

SAQUEADORES DE LUSTRIA

En Lustria se han perdido innumerables expediciones de ambiciosos y codiciosos invasores procedentes del Viejo Mundo. Algunas de ellas a causa de enfermedades, otras a manos de las Bestias de la Jungla, y muchas más por culpa de los Hombres Lagarto, acérrimos guardianes de su antigua civilización. Pero a pesar de todas estas penurias, las historias de las Ciudades de Oro atraen cada vez a más y más aventureros llegados del otro lado del mar.

Contra todo pronóstico, algunos sobreviven. Los más duros, los más hábiles y los más ingeniosos suelen agruparse entre ellos, luego de que las tripulaciones con las que habían llegado sucumben ante los interminables peligros del Nuevo Mundo. A estos grupos se los conoce como Saqueadores: los más despiadados, hábiles y peligrosos de los invasores de ultramar. Han hecho de la jungla su hogar, y prosperan en ella gracias a su salvajismo. Están dotados del mejor equipo que se pueda recuperar tanto de sus camaradas caídos como de las tropas perdidas a manos de las despiadadas junglas de Lustria.

Desprecian a los recién llegados por considerarlos una desagradable competencia a la hora de hacerse con las riquezas por las que los Saqueadores aún luchan fervientemente, y sólo aceptan a unos pocos nuevos miembros en sus pequeñas bandas. Estos aspirantes suelen ser jóvenes supervivientes de expediciones recién llegadas o colonos cuyas moradas fueron atacadas por Hombres Lagarto, Amazonas o alguno de los muchos monstruos que merodean por las junglas del Nuevo Mundo. La mayoría de estos nuevos reclutas mueren mucho antes de hacer realidad su sueño de formar parte de los Saqueadores como miembros formales de la banda.

Cuando uno de los Saqueadores muere, la banda no escatima esfuerzos en recuperar el equipo, las armas y las armaduras perdidas, ya que los Héroes supervivientes designan a un nuevo Saqueador. El recién llegado es bienvenido a las filas de los Saqueadores y se viste con las vestimentas de su predecesor en una ceremonia que a menudo incluye copiosas cantidades de vino estaliano.

REGLAS ESPECIALES

Héroes poco comunes: sólo puedes reclutar un héroe de cada tipo durante la existencia de tu banda, cosa que representa la extrema rareza de estos duros supervivientes de Lustria.

Promocion: cuando pierdes uno de tus héroes por cualquier razón, no puedes comprar uno nuevo. Sin embargo, conservas todo el equipo del héroe caído, y puedes promocionar a uno de los Aspirantes para ocupar el lugar del héroe perdido, como si ese secuaz acabara de sacar con éxito *el chico tiene talento* en la Tabla de Avance de Secuaces. Puedes elegir dos listas de habilidades disponibles para los héroes de tu banda. Estos son los tipos de habilidades que tu nuevo héroe puede elegir cuando la

miniatura adquiriera nuevas habilidades. El nuevo Héroe puede hacer inmediatamente una tirada en la tabla de Avance de Héroes.

El nuevo Héroe gana entonces la armadura, armas y equipo del héroe caído y asume su posición en la banda.

Si no tienes ningún Aspirante actualmente en tu banda, puedes ascender al siguiente que contrates.

EQUIPO ESPECIAL

Los Saqueadores de Lustria tienen acceso a las siguientes armas, armaduras y equipamiento especializados.

Armadura Pesada de Maestría: otorga una salvación de armadura de 4+, pero sufre un penalizador de -1 al Movimiento.

Bec de Corbin: es un arma de asta creada por los tileanos, que combina los mejores aspectos de una alabarda, una lanza y un martillo de guerra. Requiere las dos manos para su uso. La miniatura armada con un Bec de Corbin ataca en orden de Iniciativa cuando carga, en lugar de ir en último lugar. Otorga +1 a la Fuerza. Al tirar en la tabla de Heridas, el 2-4 es tratado como *aturdido*. Los enanos son inmunes a este efecto.

Misericordia: estas largas dagas han sido diseñadas específicamente para matar a los oponentes caídos a través de grietas en la armadura, y perforando puntos vulnerables como los ojos y la garganta. Utiliza las mismas reglas que la daga, pero cuando se ataca a enemigos caídos se tiran 2D6 y se elige el número más alto.

Jabalina: lanza arrojadiza ligera, fabricada según la tradición de las antiguas legiones de Remas, o capturada a los eslizones nativos. Tiene un alcance de 8", y no sufre penalización por mover y disparar.

