



¡Bienvenidos a Lustria! Oh, valientes aventureros.

Durante milenios, estas tierras han estado ocultas a los seres de Sangre caliente, misteriosas y llenas de tesoros...Pero, una vez corrida la voz, ¡Todo el mundo quiere una parte del pastel! ¿Te unirás a los aventureros y colonizadores en busca de Oro y Gloria? ¿O tal vez a los malvados saqueadores en busca de reliquias Sagradas de los Slann? ¿Aprovecharás las distracciones para tus malvadas y pestilentes maquinaciones ratunas? ¿O quizás para ampliar tu tripulación No Muerta?... Y tú, Ser de Sangre Fría, ¿A qué esperas para expulsar a los invasores?

Tras esta presentación, dejadme introducir el concepto de "Torneo-Campaña" para jugar el próximo **sábado, 20 de mayo, en la tienda E-Minis.**

Horario:

10.00 – 10.15: Presentación de jugadores

10.15 – 12.15 Primera Partida (2h)

12.25 – 14.00 Segunda Partida (primera parte)

14.00-15.30 Pausa para comer

15.30-16.20 Segunda Partida (segunda parte. 2h.25)

16.30-19.15 Tercera partida (2h.45)

19.20 Entrega de Premios

Se hará un único aviso 15 minutos antes de que se termine cada ronda, para recordar que se acaba el tiempo. Una vez acabado este, las partidas se dejan como están y se contarán puntos.

INSCRIPCIÓN

-Para inscribirse, mandad un mail a **XXXXX**.

-Con los siguientes datos:

Nombre (o Nick)

Ejército (Optativo. Si no lo tienes claro ya lo enviarás más adelante)

Teléfono móvil

-Al enviar el correo, tendréis plaza reservada temporalmente...

-La plaza queda reservada hasta el día 3 de mayo. Durante esta semana, hay que hacer un pago de **XXXX**, con el concepto "TorneoLustria, y vuestro nombre".

-A partir del 4 de mayo, quien no haya hecho el pago no tendrá reserva, y el siguiente en la lista de espera pasará a ocupar su lugar.

-Se tienen que enviar las listas de ejército como máximo el 14 de mayo, en UN ÚNICO DOCUMENTO de hoja de cálculo, documento de texto, o formato army (fotografías de listas, transcritas por whatsapp, o varios documentos separados para tener que ir buscando no serán válidos). Una vez entregadas las listas solo se permitirá 1 corrección/cambio por jugador, siempre antes de acabar el plazo (se entiende cambio/corrección por motivos de estrategia, preferencia del jugador, etc)

-Los premios se darán en forma de sorteo

-Entregar listas fuera de tiempo: -2PTS

-Entregas listas en formato incorrecto: -2PTS

-El día del torneo hay que traer impresa la lista. Si no, -2PTS

-Libros, etc. Pueden traerse en formato digital, siempre que no entorpezca la partida.

-¡¡El ejército deberá estar totalmente pintado!!

Nota: se trata de un torneo Campaña en formato Alpha. Si veis algún error, o elemento mejorable, comentádmelo, ya sea para este torneo o para futuros intentos, si sale bien :)

Adicionalmente... No tenemos escenografía suficiente para que todas las mesas puedan representar las junglas de Lustria, o las marismas de la Costa del Vampiro, o una playa, o las Ruinas infestadas de Skavens de algunas ciudades, o cualquier campamento humano, pielverde o similar... Cualquier elemento que tengáis por casa que pueda integrarse es bienvenido. De hecho, cualquiera que aporte escenografía para el torneo...

-Aportar escenografía trasfondística: ¡+1PTO de torneo!

REGLAS ESPECIALES DEL TORNEO

-Se jugará a 6ª edición con los añadidos de MDN, incluyendo el nuevo manuscrito de elfos oscuros revisado.

-Sin personajes especiales, ni monstruos arcanos

-Si pueden añadirse 0-1 mercenarios/regimientos de renombre (menos en el ejército mercenario, donde son ilimitados).

-Se usarán los 8 saberes de la magia del Reglamento, con las modificaciones de los MDAlll

-Para la lista de ejército, deberás cuadrar un ejército de **1000 puntos** para la primera partida, **1500 para la segunda**, y **2000 para la tercera**. Para cada lista deberás añadir los 500 puntos de diferencia respecto a la lista de la partida anterior (más el sobrante de la lista anterior, si era de 998, por ejemplo, tendrás 502 puntos para gastar). La confección de listas tiene reglas adicionales, que veremos más adelante.

