia de la vista excelente que poseen los Elfos, tanto los Druchii como los de Ulthuan. Los Elfos pueden detectar a enemigos escondidos al doble de distancia que los guerreros normales (es decir, el doble de distancia de su atributo de Iniciativa).

Renegado: Dijin es un asesino y un renegado para los Druchii. Por esta razón, los guerreros elfos oscuros que luchen contra Dijin se verán sujetos a odio.

Vagabundo: Dijin Katal sólo permanecerá con una banda durante una partida. Una banda que reclutó a Dijin Katal en su último combate no podrá buscarle hasta que haya librado al menos un combate sin él.

Asesino perfecto: los ataques realizados por el asesino, ya sean mediante disparos o en combate cuerpo a cuerpo, restan un -1 a la tirada de salvación para representar su habilidad para golpear a los objetivos en zonas desprotegidas.

Abrazo de las sombras: los Elfos Oscuros han perfeccionado el arte del ocultamiento en las sombras, habilidad legendaria de los exploradores y asesinos elfos oscuros. Si el guerrero elfo oscuro se encuentra bajo cobertura y una miniatura enemiga intenta efectuar una carga contra él, esta solo podrá efectuar la carga utilizando un movimiento de carga equivalente a su atributo de Iniciativa. Además, las armas de proyectil sufren una penalización de -1 al impactar (que se suma a la penalización habitual por hallarse bajo cobertura).

Capa de Asesino Druchii: la capa de asesino druchii es el más preciado honor a que puede aspirar un asesino, demuestra que ya a superado todas las pruebas y se une al prestigioso grupo de los elegidos de Khaine. Una capa de asesino druchii confiere al portador una tirada de salvación por armadura de 6+, si Dijin Katal se oculta, cualquier enemigo debe superar un chequeo de iniciativa para poder detectarlo, si falla el chequeo deberá cambiar el objetivo de su acción.



Drenok Johansen, el Portador de la Gran Hacha

En las grandes sagas de las tribus de Norses circulan historias sobre un poderoso guerrero conocido como el Portador de la Gran Hacha. Hace mucho tiempo, en la helada e inhospitalaria tundra de los Norses, un joven miembro de clan cuyos ojos ardían con la pasión de su corazón abandonó su clan en busca del destino de su padre, Johan el primer guerrero, jefe del clan Colmillo de Hielo, que había sido poseído por un demonio de Khorne. Tras su desaparición, se rumoreaba que había surcado los mares. Después de abandonar su clan debido a este exilio auto impuesto, Drenok no volvió a ser visto en las tierras que le vieron nacer.

Después de pasar muchos años en los reinos del Viejo Mundo, Drenok embarcó hacia el Nuevo Mundo en busca de su padre. Las semanas se convirtieron en meses y los meses en años hasta que, finalmente, llegó el día en que los dos mortales se reencontraron. Solo entonces Drenok supo lo que era el miedo, pues, cuando miró el rostro de su padre, vio al demonio que se ocultaba en su interior. Padre e hijo sostuvieron un largo y feroz combate titánico que duró muchas horas. Cada vez que Drenok hería al demonio, la ira de su padre aumentaba y la rabia consumía su alma.



Al final el padre de Drenok cayó, aunque esta victoria supuso un día de luto para el guerrero. Drenok había perdido una parte de su propia alma que nunca podría reclamar. Observó el hacha que había a los pies del cadáver de su padre y se dio cuenta de que era la legendaria hacha del Colmillo de Hielo, el hacha de su clan. Alzó la poderosa hacha por encima de su cabeza y, mientras sus trenzas ondeaban al viento, rugió desafiante al mundo. Su búsqueda consistiría en honrar la muerte de su padre.

Coste de Reclutamiento: 70 coronas de oro; +30 coronas de oro de mantenimiento.

Patrones: las bandas de Norses y las de humanos pueden reclutar a Drenok Johansen.

Valor: Drenok incrementa el valor de una banda en +70 puntos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Drenok Johansen	10	6	3	4	4	2	4	2	8

Armas/armadura: Drenok empuña la gran hacha del Colmillo de Hielo y lleva la Piel del Tigre Dientes de Sable.

Habilidades: temible, fortachón, maestro en combate y echarse a un lado.