Granadas de Miragliano: estas primitivas granadas de mano hechas de arcilla contienen Fuego Tileano alquímico, que estalla en llamas cuando se expone al aire. Su alcance es de 8", y no sufren penalizaciones a impactar por larga distancia. Si el orbe da en el blanco, el objetivo sufre 1 impacto de Fuerza 2 por el estallido de las llamas, y además la miniatura debe superar un chequeo de Iniciativa al comienzo de su siguiente turno para poder ver a través del humo. Si la miniatura falla, no puede cargar ni disparar hasta el comienzo de su próximo turno, aunque puede moverse y actuar con normalidad, o luchar en combate cuerpo a cuerpo.

ELECCIÓN DE GUERREROS

Una banda de Saqueadores de Lustria debe incluir un mínimo de tres guerreros. Dispones de 500 coronas de oro para reclutar a tu banda inicial. El número máximo de guerreros permitido en una banda es de 10, aunque algunos objetos como el Libro de Cocina Halfling pueden aumentar este número.

Héroes: cada banda de Mercenarios debe tener un héroe que actúe como líder. Elige a cualquiera de tus héroes que se beneficie de las reglas para Líder. Sólo puedes contratar uno de cada tipo de héroe.

EXPERIENCIA INICIAL

- **Conquistador:** empieza con 24 puntos de experiencia.
- **Asesino de Saurios:** empieza con 20 puntos de experiencia.
- **Domador de bestias:** empieza con 20 puntos de experiencia.
- **Sombra de la jungla:** empieza con 20 puntos de experiencia.
- **Maestro de Trampas:** empieza con 20 puntos de experiencia.
- **Aspirante:** empieza con 0 de experiencia.

Aspirantes: tu banda puede incluir hasta 5 (cinco) Aspirantes.

Espadas alquiladas: los Saqueadores de Lustria son orgullosos y desconfiados, por lo que rara vez usan Espadas de Alquiler. Pueden reclutar a un Guardaespaldas Ogro, un Matatrolls Enano, un Tirador Tileano o un Cazador de Plana Mayor.

Tablas de Habilidades de Saqueadores

Conquistador: Combate/Fuerza

Asesino de Saurios: Combate/Velocidad/Fuerza

Domador de bestias: Disparo/Fuerza

Sombra de la jungla: Disparo/Velocidad/Académico

Maestro de Trampas: Combate/Disparo/Académico

LISTA DE EQUIPO DE LOS SAQUEADORES

Ten en cuenta que muchos de los Saqueadores ya empiezan con equipo especial que no aparece en la siguiente lista. Este equipo no se puede reemplazar si se pierde.

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	2 co
Espada	10 co
Maza.....	3 co
Misericordia	10 co
Arma a dos Manos.....	15 co
Lanza de caballería	40 co

(Solo miniaturas montadas)

Armas de Proyectoil

Javalina	10 co
Cuchillos Arrojadizos	15 co
Cerbatana.....	15 co
Pistola.....	15 co

(30 co para ristra)

Armaduras

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

Equipo Misceláneo

Cuerda y Garfio	5 co
Sombra Carmesí.....	35 co
Veneno Negro.....	30 co
Red.....	5 co
Caballo de Guerra	80 co
Mastín de Guerra.....	20 co

LISTA DE EQUIPO DE LOS ASPIRANTES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga.....	2 co
Espada	10 co
Maza.....	3 co
Lanza.....	10 co

Armas de Proyectoil

Arco Corto	5 co
------------------	------

Armaduras

Armadura Ligera	20 co
Escudo	10 co
Casco	10 co

HÉROES

0-1 Conquistador 150 coronas de oro

Los Conquistadores son campeones de los hombres, gigantes imparables que llevan la casi impenetrable armadura de Maestro Estaliano y blanden el temido Bec de Corbin. Son increíblemente difíciles de derrotar en combate, pero su dedicación a las habilidades de las armas significa que a menudo son soldados solitarios, hoscos y malhumorados que no trabajan bien con los demás, y desprecian a los recién llegados a sus bandas.

Equipo inicial: armadura pesada del maestro (salvación 4+, -1 movimiento), Bec de Corbin, casco. Puedes comprar más armas, armaduras y equipamiento en la lista de equipamiento de los Saqueadores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
4	4	3	4	4	2	3	2	7

REGLAS ESPECIALES

Sobreviviente: no puede *quedar fuera de combate* a menos que la miniatura ya esté *derribada* o *aturdida*. Si el Conquistador está de pie cuando recibe la última herida, se trata el resultado de *fuera de combate* como *aturdido*.