-Elige un héroe de tu ejército para que sea el protagonista de esta historia. Este recibirá una subida de nivel que ganará antes de la primera partida y tendrá efecto todo el torneo-campaña.

-Elige una unidad de tu ejército para que sea tu unidad principal de esta historia. Esta recibirá una subida de nivel que ganará antes de la segunda partida, y tendrá efecto todo el torneo-campaña.

-Elige un Comandante, o un segundo héroe de tu ejército. Este ha sido el líder en las sombras todo el tiempo, esperando el momento final para hacer su aparición. Recibirá una subida de nivel que ganará antes de la tercera partida.

(Estas tiradas se realizarán previamente al inicio del Torneo para no interrumpir el transcurso de este. Apuntadlas en vuestra lista de ejército con el recordatorio de en qué ronda empiezan a tener efecto)

-¡Escribe un pequeño trasfondo de tu ejército, que incluya a estos tres personajes/unidades! Esto no es obligatorio... pero habrá un pequeño bonificador secreto para quien lo haga.

PTS DE TORNEO:

Masacre a favor: 6 PTS

Victoria decisiva: 5 PTS

Victoria marginal: 4 PTS

Empate: 3 PTS

Derrota marginal: 2 PTS

Derrota decisiva: 1PTO

Masacre en contra: 0PTS

-En la primera partida el emparejamiento será aleatorio, aunque se evitarán los encuentros entre oponentes de la misma facción.

-A partir de la segunda, se hará por sistema suizo. En los casos de empate, se intentarán hacer los emparejamientos lo más trasfondísticamente posible.

ESCENARIO 1: ¡ABANDONAD MIS TIERRAS!

Un ejército acaba de desembarcar en Lustria, en una ensenada donde los barcos quedan ocultos a la vista, y hay una zona despejada donde montar el primer campamento... pero no ha sido el único que ha descubierto la zona. El ejército enemigo le ha visto y no está dispuesto a permitirle desembarcar.

-Se juega sobre un tablero de 150x120 (algo más estrecho de lo normal, que jugamos a 1000 puntos). Se considera una batalla campal a todos los efectos

-Al final de la partida, cuenta los puntos normalmente.

-No se consiguen puntos por cuadrantes. En cambio, cada unidad o personaje conseguirá puntos adicionales en función de donde se encuentre, siempre y cuando no esté por debajo de la mitad de su potencia de unidad, o de su atributo de heridas, ni esté huyendo.

-200 puntos, si se encuentra totalmente en la zona de despliegue enemiga

-100 puntos, si se encuentra totalmente en la mitad del tablero enemigo

-50 puntos, si no se encuentra en su propia zona de despliegue.

Esta puntuación no es acumulativa, solo obtienes la mayor de las tres. (Si una parte de la unidad no se encuentra en esa zona totalmente, obtendrá los puntos de la zona anterior)

Reglas especiales: Encuentros en Lustria. Uno por jugador.

REGLAS ESPECIALES: ENCUNTROS EN LUSTRIA

Cada general puede activar un solo efecto por batalla (excepto en el escenario 3, donde algunos jugadores podrán lanzar más encuentros), al inicio de cualquiera de sus fases (nótese que solo el punto 4 puede afectar a personajes sueltos). Estos efectos pueden causar pánico:

- 1. Esporas misteriosas:** elige una unidad propia o del enemigo, que no esté trabada en combate. La unidad pasa a ser inmune a psicología hasta el final de la partida. Debe, no obstante, superar un chequeo de Liderazgo, si lo falla, sufrirá 1d6 bajas.
- 2. Mosquitos por todas partes:** elige una unidad enemiga, que no esté trabada en combate (no puede ser un personaje). Esta sufrirá 1d6 impactos de F2, sin tirada de salvación por armadura posible.
- 3. Bestias de la jungla:** elige una unidad enemiga, que no esté trabada en combate. Esta sufrirá, a tu elección, 1d3 impactos de F4, o 1 impacto de F6.
- 4. Trampas de los nativos:** elige una unidad o personaje enemigo que se encuentre dentro (aunque sea parcialmente) de un elemento de escenografía, y que no esté trabada en combate. Tira 1d6 por cada miniatura en la unidad. Por cada 1, deberá retirarse una miniatura como baja, sin ningún tipo de tirada de salvación posible.