Reglas Especiales

Fanático: si las Heridas de Drenok quedan reducidas a 0, tira 1D6. Con un resultado de 4+, seguirá luchando hasta que finalice el turno. Debes efectuar una tirada cada vez que Drenok quede fuera de combate.

Hacha del Colmillo de Hielo: esta impresionante hacha a dos manos ha pasado de generación en generación en el clan Colmillo de Hielo. Se dice que, hace muchos siglos, un antepasado glorioso blandió esta hacha y con ella destruyó a un gran dragón blanco.
El hacha funciona como un arma a dos manos, pero también puede parar golpes y se beneficia de un modificador de +1 al herir.

Piel del Tigre Dientes de Sable: gracias a esta piel, Drenok dispone de una tirada de salvación de 6 en combate cuerpo a cuerpo y de 5+ frente a disparos de proyectil.



Reglas Opcionales

En esta sección se incluye una variedad de reglas que añaden una dimensión adicional a tus combates en Lustria. Puesto que son un añadido a las reglas básicas no son una parte esencial del juego, y deberás acordar de antemano con tu oponente si vais a utilizar algunas de ellas.

Al jugador novato le recomendamos que ignore esta sección al empezar a jugar en las junglas de lustria, al menos hasta que éste familiarizado con el modo en que el juego funciona. Si te consideras un jugador experimentado, entonces no tendrás problemas en incorporar estos elementos. Algunas de estas reglas adicionales modifican el juego bastante dramáticamente, y no tienes obligación alguna de utilizarlas. Simplemente han sido incluidas para aquellos jugadores que quieran explorar aspectos diferentes del juego.

En la jungla existen más peligros de los que puedes imaginar, no solo hay que vigilar que una banda enemiga te robe el tesoro que con tanto sudo y sangre habéis conseguido. Sino que cualquier mal paso puede acabar con tu vida, entre la vegetación se esconden mil peligros, desde un gran reptil descansando hasta un felino al acecho. Y estos no son solo los únicos peligros, el clima cambia en un suspiro y lo que antes era un día despejado se convierte en una tormenta de proporciones huracanescas. O puede ser que la niebla oculte toda la jungla con lo que volver vivo al asentamiento se transforma en una odisea.



Variables Climáticas

"El día en el que empezamos a adentrarnos en la jungla era húmedo. La visibilidad era escasa. Mis hombres y yo avanzamos con precaución abriéndonos paso a hachazos entre la maleza y procurando escuchar cualquier ruido o atisbo de los malditos Hombres Lagarto. A través de la llovizna vimos un claro un poco más adelante y decidimos descansar allí. Entonces nos atacaron. Unos eslizones aparecieron de entre la maleza. No pudimos abrir fuego, pues la tercera parte de nuestras pistolas no funcionó debido a la humedad y nuestros ballesteros no disponían de campo de visión para poder acertar. Blandimos nuestras espadas y hachas y vendimos caras nuestras vidas".

Las reglas de variables climáticas sirven para darle un mayor realismo a tus partidas en las junglas de Lustria. Estas reglas sirven para darle un mayor dramatismo al ambiente asfixiante de la jungla.

Tira en la tabla de variables climáticas al inicio de un escenario para comprobar los efectos del clima en tu juego.

2D6	Clima
2-6	Bueno y Seco
7	Vendaval
8-9	Lluvia
10	Lluvia fuerte
11	Niebla
12	Caluroso y Humedo

2-6 Bueno y Seco: La partida transcurre con normalidad

7 Vendaval: en la jungla mística se ha desencadenado un vendaval que dificulta el disparo y el salto entre edificios o elementos de escenografía. Tira 1D6: un resultado de 1-3 significará un - 1 al impactar con armas de proyectiles y al saltar entre edificios; un resultado de 4-6 significará un -2 al disparar y al saltar.

8-9 Lluvia: la lluvia resulta muy común en las selvas de Lustria. Las armas de proyectiles y de pólvora están sujetas a un -1 al impactar. Si quieres disparar con un arma que requiera pólvora, debes superar un resultado de 4+ en 1D6; de otro modo, la pólvora estará mojada y no será posible disparar.