Además, la primera vez que un Conquistador sufra un resultado de *11-15 Muerto* en la Tabla de Heridas Graves, trátalo como *16-21 Heridas Múltiples*. Esta habilidad sólo puede salvar al Conquistador una vez.

0-1 Asesino de Saurios 135 coronas de oro

Los Asesinos de Saurios representan a los campeones de los Saqueadores, guerreros que han sobrevivido donde cientos han caído. Están especializados en batirse en duelo con guerreros Saurus. Todos los Hombres Lagarto son adversarios mortales y feroces, y sólo el más poderoso de los guerreros humanos puede superarlos en un combate singular. Los Asesinos de Saurios son hombres que se han acostumbrado a enfrentarse y derrotar a estos poderosos guardianes de Lustria, y se adornan con espeluznantes trofeos de sus victorias. Estos botines de guerra suelen ofrecer beneficios adicionales y protección mística a estos campeones supremos de las bandas de Saqueadores.

Equipo inicial: Armadura pesada, misericordia, escudo, 2 espadas, casco. Puedes comprar más armas, armaduras y equipamiento en la lista de equipamiento de los Saqueadores.

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
4	4	3	4	3	1	4	2	8

REGLAS ESPECIALES

Duelista: si el Asesino de Saurios se enfrenta a un único oponente en combate cuerpo a cuerpo, puede repetir las tiradas para impactar fallidas en el primer turno de combate, tanto si cargó contra el enemigo como si fue cargado.

Los Asesinos de Saurios pueden adquirir el siguiente equipo especial:

- Capa de piel de hombre lagarto (salvación de 6+, independiente de la salvación por armadura) 10 co.
- Máscara de calavera (Provoca miedo) 15 co.
- Mejora cualquier espada a espada de hombre lagarto (+1 a las tiradas para herir debido al veneno) 30 co.
- Trofeo sagrado de Slann (+2 a las salvaciones por armadura) 35 co.

0-1 Domador de Bestias 90 coronas de oro

Los domadores de bestias son guerreros que entrenan y dirigen feroces perros de ataque y otras bestias criadas para la guerra. Los estalianos son especialmente famosos por sus habilidades para criar bestias del bosque que les sirvan en el campo de batalla. Sin embargo, también cazan halcones e incluso monos adiestrados.

Equipo inicial: armadura pesada, lanza, espada. Puedes comprar más armas, armaduras y equipamiento en la lista de equipamiento de los Saqueadores.

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

REGLAS ESPECIALES

Bestias de Guerra: si tu banda incluye un Domador de Bestias, puedes incluir hasta 2 Bestias de Guerra de la siguiente lista. Estas cuentan para el tamaño máximo de la banda. Deben comprarse al crear la banda, pero pueden ser reemplazadas al morir. Las Bestias de Guerra pueden usar el Liderazgo del Domador de Bestias si están a 6" o menos de él.

0-2 Sabueso de guerra estaliano 25 co

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
6	4	0	4	3	1	4	1	5

Los domadores de bestias crían salvajes sabuesos de guerra estalianos: bestias gigantes entrenadas para abatir cualquier presa o enemigo, protegidas por armaduras acolchadas para protegerse de las flechas y collares de hierro para defenderse de las espadas

REGLAS ESPECIALES

Salvación por armadura: los Sabuesos de guerra estalianos poseen una salvación por armadura de 5+.

0-1 Mono de Berbería 40 co

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
6	4	0	3	3	1	5	2	6

REGLAS ESPECIALES

Ágil: puede trepar por cualquier superficie sin realizar chequeo de Iniciativa. Puede repetir todos los chequeos fallidos al cargar de un salto. Puede entrar en edificios, a diferencia de otros animales. Debido a su agilidad, el Mono también tiene una salvación de Armadura de 5+ que puede realizar contra todas y cada una de las heridas que sufra en combate cuerpo a cuerpo o por disparo/magia o incluso daño por caída.