ESCENARIO 2A: ¡SAQUEO!

Tras varias semanas explorando la selva, los jugadores han encontrado por fin algo de valor, en las casi irreconocibles ruinas de una antigua Ciudad-Templo. Desgraciadamente, el enemigo no está dispuesto a dejar que te hagas con el botín.

Este escenario será jugado por los jugadores que ganaron la batalla anterior.

1. -Se despliega normalmente, en escenario 180x120. Se considera una batalla campal a todos los efectos, con las reglas especiales siguientes:

2-Coloca 3 fichas de tesoro en el centro del tablero. Uno en el centro exacto, y dos más, a 45cm hacia la izquierda y hacia la derecha. En caso de que haya algún elemento de escenografía, desplazad el contador de tesoro hasta el borde (derecha-izquierda) más cercano.
-Cada jugador deberá otorgar una ficha de tesoro a una de sus unidades.

-Una ficha de tesoro puede capturarse colocando al menos una miniatura encima de la ficha, durante la fase de movimiento, si ésta aún no ha sido reclamada. Puede incluso capturarse durante una carga, si se pasa por encima de la ficha.

-Si una unidad huye por cualquier motivo, dejará caer su ficha de tesoro, en el punto que ocupaba el centro de la unidad en el momento de huir. Si esto sucede en combate, una unidad del bando ganador puede capturar la ficha de tesoro si no persigue al rival.

-Al final de la partida, cada ficha de tesoro en posesión de uno de los dos jugadores otorga 150 puntos de victoria adicionales.

Reglas especiales: Encuentros en Lustria. Uno por jugador.

-Una unidad que tenga una ficha de tesoro gana las siguientes reglas especiales: Odia a todo el mundo (*¡Que nadie se acerque a mi botín!*). Movimiento reducido a 15cm si era superior, y no podrá volar.

ESCENARIO 2B: LA TORRE

Tras ser expulsado de la playa, tu ejército ha estado vagando, perdido, presa del hambre y las penurias de la selva. Finalmente habéis encontrado algo en el horizonte: una misteriosa torre, o monolito, que brilla entre la Selva. No os queda otra que ver de qué se trata...

Este escenario será jugado por los jugadores que perdieron el escenario anterior.

Se trata de una batalla campal. Coloca un elemento tipo monolito/faro en el centro del tablero.

-Los personajes que generan dados de magia generarán un dado adicional de energía/dispersión (que generen normalmente. Por ejemplo, un sacerdote guerrero solo generará dados adicionales de dispersión) si se encuentran a 30cm o menos del elemento.

-Al final de la batalla, el bando que tenga más potencia de unidad a una distancia de 30cm o menos del elemento (aunque sea parcialmente) obtendrá 300 puntos de victoria adicionales.

Reglas especiales: Encuentros en Lustria. Uno por jugador

ESCENARIO 3: AHÍ ESTÁ ¡ITZAHOTEC!

Finalmente la habéis encontrado, la Ciudad Templo de Itzahotec. Aquel loco de la taberna no mentía. Sin embargo... parece que no está tan abandonada como os habían contado tocará derrotar a los defensores para lograr haceros con la Ciudad (En caso de enfrentamientos contra Skavens o similares, tu ejército habrá sido conducido sutilmente hasta las ruinas por los Slann, para proteger la ciudad de estos. Llévate el Botín que desees... mientras no toques las Tablillas Sagradas ni los Pozos de Desove que hay ocultos...)

-Si has ganado el escenario 2A, elige una unidad para que lleve el tesoro del Oro de los Slann obtenido. Esta unidad gana las siguientes reglas especiales:

Oro de los Slann: la unidad obtiene una tirada de salvación especial de 5+. Su movimiento se ve reducido a 15cm. No puede volar.

-Si has ganado el escenario 2B, tu ejército tendrá el control del Monolito/Faro. Una vez por partida, puedes desencadenar el poder de los Cielos al principio de tu fase de disparo (o un gran cañonazo... dependiendo de la naturaleza de la torre que encontrarais). Elige un punto del tablero, y lanza los dados de dispersión/artillería. Trata el punto de caída como si hubiera caído una catapulta (plantilla pequeña, etc).