10 Lluvia fuerte: los monzones tropicales descargan toda su fuerza sobre los guerreros y hacen que su movimiento sea más lento y peligroso. Hay una penalización de -1 al movimiento. El alcance de todas las armas de proyectiles queda reducido a la mitad. Las armas de pólvora no pueden dispararse.

11 Niebla: se ha levantado una densa niebla desde la costa. Tira 1D6. Un resultado de 1-5 indica que el radio de disparo queda reducido a la mitad debido a la poca visibilidad. Con un resultado de 6 los guerreros no saben dónde se encuentran y están desorientados. Tira un dado de movimiento aleatorio (el dado de dispersión de Warhammer) por cada personaje o secuaz de la unidad. Las miniaturas podrán moverse (caminando) en la dirección que indique el dado. Si se encuentran con algún guerrero, podrán atacarle y, si son del mismo bando, tira 1D6: con un resultado de 5+ le atacarán pensando que se trata de un enemigo.

12 Caluroso y húmedo: una de las razones por las que Lustria sigue sin estar explorada a fondo se debe al extremo calor de su clima tropical. Todos los guerreros excepto los No Muertos sufren un -1 en su HA, HP e I durante el resto de la partida

Peligros de la Jungla

"El distintivo paisaje de la jungla de Lustria susurra sus peligros y solo los más temerarios osan aventurarse en sus parajes".

Roberto Fortuna, explorador.

Las junglas de Lustria suelen ser el hogar de muchas y terroríficas criaturas. A menudo los guerreros son sorprendidos por monstruos que moran en la jungla, algunos de estos monstruos no dejan de ser simples lagartijas, aunque a veces la sorpresa es mayor y mucho más peligrosa.

Estas reglas pueden aplicarse también como tabla de encuentros en un dungeon, solo hay que substituir la tabla correspondiente por la descrita a continuación.

Antes del inicio de la partida, se ha de tirar 1D6 para determinar el número de peligros que han de sortearse en un área. Una vez se haya iniciado la partida, cada jugador tira un dado por los héroes y secuaces de sus respectivas bandas. Esta tirada ha de efectuarse antes de que se inicie el movimiento y excluirá a las miniaturas que no puedan moverse. Si se obtiene un resultado de 1, la miniatura o miniaturas han dado un mal paso y han de enfrentarse a algún tipo de peligro. A continuación, tira 3D6 y consulta la tabla de peligros de la jungla.



3D6	Tabla de Peligros de la Jungla
3	**Pozo de brea:** El infortunado miembro de la banda ha caído en un pozo de brea y se hundirá hasta sumergirse por completo. Debe ser rescatado por otra miniatura de la banda en 1D3 turnos o se ahogará y quedará fuera de combate permanentemente. La miniatura que intente rescatarlo debe superar un chequeo de fuerza para poder sacarlo del pozo de brea.
4	**Enjambre de reptiles**: Por descuido, el guerrero ha tropezado con un mortífero nido de víboras o lagartos. Tira 1D6+2 para determinar el número de amenazantes criaturas de sangre fría.
5	**Araña gigante:** Un miembro de la banda tropieza con la tela de una araña y el sonido alerta a su letal inquilina. La araña gigante atacará a todas las miniaturas que se encuentren a una distancia de 8 cm de su guarida, además de a la miniatura que inicialmente tropezó con ella.
6	**Coatl:** El guerrero se ve sorprendido por uno de los más enigmáticos habitantes de Lustria, el coatl. Con un cuerpo con forma de serpiente de más de tres metros de largo y unas alas con plumas de colores vistosos, los coatl son adorados por los Hombres Lagarto, que los consideran una encarnación del dios Sotek.
7	**Gélidos:** Un terrorífico par de estas bestias reptilianas con ansias de sangre ataca a los guerreros.
8	**Troll de río:** Atraído por el olor a carne fresca, un odioso troll ataca a un desdichado guerrero. A efectos de combate se considera que el troll ha efectuado una carga.



