



HOMBRES LAGARTO



WARHAMMER REFORGED

HOMBRES LAGARTO

Por Endakil, Ragnor y Yibrael
Trasfondo: La Biblioteca del Viejo Mundo

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.



ÍNDICE

	Página
Introducción	4
Reglas especiales del ejército	5
Unidades básicas	6
Unidades especiales	9
Unidades singulares	16
Comandantes	21
Héroes	24
Monturas de los personajes	27
Armería	28
Desoves de los Hombres Lagarto	30
Generaciones de los Slann	32
Objetos mágicos de los Hombres Lagarto	34
Personajes especiales	42
Trasfondo de los Hombres Lagarto	62



INTRODUCCIÓN

"Si caemos, el mundo caerá con nosotros."

TETTO'EKO, ASTROMANTE

Bienvenido al libro de ejército de los Hombres Lagarto para Warhammer Reforged. Aquí podrás encontrar todo lo necesario para organizar un ejército de los Hombres Lagarto, con todas sus tropas, personajes y monstruos reptilianos, así como todos los objetos mágicos exclusivos de los siervos de los Ancestrales y sus personajes especiales más renombrados. En esta versión hemos corregido todas las erratas y fallos que hemos encontrado en el periodo de betatest y que nos han hecho ver los jugadores por medio de sus correos, mensajes y comentarios: a todos vosotros: ¡Muchas gracias!

Los Hombres Lagarto son los sirvientes de los Ancestrales, una milenaria raza alienígena que creó y educó a todas las primeras razas: Elfos, Enanos, hombres, Ogros y Halflings. Cuando el gran Portal del Norte explotó dando paso a las energías del Caos los Ancestrales desaparecieron, dejando a los Hombres Lagarto como guardianes del mundo. Desde entonces los Slann continúan con su Gran Plan tal y como intuyen que lo habrían querido ellos. Aun así, las relaciones con las otras razas se han ido volviendo cada vez más distantes y tensas...

La civilización de los Hombres Lagarto está ubicada en lo más profundo de las salvajes junglas de Lustria, y gobernada por los poderosos Slann, sirvientes originales de los Ancestrales que dirigen la sociedad de los Hombres Lagarto. Sus principales defensores son los temidos Saurios, brutales reptiles parecidos a cocodrilos bípedos cuyo único sentido vital es la guerra, dispuestos a sacrificar sus vidas para proteger a los Slann. Para los trabajos más mundanos e intelectuales fueron creados los Eslizones, pequeños humanoides de aspecto reptiliano y mente lúcida con un gran sentido social y facilidad para la organización. Por último, para levantar sus Pirámides Templo y sus fortalezas nacieron los Kroxigores, imponentes gigantes escamosos capaces de levantar grandes sillares y de blandir enormes armas de bronce sin esfuerzo.

Desde las junglas de Lustria y las Tierras del Sur, los Hombres Lagarto miran hacia el exterior y ven un mundo que se ha desarrollado de manera incorrecta. Como enemigos acérrimos de los Dioses Oscuros y verdaderos herederos del planeta, los Hombres Lagarto saben que su único recurso para arreglar las cosas es hacer la guerra. Es el deber sagrado de estos seres de sangre fría llevar a cabo los enigmáticos planes de los Ancestrales, y eliminar sin piedad a todo el que se interponga en su camino.



REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO

Sangre Fría: los Hombres Lagarto son seres reptilianos de reacción lenta. Todas las miniaturas del ejército tienen la regla especial Sangre Fría, tal y como viene descrita en el reglamento de Warhammer Reforged.

Cruzar (elementos acuáticos): los Hombres lagarto son anfibios y pueden moverse con facilidad en elementos acuáticos. Todas las miniaturas del ejército tienen la regla especial Cruzar (elementos acuáticos). Esto incluye ríos, lagos, ciénagas y demás elementos de escenografía formados por agua. Además, si se encuentran en uno de esos elementos acuáticos, se consideran tras cobertura ligera (-1 para impactarles con proyectiles).



UNIDADES BÁSICAS

GUERREROS SAURIOS (12 puntos por miniatura)

Cuando los Hombres Lagarto marchan a la batalla, los Saurios forman el núcleo duro de sus ejércitos. No es sorprendente, ya que los Saurios fueron creados únicamente para combatir y proteger a los suyos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Saurio	4	3	0	4	4	1	1	2	8
Oficial	4	3	0	4	4	1	1	3	8

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Arma de mano y Escudo.

Opciones: Pueden sustituir sus armas de mano por lanzas (+2 puntos por miniatura).