En caso de problemas... parece que has desencadenado algo más grande de lo previsto. Mantén el punto elegido hasta el inicio de tu siguiente fase de disparo, y vuelve a lanzar dispersión/artillería. Trata el punto de caída como si fuera una catapulta... pero con la plantilla grande. Un nuevo resultado de problemas indica que el disparo ha fallado totalmente.

-Si no has ganado en el escenario 2: en lugar de tener un “Encuentro en Lustria” disponible, obtienes 1d3+1 encuentros. Podrás lanzar, como mucho, un Encuentro por turno.

Reglas especiales: encuentros en Lustria. Uno por jugador.

Se trata de una batalla campal a todos los efectos, con despliegue en Diagonal, y con una distancia entre jugadores de 40cm en lugar de 60cm.

¡Al final de la batalla también se contarán cuadrantes!

No hay más reglas especiales en este escenario (entre experiencia, encuentros y botines... ya bastantes cosas adicionales hay XD)



LISTAS DE EJÉRCITO

-Las listas deben configurarse del siguiente modo:

1) Lista a 1000 puntos. Debe contener como máximo 2 héroes, y solo uno de ellos podrá ser hechicero. +2 Unidades básicas, 0-2 Unidades especiales. 0 Unidades singulares. El número total de puntos en objetos mágicos está limitado a 50pts.

(Los ejércitos que de base pueden llevar personajes adicionales podrán hacerlo. Por ejemplo, el portaestandarte Bretoniano, el Pagador mercenario o los héroes adicionales goblins)

2) Lista a 1500 puntos. Estándar. Realizada a partir de la lista de 1000 puntos anterior *(Por ejemplo, si tu lista tenía 998 puntos, tienes 402 puntos para añadir, por ejemplo, una unidad especial, la unidad singular, objetos mágicos, o un héroe más, etc. que no podías tener en la primera partida)*

3) Lista a 2000 puntos. Estándar. Realizada a partir de la lista de 1500 puntos anterior

-En la lista de ejército debe constar también cuantos puntos de torneo adicionales obtiene (ver punto siguiente), y que héroe, unidad y comandante (o segundo héroe) obtendrán experiencia.

EJÉRCITOS

¡Este es un torneo-Campaña! Y como tal, aunque no se prohíbe ningún tipo de lista... sí que se obtendrán puntos adicionales si tu Lista de ejército es coherente con el trasfondo. Hay ejércitos más comunes en Lustria, y otros que pintan menos que un pulpo en un desierto. Del mismo modo, la configuración de las listas debe adaptarse al terreno pantanoso y húmedo de Lustria o a la realidad histórica y trasfondística del lugar *(Por ejemplo, es más común encontrar ejércitos de Hombres Lagarto que de Enanos del Caos en Lustria, y, en los ejércitos Skavens, abunda el Clan Pestilens, mientras que los exploradores Imperiales no disponen de tanta caballería y pólvora como de costumbre).*

Para cada ejército, se da un valor en puntos en función de la configuración de tu lista. Estos puntos se añadirán al total final de puntos de torneo para determinar al vencedor.

Veréis que en muchas listas hay un mínimo obligatorio para conseguir los puntos de trasfondo de lista, del siguiente modo: +1/+2/+3 o similar. Esto significa que es el mínimo de unidades o personajes de este tipo que debe incluir tu lista en las partidas de 1000/1500/2000 puntos.

Todos:

+1PTO si incluyes al menos un regimiento de renombre entre los siguientes: Amazonas de Anakonda, Legión Perdida de Pirazzo, Incursores de Tichi Huichi, o Piratas Zombi

Hombres Lagarto:

- 3PTS: Debes incluir +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) unidades o personajes saurios
- 2PTS: Si no cumples con el criterio anterior

Los ejércitos de Lustria, al contrario que en las tierras del Sur, dejan las defensas de sus ciudades a las clases guerreras. Aunque existen campamentos poblados únicamente por eslizones, no es lo habitual

Skavens:

- 3PTS: Lista del Clan Pestilens
- 3PTS: Debes incluir +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) Unidades o personajes dentro de los siguientes: Monjes de plaga, Sacerdotes de Plaga, Portadores del Incensario, Pebebero de Plaga
- 1PTO: Debes incluir, al menos, +1 Unidades de Monjes de plaga.
- OPTOS: Si no cumples con los criterios anteriores

El clan Pestilens lleva milenios intentando invadir Lustria, y el Reino Subterráneo está infestado de los enfermizos miembros de este clan. Aunque se produzca una invasión por parte de otros clanes... los Pestilens tendrán algo que decir al respecto.