3D6	Tabla de Peligros de la Jungla
9	**Arenas movedizas:** El suelo de la jungla está lleno de sorpresas, pero ninguna tan sutil como las arenas movedizas. Las arenas movedizas están sujetas a las mismas reglas que el pozo de brea; la única diferencia consiste en que el guerrero que caiga en ellas tiene 1D6 turnos para que sus compañeros intenten salvarlo.
10	**Boa constrictor:** Se rumorea que en estas junglas habitan serpientes que alcanzan proporciones gigantescas. Este depredador atacará a la víctima y se enroscará alrededor de las miniaturas adicionales que estén a una distancia de hasta 5 cm de la víctima.
11	**Rana gigante:** Uno de los depredadores carnívoros más raros es la rana gigante, que tiene unos colmillos puntiagudos y afilados y puede alcanzar hasta metro y medio de longitud.
12	**Enjambre de moscas:** Una nube de los habitantes más habituales de Lustria ha encontrado una víctima. El desafortunado guerrero queda inmovilizado durante un turno y a partir de entonces sufre un -1 a todas las tiradas que relacionadas con el combate y un -1 a la iniciativa durante el resto de la partida.
13	**Pigmeos:** Las tribus de estos diminutos habitantes de la jungla han sentido un repentino y malsano interés por los guerreros. Tira 1D3 +1 para determinar el número de estos seres. Las bandas de pigmeos pueden sumar estos guerreros a su banda hasta el final de la batalla.
14	**Nido de salamandra:** Por desgracia, la banda ha tropezado con el nido de una salamandra gigante que considera a todas las miniaturas a 20 centímetros del nido como una comida potencial.

3D6	Tabla de Peligros de la Jungla
15	**Murciélagos vampiro:** Un enjambre de voraces murciélagos aparece inesperadamente y se lanza en picado sobre el guerrero. Atacarán 1D6+2 murciélagos.
16	**Tigre de dientes de sable:** Igual que la banda acecha en la jungla, la jungla también les acecha. ¡El primitivo depredador ha encontrado a su presa! Se considera que el tigre de dientes de sable está efectuando una carga.
17	**Exploradoras amazonas:** Las amazonas son ágiles, atléticas y tienen una belleza cautivadora; además, no suelen recibir calurosamente a los intrusos en sus dominios (sobre todo a los masculinos). Tira 1D3 + 1 para averiguar el número de exploradoras que topan con la banda. Las bandas de amazonas están exentas de este encuentro.
18	**Planta carnívora:** La jungla cobra realmente vida, a veces de las formas más extrañas, el guerrero se ve rodeado por 3 plantas carnívoras.



Bestiario de la Jungla

Enjambre de Reptiles

Los enjambres de reptiles abundan en las junglas, puedes pegar una patada a una piedra y saldrán cientos de ellos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Reptiles	12	2	0	2	2	1	5	1	4

Armas/Armadura: Ninguna, los reptiles no usan armas ni armaduras.

Araña Gigante

Las arañas gigantes son seres extremadamente agresivas y territoriales, cualquier infortunado que caiga en su red, sufrirá una muerte lenta y dolorosa.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Araña Gigante	12	3	0	4	4	3	1	2	10

Armas/Armadura: la araña gigante pose una armadura natural de 4+, pero no posee armas.

REGLAS ESPECIALES

Veneno de Araña: las arañas gigantes atacan con un mordisco venenoso. Este ataque funciona exactamente igual que el veneno saliva de araña descrito en este manual.



Coatl

El Coatl es el ser más misterioso y enigmático de Lustria. Con un cuerpo con forma de serpiente de más de tres metros de largo y unas alas con plumas de colores vistosos, los coatl son adorados por los Hombres Lagarto, que los consideran una encarnación del dios Sotek.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Coatl	22	4	0	4	3	3	5	2	10

Armas/Armadura: Ninguna, el coatl no posee armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Mordisco Venenoso: los Coatl atacan con un mordisco venenoso. Este ataque funciona exactamente igual que el veneno acónito descrito en este manual.

Volar: un Coatl puede mover libremente sin importar el terreno, y puede sobrevolar a cualquier miniatura. Cuando vuela tiene un atributo de movimiento de 20cm.

Aura Mágica: el Coatl dispone de un aura mágica que le protege frente a los ataques mágicos. Dispone de una tirada de salvación especial frente a ataques mágicos de 4+.