Desoves: Pueden elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+1 punto por miniatura), Sotek (+1 punto por miniatura), Quetzl (+2 puntos por miniatura), Tlazcotl (+2 puntos por miniatura), Chotek (+2 puntos por miniatura), Huanchi (+1 punto por miniatura), Tepok (+2 puntos por miniatura), Quetli (+2 puntos por miniatura), Tlanxa (+2 puntos por miniatura), Xhotl (+2 puntos por miniatura) o Chicotl (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+)



GUERREROS ESLIZONES (4 puntos por miniatura)

Los inquietos y veloces Eslizones destacan entre el resto de Hombres Lagarto, más torpes y lentos. Son la fuerza de trabajo que diseñaron los Ancestrales para ejecutar las tareas más diversas, y sin ellos, la sociedad de los Hombres Lagarto se desmoronaría rápidamente.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Eslizón	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Oficial	6	2	3	3	2	1	4	2	6
Kroxigor	6	3	0	5	4	3	1	3	8

Tipo de tropa: Infantería (los Kroxigores son Infantería monstruosa)

Tamaño de la unidad: 20-50

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Pueden equiparse con escudos (+1/2 punto por miniatura). Pueden equiparse con lanzas (+1/2 punto por miniatura). Pueden equiparse con arco corto (+1/2 punto por miniatura). Pueden equiparse con jabalinas (+1/2 punto por miniatura). Pueden tener ataques envenenados (tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, +1 punto por miniatura).

Especial: La unidad puede incluir hasta 3 Kroxigores equipados con armas a dos manos a un coste de 50 puntos cada uno. Los Kroxigores se colocan en la segunda fila, y pueden atacar a través de una fila de eslizones con todos sus ataques; sin embargo, los Kroxigores podrán ser atacados por el enemigo como si estuvieran en primera fila. Las unidades de Eslizones podrán utilizar el liderazgo de los Kroxigores.

Desoves: Pueden elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+1/2 punto por miniatura), Sotek (+1/2 punto por miniatura), Quetzi (+1 punto por miniatura), Tlazcotl (+1 punto por miniatura), Chotek (+1 punto por miniatura), Huanchi (+1/2 punto por miniatura), Tepok (+1 punto por miniatura), Quetli (+1 punto por miniatura), Xhotl (+1 punto por miniatura) o Chicotl (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos). Los Kroxigores cuentan además con la regla especial Piel Escamosa (4+) y causan Miedo.



HOSTIGADORES ESLIZONES (7 puntos por miniatura)

Los eslizones son pequeñas, ágiles e inteligentes criaturas, creadas por los Ancestrales a partir de seres anfibios que habitaban en los pantanos de Lustria desde el amanecer de los tiempos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hostigador Eslizón	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Oficial	6	2	4	3	2	1	4	1	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Pueden equiparse con arco corto (+1/2 punto por miniatura). Pueden equiparse con jabalinas (+1/2 punto por miniatura). Pueden equiparse con cerbatanas (+1/2 punto por miniatura). Pueden tener ataques envenenados (tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, +1 punto por miniatura).

Desoves: Pueden elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+1/2 punto por miniatura), Sotek (+1/2 punto por miniatura), Quetzl (+1 punto por miniatura), Tlazcotl (+1 punto por miniatura), Chotek (+1 punto por miniatura), Huanchi (+1/2 punto por miniatura), Tepok (+1 punto por miniatura), Quetli (+1 punto por miniatura), Xhotl (+1 punto por miniatura) o Chicotl (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos) y a otro en músico (+6 puntos).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Hostigadores, Vanguardia.

0-2 ENJAMBRES DE LA JUNGLA (15 puntos por peana)

Las ruinas, desiertos y junglas primitivas de Lustria bullen con infinitas criaturas venenosas de todo tipo que van desde diminutos reptiles a enormes pitones y ciempiés del tamaño del brazo de un hombre, la mayoría desconocidas fuera de su continente natal.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enjambre	6	3	0	2	2	4	1	4	10

Tipo de tropa: Enjambre

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Colmillos y dientes (se consideran equipados con arma de mano).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Hostigadores, Ataques Envenenados.