Condes Vampiro

- 3PTS: Lista de La Costa del Vampiro.
 - a) Puedes incluir a Luthor Harkon como comandante (es el único personaje especial permitido en este torneo-Campaña).
 - b) En las partidas a 1000/1500 puntos, un Capitán de la Flota puede ser el general del ejército.
 - c) El ejército obtiene 2/3/0* dados de dispersión adicionales a los 2 dados de base (0* dadoa, dado que Luthor Harkon ya aporta 4 dados de dispersión)
- 1PTO:
 - a) El general debe ser del Clan Necarca, o bien del Clan Dragón Sangriento.
 - b) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo.
 - c) En total puedes incluir un único carro.
- OPTOS: Si no cumples con los criterios anteriores.

La Costa del Vampiro lleva siglos ocupada por los No Muertos del infame Luthor Harkon. En algunas ocasiones poco frecuentes, se sabe de vampiros Dragones Sangriento que se han dirigido a Lustria en busca de nuevos retos, o de vampiros Necarca, en busca del poder de los Ancestrales.

Imperio

- 3PTS: Ejército de exploradores:
 - a) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo.
 - b) Las unidades que incluyan armas de pólvora están limitadas a 0-2 (arcabuceros, cañones, cañón de salvas, etc). Las pistolas no cuentan a estos efectos
 - c) Debes incluir, como mínimo, una unidad de Compañías Libres, que representará a la tripulación de tu navío. Puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos.
- 1PTO: Si no cumples con los criterios anteriores.

Multitud de colonizadores Imperiales han llegado a estas tierras en busca de Tesoros o nuevas tierras. Ya sea desde el Cádavo o desde Puerto Reaver, muchos han emprendido la ruta a través de la selva... aunque pocos han vuelto. Las expediciones imperiales suelen ser casi totalmente de infantería, siendo los caballos un problema en el transporte marino. Del mismo modo, la pólvora suele mojarse y no funcionar correctamente, así que los exploradores Imperiales prefieren las ballestas... y los machetes.

Mercenarios

- 3PTS: Ejército de exploradores:
 - a) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo.
 - b) Las unidades que incluyan armas de pólvora están limitadas a 0-2 (arcabuceros, cañones, etc) Las pistolas no cuentan a estos efectos
- 1PTO: si no cumples con los criterios anteriores.

Desde que Marco Colombo alcanzó el continente, y logró un acuerdo con los hombres Lagarto de la zona, los Tileanos no han dejado de intentar ganar fama y fortuna por toda Lustria.

Caos: Mortales

- 3PTS: Horda de Skeggi:
 - a) +1Caudillo de Skeggi o Paladín de Skeggi (WD124). Solo mortales (sin demonios ni bestias).
 - b) Debes tener al menos el mismo número de unidades de bárbaros del Caos (Bárbaros a pie, jinetes, carros de bárbaros, arqueros bárbaros) que de otro tipo de unidades. Mastines del Caos y engendros del caos no cuentan a estos efectos.
 - c) Una unidad de bárbaros del Caos puede llevar un estandarte mágico de hasta 50pts.
- 2PTS: +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) Unidades o personajes bárbaros del Caos. No puede haber unidades o personajes de Bestias del Caos, aunque si demonios.
- 0PTS: Si no cumples con los criterios anteriores.

La primera colonia humana fue la de Skeggi, fundada por el Norse Losterikkson tras perderse y atracar en Lustria en el 888 del Calendario Imperia, y lleva el nombre de la hija de este...

Aunque es más conocida como "Esa cloaca maloliente".

Generalmente está habitada casi en exclusiva por norses (y comerciantes del Viejo Mundo con pocos escrúpulos), pero a veces un Campeón del Caos los puede utilizar para sus oscuros propósitos...

Héroes de Skeggi

LOS LÍDERES NORSES DE WARHAMMER

Los líderes de los Norses de Skeggi son tan proclives a la guerra como sus parientes de Norsca y de los Desiertos del Norte. Puede que el calor sofocante de Lustria les haya hecho renunciar a la armadura pesada, pero están muy bien equipados y, además, cuentan con la bendición de sus dioses protectores. Algunos de ellos luchan a lomos de feroces gélidos y lideran a las fuerzas de Skeggi a la batalla en busca de riquezas y sangre.