Gélido

Los Gélidos son depredadores absolutamente voraces, cuya salvaje ansia de sangre les lleva a atacar a cualquier criatura de sangre caliente que se les acerca.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gélido	20	3	0	4	4	2	1	2	6

Armas/Armadura: Garras y dientes

REGLAS ESPECIALES

Piel escamosa: los Gélidos tienen una piel escamosa muy resistente y por ello disponen de una tirada de salvación por armadura de 5+ que nunca puede ser reducida a menos de 6+.

Causa Miedo: los Gélidos causan miedo.

Troll de Río

De entre todas las variedades de Trolls que se pueden encontrar, sin duda, la de los Trolls de Río es una de las más repugnantes. Estas enormes criaturas habitan en lugares húmedos y estancados, como pantanos, ciénagas, marismas y bancos de ríos inexplorados especialmente amplios y fangosos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Troll de Río	15	3	1	5	4	3	1	3	4

Armas/Armadura: Ninguna, los Trolls no usan armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: los Trolls son monstruos temibles que causan miedo.

Estupidez: los Trolls están sujetos a las reglas de estupidez.

Regeneración: los Trolls poseen una fisiología única que les permite regenerar las heridas sufridas. Siempre que el enemigo consiga herir a un Troll, éste deberá tirar 1D6: si obtiene un resultado de 4+, la herida se ignorará y el Troll saldrá indemne. Los Trolls no pueden regenerar las heridas causadas por el fuego o la magia ígnea. Los Trolls jamás efectúan la tirada para determinar los efectos de las heridas graves después de la batalla.

Vómito: en vez de atacar normalmente, un Troll puede vomitar sus altamente corrosivos jugos gástricos sobre un desafortunado adversario en combate cuerpo a cuerpo. Este único ataque impacta automáticamente con Fuerza 5 e ignora las tiradas de salvación por armadura.



Boa Constrictor

En las junglas de Lustria habitan serpientes gigantescas que pueden llegar a medir más de cinco metros de largo, capaces de devorar una persona de un solo bocado.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Boa Constrictor	15	3	0	5	4	2	4	2	5

Armas/Armadura: Ninguna, la boa no posee armas ni armaduras.

REGLAS ESPECIALES

Causa Miedo: las boas son monstruos temibles que causan miedo.

Enroscarse: La serpiente puede sustituir sus ataques normales para tratar de enroscarse sobre su presa. Aunque este ataque está sujeto a un -1 al impactar, obtiene un +1 a la Fuerza y puede enroscarse hasta sobre 3 miniaturas consecutivamente. La miniatura sobre la que se haya enroscado la serpiente no puede moverse y está sujeta a un -2 al impactar en combate cuerpo a cuerpo. Si la miniatura queda fuera de combate estando atrapada, la boa devorará al pobre infeliz y deberá borrarse de la banda.

Rana Gigante

Uno de los depredadores carnívoros más raros es la rana gigante, que tiene unos colmillos puntiagudos y afilados y puede alcanzar hasta metro y medio de longitud.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rana Gigante	18	3	0	4	3	2	4	2	4

Armas/Armadura: ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Ataque de Lengua: La rana gigante dispone de un ataque con su lengua que alcanza a miniaturas que estén a una distancia de hasta 15 centímetros.

Causa Miedo: las ranas gigantes causan miedo.

Pigmeos

Los pigmeos son una de las multiples tribus que habitan Lustria. Les encanta la guerra y viven para matar y devorar a los intrusos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pigmeo	10	2	3	2	2	1	4	1	8

Armas/Armadura: Cerbatana, Lanza, daga y escudo.

REGLAS ESPECIALES

Nativos de la Jungla: los Pigmeos no sufren ningún penalizador por moverse dentro de bosques ni por vegetación de ningún tipo.

Camuflaje: Los Pigmeos hacen su ropa con los materiales que encuentran en el bosque, lo que también ayuda a ocultarlos entre el follaje. Cualquier Pigmeo que no este equipado con armadura, a excepción de el cuero endurecido. No podrá ser detectado a menos que el atacante supere un chequeo de iniciativa primero.

Salamandra

Las Salamandras son gigantescas criaturas anfibias y depredadoras que acechan en los pantanos y estuarios de las junglas de Lustria.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Salamandra	15	3	0	4	5	3	4	2	7

Armas/Armadura: ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Veneno Rociado: La criatura puede lanzar una nube espiral de veneno que se extiende 15 centímetros alrededor y que impacta con Fuerza 4 a todas las miniaturas que se encuentren a una distancia de hasta 5 centímetros de la zona afectada.