0-1 Halcón cazador tileano 25 co

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
12	4	0	4	3	-	5	1	-

REGLAS ESPECIALES

Parte del equipo: actúa al mismo tiempo que el Domador de Bestias. Puede atacar a cualquier enemigo en un radio de 12" como ataque cuerpo a cuerpo, incluso a aquellos fuera de la línea de visión (a menos que estén Ocultos), y volver al Domador de Bestias inmediatamente. El halcón no puede ser objetivo de ningún ataque o hechizo. El halcón no ataca si el Domador de Bestias está enzarzado en un combate cuerpo a cuerpo, ya que está demasiado ocupado para dar órdenes al halcón.

Todas las Bestias de Guerra están sujetas a las reglas de los Animales y no pueden ganar experiencia. Sufren heridas exactamente igual que los secuaces (si se les deja fuera de combate, mueren con una tirada de 1-2 en D6).

0-1 Sombra de la Jungla 90 coronas de oro

Las Sombras de la Jungla son supervivientes de la desesperada Guerra de la Jungla contra los eslizones. Allí donde murieron sus camaradas, las Sombras sobrevivieron gracias a su astucia, crueldad y sigilo. Son presas que se han convertido en cazadores. Muchos de ellos eran místicos que escaparon de la persecución de las autoridades religiosas en el Viejo Mundo.

Equipo inicial: jabalinas, armadura ligera, 2 dagas. Puedes comprar más armas, armaduras y equipamiento en la lista de equipamiento de los Saqueadores.

Al coste de +30 coronas de oro puedes convertir a la Sombra de la Jungla en Mago. Usa la lista de Magia Menor. Genera un único hechizo siguiendo las reglas habituales. Si haces que la Sombra de la Jungla sea un Mago, elimina la Armadura Ligera de la lista de equipo al empezar.

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

REGLAS ESPECIALES

Cazador silencioso: la Sombra se considera siempre oculta si la miniatura está en contacto con cualquier pieza de terreno de 1" o más de altura. Disparar no revela la posición de Sombra de la Jungla, pero lanzar hechizos sí.

Ataque sorpresa: Si ataca a un enemigo que está de espaldas a la Sombra de la Jungla (es decir, el disparo viene desde un ángulo de 180 grados por detrás de su cara), la Sombra puede repetir las tiradas para impactar fallidas.

Caminante de los árboles: la Sombra supera automáticamente todos los chequeos de trepar, saltar y caer.

0-1 Maestro Trampero 140 coronas de oro

Combinando las habilidades de caza de los tramperos del Viejo Mundo con las habilidades diabólicas de sus enemigos eslizones, los maestros tramperos son esenciales para las bandas de Saqueadores a la hora de controlar el campo de batalla, disparar a los enemigos a distancia y...

Equipo inicial: armadura pesada, espada, rifle de caza tileano (trátalo como un rifle de caza de Hochland), granadas de Miragliano, abrigo de hojas (-1 al disparar contra el Maestro Trampero). Puedes comprar más armas, armaduras y equipamiento en la lista de equipamiento de los Saqueadores.

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

REGLAS ESPECIALES

Visión letal: el Maestro Trampero no sufre penalizaciones por disparar a larga distancia.

Trampas: el Maestro Trampero comienza cada partida con 1 trampa y puede comprar hasta 5 más de las siguientes trampas antes del comienzo de la partida al coste de 5 co cada una. Cada una es de un solo uso. Las trampas se usan durante la fase de disparo. Si el Maestro Trampero pone una trampa, no puede disparar ese turno. Puede poner de a una trampa cada vez, y no pueden usarse en combate cuerpo a cuerpo. Cuando uses una trampa, pon 2 fichas de Trampa de 1" de diámetro (una falsa, una real) en cualquier lugar a 3" o menos del Maestro Trampero, pero a un mínimo de 3" de cualquier otra miniatura. Cualquier miniatura que se mueva a menos de 2" de la ficha debe darle la vuelta. Si es falsa, no pasa nada. Si es real, la miniatura sufre inmediatamente 1D3 impactos de Fuerza 5. Las trampas no causan críticos. Elimina las fichas cuando la trampa se activa.

SECUACES

0-5 Aspirantes

35 coronas de oro

Los Aspirantes son novatos que buscan una oportunidad para unirse a los Saqueadores, sirviéndoles como guardias, porteadores y peones, así como carne de cañón en sus salvajes combates en la jungla.

Equipo inicial: comprado en la lista de equipamiento de Aspirantes.

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

REGLAS ESPECIALES

Sólo promocionados: vuelve a tirar cualquier resultado de *el chico tiene talento* en la tabla de avance de secuaces. Al ascender, puedes reclutar a un nuevo Aspirante, ya que la miniatura ya no cuenta como uno de ellos.