En esta página se describen dos nuevos personajes para ser incluidos en los ejércitos del Caos. Están pensados para ser utilizados junto con las reglas de combate en la jungla que aparecen en Reinos de Warhammer: Lustria o para jugar en una campaña ambientada allí. Lógicamente, también se pueden usar estas tropas en otras partidas, pero es muy recomendable acordar este punto con el adversario antes de empezar la partida.

Caudillo de Skeggi (general mortal) 195 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caudillo Norse	10	8	3	5	5	3	8	5	9

Equipo
Arma de mano y armadura ligera.

Opciones

- Puede equiparse con un arma a dos manos (+6 ptos.), un arma de mano adicional (+6 ptos.) o un mayal (+3 ptos.).
- Puede equiparse con un escudo (+3 ptos.).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común y de la lista específica del Caos por un valor total máximo de 100 puntos.
- Puede cambiar la *marca del Caos Absoluto* por la *marca de Tzeentch, Slaanesh, Khorne o Nurgle* por el coste en puntos que se indica en la página 47 de Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos.
- Puede ir montado en un caballo de guerra (+14 ptos.), en un gélido (+45 ptos.) o en un carro de la sección de unidades mortales de la lista de ejército de Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos reemplazando a uno de los tripulantes.

Cómo crear un héroe norse de Skeggi

Este caudillo bárbaro norse es una conversión muy sencilla. Solo se ha utilizado un gélido de los nuevos Hombres Lagarto de plástico montados en gélido y un bárbaro del Caos de metal como jinete. No es necesario transformar demasiadas cosas; de hecho, para esta miniatura bastó con tapar los glifos de los Hombres Lagarto que hay alrededor del cuello del gélido con una silla de montar de piel animal esculpida con masilla verde.

Paladín de Skeggi (héroe mortal) 65 puntos

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Paladín Norse	10	6	3	5	4	2	6	3	8

Equipo
Arma de mano y armadura ligera.

Opciones

- Puede equiparse con un arma a dos manos (+4 ptos.), un arma de mano adicional (+4 ptos.) o un mayal (+2 ptos.).
- Puede equiparse con un escudo (+3 ptos.).
- Puede elegir objetos mágicos de la lista común y de la lista específica del Caos por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede cambiar la *marca del Caos Absoluto* por la *marca de Tzeentch, Slaanesh, Khorne o Nurgle* por el coste en puntos que se indica en la página 47 de Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos.
- Puede ir montado en caballo de guerra (+6 ptos.) o en gélido (+37 ptos.).

ESTANDARTE DE BATALLA DEL EJÉRCITO
Un paladín del Caos mortal del ejército puede llevar un estandarte de batalla por +25 puntos.

El paladín del caos que porte el estandarte de batalla no puede equiparse con armas adicionales ni con un escudo. Si un héroe lleva el estandarte de batalla, puede llevar cualquier estandarte mágico (sin límite de puntos) de los que aparecen en la lista de estandartes mágicos de Ejércitos Warhammer: Hordas del Caos. Los paladines del Caos mortales no pueden ser el general en el caso de que el ejército cuente con cualquier otro tipo de personaje.

MONTURAS DE LOS PERSONAJES

GÉLIDO

	M	HA	HP	F	R	I	A	L
Gélido	18	3	0	4	4	1	1	3

Reglas especiales
Causa miedo, pellejo duro (tirada de salvación por armadura de +2), espudidez.

CABALLO DE GUERRA

	M	HA	HP	F	R	I	A	L
Caballo de guerra	20	3	0	3	3	3	1	5

Caos: Demonios

- 2PTOS: Tu ejército incluye +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) unidades o personajes bárbaros del caos (ver mortales). +1 Paladín Bárbaro del Caos o de Skeggi
- 1PTO: Tu ejército no incluye mortales ni bestias (Puede ser Legión demoníaca)
- OPTO: Si no cumples con los criterios anteriores.

Aunque se sabe de apariciones demoníacas en las Ciudades Templo, estas son poco comunes. La presencia de demonios en Lustria suele darse por Norses con mucha ambición y pocas luces.

Caos: Bestias

- 2PTO: Tu ejército no incluye mortales ni demonios.
- OPTOs: Si no cumples con los criterios anteriores.