Causa Miedo: las salamandras causan miedo.

Piel escamosa: las Salamandras tienen una piel escamosa muy resistente y por ello disponen de una tirada de salvación por armadura de 5+ que nunca puede ser reducida a menos de 6+.

Murciélago Vampiro

Los murciélagos vampiro de Lustria son más pequeños que sus primos del viejo mundo. Pero a pesar de ello son enemigos terribles.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Murciélago	10	2	0	2	2	1	6	1	4

Armas/Armadura: Ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Volar: los murciélagos vampiro puede mover libremente sin importar el terreno, y puede sobrevolar a cualquier miniatura. Cuando vuelan tienen un atributo de movimiento de 20cm.

Erráticos: Debido a su estilo de vuelo tan extraño, los murciélagos resultan blancos bastante difíciles de acertar. Todas las tiradas sufren un -1 al impactar.

Tigre Dientes de Sable

Los Tigres Dientes de Sable son felinos cazadores muy poderosos, cuyo rasgo llamativo son sus enormes caninos, que sobresalen espectacularmente de sus mandíbulas inferiores.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tigre	15	4	0	5	4	2	5	3	6

Armas/Armadura: Dientes y garras afiladas.

REGLAS ESPECIALES

Mordisco feroz: Uno de los ataques del tigre de dientes de sable es el de mordisco feroz, que suma un +1 a la tirada de heridas de la víctima y no permite tirada de salvación por armadura.

Causa Miedo: los tigres dientes e sable causan miedo.



Amazonas

Las amazonas son ágiles, atléticas y tienen una belleza cautivadora; además, no suelen recibir calurosamente a los intrusos en sus dominios.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Amazona	10	4	4	3	3	1	3	1	7

Armas/Armadura: lanza, daga, honda/arco y armadura ligera.

REGLAS ESPECIALES

Aislacionistas: Las amazonas están constantemente luchando contra las incursiones de los hombres lagarto y los asaltos por parte de los norses ávidos de sangre y tesoros. La cultura amazónica refleja bien esta desconfianza. Todas las amazonas están sujetas a odio contra los norses y los hombres lagarto tal y como indica el manual de Trollheim

Planta Carnívora

La jungla está repleta de estas terribles plantas, son grandes como un hombre.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Planta Carnívora	0	2	0	4	2	2	1	2	7

Armas/Armadura: Ninguna.

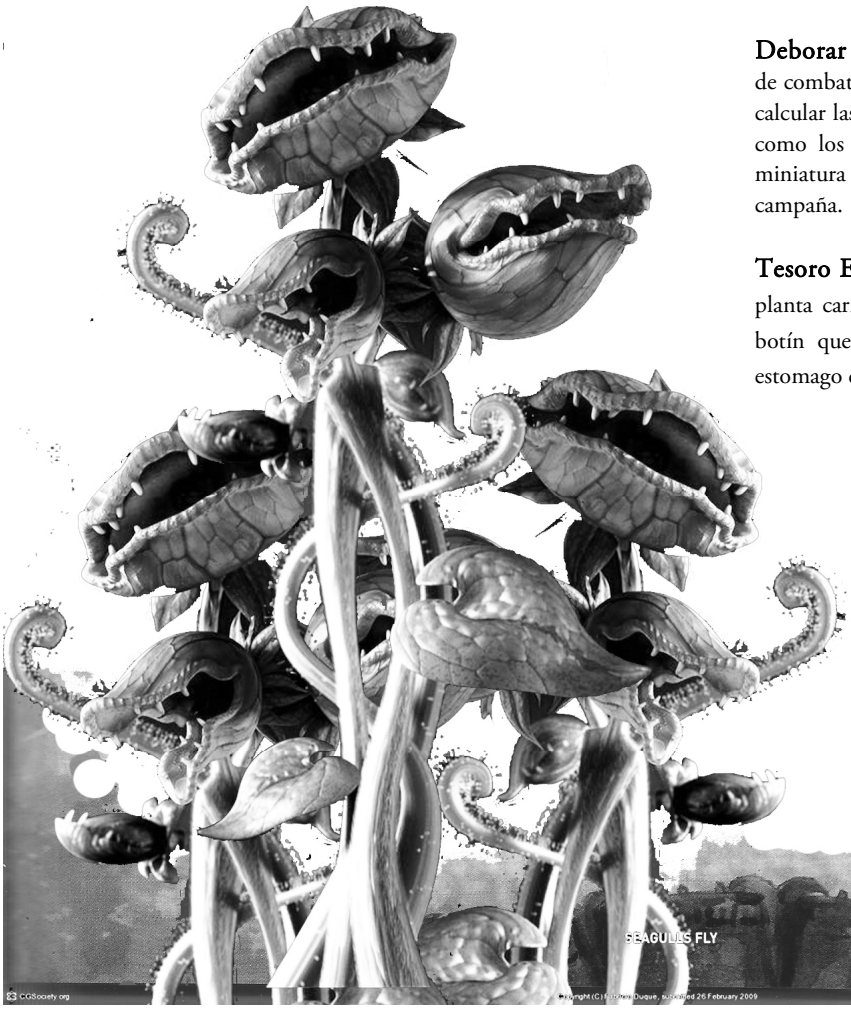
REGLAS ESPECIALES

Ataque a Distancia: La planta atacará a cualquier miniatura situada a 8 cm o menos de ella.

Ataque Desesperado: Si la planta sufre una herida, deberá superar un chequeo de liderazgo o intentará defenderse a la desesperada. Si no supera el chequeo, su Resistencia y su Liderazgo se incrementan en +1 y sus Ataques se reducen en -1 hasta que gane un turno de combate o la miniatura que luchaba contra ella se aleje más de 8 cm.

Deborar de un Bocado: Si una planta carnívora deja fuera de combate a una miniatura, el jugador efectuará la tirada para calcular las bajas de la manera habitual, pero, tanto los Héroes como los Secuaces tirarán 1D6: con un resultado de 1, la miniatura es engullida por la planta carnívora y se retira de la campaña.

Tesoro Escondido: Cualquier miniatura que acabe con una planta carnívora recibirá automáticamente 1D6 co debido al botín que encuentra entre las víctimas semidigeridas en el estomago de la planta.



Héroes

NOMBRE

TIPO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Modificadores por Magia o Arma

Aumentos de Experiencia

Salvación Especial de Combate:
Salvación Especial de Disparos:

Armas de Combate:

Armas de Disparo:

Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo Especial:

HABILIDADES, HERIDAS, ETC.

Combate☐ Disparo ☐ Academicas☐
Fuerza ☐ Velocidad ☐ Especial☐
Magia:

Experiencia: ☐☐☐

NOMBRE

TIPO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Modificadores por Magia o Arma

Aumentos de Experiencia

Salvación Especial de Combate:
Salvación Especial de Disparos:

Armas de Combate:

Armas de Disparo:

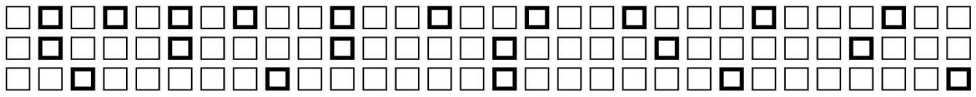
Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo Especial:

HABILIDADES, HERIDAS, ETC.

Combate☐ Disparo ☐ Academicas☐
Fuerza ☐ Velocidad ☐ Especial☐
Magia:

Experiencia:



NOMBRE

TIPO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Modificadores por Magia o Arma

Aumentos de Experiencia

Salvación Especial de Combate:
Salvación Especial de Disparos:

Armas de Combate:

Armas de Disparo:

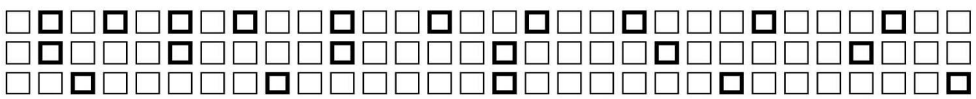
Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo Especial:

HABILIDADES, HERIDAS, ETC.