Aunque no son tan abundantes como en el Viejo Mundo, Lustria no está exento de Hombres Bestia. En los Llanos de Culchan, abundan estos seres, con parecido a pájaros desplumados, y más al norte, en las islas de las Gorgonas, hay extrañas y escamosas Bestias llenas de púas.

Altos Elfos

- 3PTS: PATRULLA MARINA
- 3PTS Ciudadela del crepúsculo:
 - a) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo.

- b) Solo puedes incluir 0-1 opciones de tipo carro (sigue pudiéndose aplicar la regla 1-2 carros por unidad)
 - c) Debes incluir +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) entre los siguientes: personaje con el honor de la Guardia del Mar, Guardia del Mar de Lothorn (no son 0-1 en esta lista), Sombríos, Merwurm, Escolta Celeste.
- 1PT0: si no cumples con los criterios anteriores

Los Altos Elfos se auto-denominan los protectores del mar, y su flota patrulla constantemente las rutas de comercio y de invasión más comunes, lo cual incluye las costas cercanas a Lustria, donde se aventurarán si encuentran indicios de algún enemigo potencial.

Elfos Oscuros

- 3PTS: lista de Incursores de Naggaroth o Culto de Slaanesh
- 3PTS: Arca Negra
 - a) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo.
 - b) Solo puedes incluir 0-1 opciones de tipo carro (sigue pudiéndose aplicar la regla 1-2 carros por unidad)
 - c) Debes incluir, +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) entre los siguientes: Capitán del Arca Negra, Corsarios, Sombras, Kharybdiss
- 1PT0: si no cumples con los criterios anteriores

Los Elfos Oscuros han expoliado el continente de Lustria desde hace milenios, y aunque las bajas en estas expediciones sean costosas, su ambición no ha decaído. Últimamente, la mismísima Morathi ha realizado incursiones en Lustria desde la Ciudad Perdida de Quintex.

Orcos y Goblins

- 3PTS: lista alternativa de Horda Zalvaje
- 3PTS: Únicamente puedes incluir miniaturas con los subtipos Goblins Silvanos, u Orcos Zalvajes, así como las siguientes unidades: snotlings, Enjambres de Arañas, Trolls, Gigante, Arachnarok, Ídolo de Morko
- 2PTS: No puedes incluir miniaturas con los subtipos Goblin Nocturno, o Garrapato.
- 0PTS: si no cumples con los criterios anteriores

Aunque los Ancestrales intentaron exterminarlos del continente, los Orcos Zalvajes se han multiplicado y establecido campamentos por toda la jungla. La humedad y las miles de picaduras venenosas recibidas han hecho que estos pielesverdes estén aún peor de la sesera que sus homólogos de las Tierras Yermas. En algunas ocasiones, destartaladas flotas de pielesverdes pirata han naufragado en las costas Lustrianas, muy lejos de su objetivo inicial.

Reinos Ogros

- 3PTS: Ejército Mercenario:
 - a) No puedes incluir miniaturas con la regla: Objetivo Grande
 - b) Las unidades que incluyan armas de pólvora están limitadas a 0-2. Las ristras de pistolas no cuentan a estos efectos

- c) Solo puedes incluir un único carro
- d) Debes incluir, como mínimo, una unidad de Comehombres.
- OPTS: si no cumples con los criterios anteriores.

Las Montañas de los Lamentos están muy lejos de aquí. No obstante, a los Ogros les gusta viajar más que nadie, y si les pagan por ello... ¡Aún más! Por desgracia, los grandes monstruos que les acompañan no tienen cabida en los barcos

Bretonia

- 3PTS: El hijo descarriado.
 - a) Las unidades de caballería pesada están limitadas a 0-1 por tipo
 - b) Las unidades de pólvora están limitadas a 0-2 por ejército.
 - c) No puedes incluir personajes o unidades con el voto del grial (y, por tanto, no puedes incluir Peregrinos del Grial)
- 1PTO: Si no cumples con los criterios anteriores

En ocasiones, un segundo o tercer hijo de un Noble Bretoniano organiza una expedición en busca de fama y gloria tras escuchar las historias provenientes de Lustria. Aunque alguno de ellos pueda tener buen corazón, la mayor parte de ellos son jóvenes mimados en busca de fama y gloria.

Elfos Silvanos:

- 2PTS: Defensores de los Coatl. Solo puedes incluir miniaturas con la regla *Espíritu del Bosque*
- OPTS: Si no cumples con los criterios anteriores.