Combate☐ Disparo ☐ Academicas☐
Fuerza ☐ Velocidad ☐ Especial☐
Magia:

Experiencia:



NOMBRE

TIPO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Modificadores por Magia o Arma

Aumentos de Experiencia

Salvación Especial de Combate:
Salvación Especial de Disparos:

Armas de Combate:

Armas de Disparo:

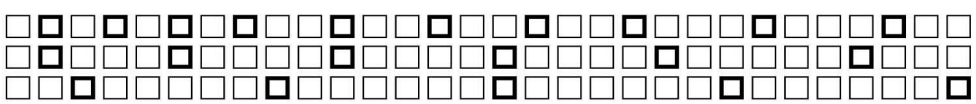
Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo Especial:

HABILIDADES, HERIDAS, ETC.

Combate☐ Disparo ☐ Academicas☐
Fuerza ☐ Velocidad ☐ Especial☐
Magia:

Experiencia:



Secuaces

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE		Armas:	REGLAS ESPECIALES
NÚMERO	TIPO	Armadura:	
M HA HP F R H I A L		(Salvación total por Armadura:) Equipo:	
Salvación Especial de Combate: Salvación Especial de Disparos:		☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ Experiencia del Grupo:	

NOMBRE DE LA BANDA:

TIPO DE BANDA:

TESORO:

Coronas de Oro:

Fragmentos de Piedra Bruja:

Mantenimiento:

VALOR DE LA BANDA:

Experiencia Total:

Miembros ( ) x 5:

Especiales

Valor:

EQUIPO ALMACENADO

Limite de Carga:
Unidades de Agua:

Descripciónes:

Perfil Maximo de Atributos:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Mercenarios

NOMBRE

Tipo: | Mantenimiento:

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Salvación Especcial de Combate:
Salvación Especcial de Disparos:

Armas:

Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo:

REGLAS ESPECIALES

☐■☐☐■☐☐☐■☐☐☐☐■ Valor Añadido:

NOMBRE

TIPO

M	HA	HP	F	R	H	I	A	L

Modificadores por Magia o Arma

Aumentos de Experiencia

Salvación Especcial de Combate:
Salvación Especcial de Disparos:

Armas de Combate:

Armas de Disparo:

Armadura:

(Salvación total por Armadura:)
Equipo Especial:

HABILIDADES, HERIDAS, ETC.

Combate☐ Disparo ☐ Academicas☐
Fuerza ☐ Velocidad ☐ Especial☐
Magia:

Experiencia: ☐■☐■☐■☐■☐☐☐■☐☐☐■☐☐☐■☐☐☐■☐☐☐■☐☐☐■☐☐
☐■☐☐☐■☐☐☐☐■☐☐☐☐■☐☐☐☐■☐☐☐☐■☐☐☐☐■☐☐☐
☐☐■☐☐☐☐☐■☐☐☐☐☐☐■☐☐☐☐☐☐■☐☐☐☐☐☐■☐☐☐☐☐■

Agradecimientos

Gran parte de este material esta sacado de la página web de juegos de especialista de GW la pagina inglesa. Antaño cuando esa gente se preocupaba por el hobby, en fomentar y enriquecer el trasfondo. Muchos de nosotros miramos con añoranza esos días, en los que esperábamos impacientes la llegada de la White dwraf , para ver que bandas nuevas venían con ella. Esta recopilación es un tributo a esos días dorado de los juegos de especialista.

Quiero dar las gracias a mi mujer Aniana por aguantar lo muy freaky que soy, "Moltes gracies Amor". También a Helheim pues sin vosotros nunca hubiera vuelto a tocar este material, espero que nos sea de utilidad. "HFFH" y un mención muy especial a Lurhan quien ha realizado un gran labor de exploración.

Para acabar solo decir quiero precisar el sistema en que me e basado para descartar o aceptar material. Siempre me e guiado por las publicaciones de la town cryer inglesa, mucho del material publicado allí difiere mucho de su traducción al castellano. Por lo tanto siempre ha prevalecido la versión inglesa del tema. Como es normal, he consultado anuales y demás erratas. Algunas bandas han sufrido retoques o pequeños cambios para adaptarlos más al trasfondo, y algunos objetos se han hecho de dominio público, me parece normal que cualquiera pueda poseer un catalejo por ejemplo. Disculpat las faltas de ortografía que seguro que hay y muchas. Espero que os sea de utilidad, un saludo!

Valas Hunter