No se sabe de ningún elfo silvano que haya pisado las tierras de Lustria. Sin embargo, se dice que la Jungla y los bosques del continente se mueven por su propio pie, protegiendo los lugares más sagrados, especialmente cuando hay un Coatl implicado...

Enanos:

- 2PTS: Grupo de Prospección
 - a) Las unidades de pólvora y fuego están limitadas a 0-2 por ejército (esto incluye al cañón lanzallamas y los Dracohierros) Las pistolas, y el girocóptero no cuentan a estos efectos.
 - b) Debes incluir, +1 (1000)/+2 (1500)/+3 (2000) entre las siguientes unidades: mineros, montaraces, Montañeses, carromato de Gromril, personaje con la runa de la camaradería.
- OPTS: Si no cumples con los criterios anteriores

Aunque a título individual haya exploradores enanos en gran parte de las expediciones, los enanos como raza no están interesados en las junglas ni las ciudades Templo. Otra cosa distinta son los minerales de la Espina de Sotek. Algunos grupos de enanos ambiciosos han desembarcado en el Desierto de Cobre en busca de nuevas minas que descubrir.

Enanos del Caos:

- 1PTO: Grupo de Prospección
 - a) Las unidades de pólvora están limitadas a 0-2 por ejército.
 - b) No puedes incluir miniaturas con la regla Objetivo Grande.
- OPTS: Si no cumples con los criterios anteriores

Aunque pueda haber alguna fuerza excavadora casual, los enanos del caos son aislacionistas y no hay grupos conocidos en Lustria... aunque quien sabe. Puede que seas el primero.

Khemri:

- 1PTO: Colonizadores de Lybaras
 - a) Los carros se consideran una unidad 0-1
 - b) Debes incluir un Necrotecto
 - c) No puedes incluir miniaturas con la regla Objetivo Grande
- -OPTS: si no cumples con los criterios anteriores.

En general, los Reyes Funerarios no han tenido interés en Lustria, estando más interesados en recuperar sus tierras Ancestrales hacia el Oeste y el Norte. No obstante, han llegado algunos rumores de que la ciudad de Lybaras está intentando fundar su propia colonia en los Desiertos de Cobre.

TABLAS DE EXPERIENCIA

Tabla de Personajes Veteranos, lanza 1d6:

1. **Gran Orador:** las unidades a 15cm del personaje pueden repetir los chequeos de psicología fallidos. En caso de no muertos: tu personaje y la unidad en que se encuentre pueden marchar, aunque normalmente las reglas de tu ejército no lo permitan (Repetir en caso del general Conde Vampiro)
2. **Grandes Reflejos:** en combate, el oponente debe repetir las tiradas para impactar exitosas contra este personaje. En caso de que tu personaje sea un hechicero, puedes cambiarlo por: tu personaje es inmune a los efectos de la primera disfunción mágica obtenida.
3. **Difícil de matar:** el personaje gana +1H
4. **Experto combatiente:** +2HA. Si tu personaje es un hechicero, puedes cambiarlo por: el alcance máximo de tus hechizos con alcance aumenta en 15cm.
5. **Gran Reputación:** +1L (repite si ya tiene L10). Si es un personaje no muerto, en su lugar, su unidad sufre una baja menos tras perder un combate (acumulativo con otros efectos similares).
6. **Sanguinario:** tu personaje causa miedo, y la unidad en la que se incluya pasa a ser inmune al miedo (el terror pasa a causar miedo). Si el personaje ya causaba miedo, el personaje causa terror. Repite si ya causaba terror.

Tabla de Unidades Veteranas, lanza 1d6:

1. **Afortunada:** La unidad obtiene una tirada de salvación especial de 6+
2. **Predestinada:** la unidad puede repetir un chequeo de desmoralización fallido. En los no muertos, esta unidad sufrirá 1d3 heridas menos por inestabilidad la primera vez que pierdan un combate.
3. **Veterana:** la unidad obtiene +1HA y +1HP
4. **Sanguinaria:** la unidad puede repetir las tiradas para herir falladas en la primera ronda del primer combate cuerpo a cuerpo en la que se encuentre.
5. **Temida:** la unidad causa miedo. Si ya causaba miedo, la unidad causa terror.
6. **¡Héroe!** El campeón de tu unidad (o una miniatura de la misma, si no tenías campeón, que pasará a considerarse como tal), gana +2HA, +1F, +1H y +1A en su perfil.