UNIDADES ESPECIALES

GUARDIA DEL TEMPLO (16 puntos por miniatura)

Los Guardianes del Templo son un desove reverenciado y poco común de Saurios. Fueron creados para proteger a los Magos Sacerdote Slann y las ciudades templo en las que viven los Hombres Lagarto.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guardia del Templo	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Oficial	4	4	0	4	4	1	2	3	8

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 10-30

Equipo: Alabarda y armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con escudos (+1 punto por miniatura)

Desoves: Pueden elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+1 punto por miniatura), Sotek (+1 punto por miniatura), Quetzl (+2 puntos por miniatura), Tlazcotl (+2 puntos por miniatura), Chotek (+2 puntos por miniatura), Huanchi (+1 punto por miniatura), Tepok (+2 puntos por miniatura), Quetli (+2 puntos por miniatura), Tlanxa (+2 puntos por miniatura), Xhotl (+2 puntos por miniatura) o Chicotl (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos), a otro en Portaestandarte (+8 puntos) y a otro en músico (+8 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El oficial puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+).

Escolta: Los guardias del templo son guardianes juramentados de los magos sacerdotes Slann. Mientras un Slann permanezca en la unidad de Guardia del Templo, tanto éste como la unidad tendrán la regla especial Tozudez.



GUERREROS GÉLIDOS (36 puntos por miniatura)

Uno de los desoves más habitual en las Ciudades-Templo durante las últimas décadas es el de los guerreros saurios que nacen con la instintiva habilidad de controlar a los gélidos. Los guerreros Saurios son luchadores formidables, pero combatiendo a lomos de un Gélido son una fuerza de choque capaz de machacar a cualquiera.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerrero Gélido	4	4	0	4	4	1	2	2	8
Oficial	4	4	0	4	4	1	2	3	8
Gélido	8	3	0	4	4	1	1	2	2

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-20

Equipo: Arma de mano, Lanza, Armadura ligera y Escudo.

Montura: Gélido

Desoves: Pueden elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+2 punto por miniatura), Sotek (+1 punto por miniatura), Quetzl (+2 puntos por miniatura), Tlazcotl (+2 puntos por miniatura), Huanchi (+1 punto por miniatura), Tepok (+3 puntos por miniatura), Quetli (+3 puntos por miniatura), Tlanxa (+3 puntos por miniatura), Itzl (+3 puntos por miniatura), Xhotl (+2 puntos por miniatura) o Chicotl (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+12 puntos), a otro en Portaestandarte (+12 puntos) y a otro en músico (+12 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El Oficial puede llevar un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+), Miedo, Estupidez. La gruesa piel del Gélido le proporciona un modificador de +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete, en lugar del +1 habitual.



JINETES DE GÉLIDO CORNUDO (18 puntos por miniatura)

Los eslizones de gran cresta montan en batalla a los feroces reptiles conocidos como lagartos de trueno, o gélidos cornudos. Avanzan en la vanguardia de los ejércitos de hombres lagarto a gran velocidad.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eslizones Gran Cresta	6	3	3	3	2	1	5	1	7
Oficial	6	3	3	3	2	1	5	2	7
Gélido Cornudo	8	3	0	4	3	1	3	1	4

Tipo de tropa: Caballería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Lanza, Jabalinas y Escudo.

Montura: Gélido Cornudo.

Opciones: Los Eslizones de Gran Cresta pueden tener ataques envenenados (+2 puntos por miniatura).

Desoves: Desove Sagrado de Itzl.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+10 puntos), a otro en Portaestandarte (+10 puntos) y a otro en músico (+10 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Caballería Rápida, Impactos por carga (1) (sólo Gélidos Cornudos). La gruesa piel del Gélido cornudo le proporciona un modificador de +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete, en lugar del +1 habitual.



JINETES DE TERRADÓN (28 puntos por miniatura)

Los Terradones son enormes reptiles voladores que han sobrevolado los cielos que hay sobre las junglas de Lustria desde las antiguas eras del mundo. Son depredadores muy peligrosos con garras afiladas y picos puntiagudos llenos de dientes tan afilados como agujas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eslizones	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Oficial	6	2	4	3	2	1	4	1	6
Terradón	1	3	0	4	3	2	4	2	3

Tipo de tropa: Caballería Monstruosa

Tamaño de la unidad: 3-6

Equipo: Arma de mano.

Montura: Terradón.

Opciones: Los Eslizones pueden equiparse con Arcos Cortos (+1 punto por miniatura) o Jabalinas (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Lanzas (+1 punto por miniatura) pueden tener Ataques Envenenados (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos),

Reglas especiales: Sangre Fría, Caballería Rápida, Volar, Hostigadores, Descarga en Vuelo (Esta habilidad puede usarse una vez por batalla, durante cualquier fase de movimiento de los Hombres Lagarto. Selecciona una unidad enemiga sobre la que se moviesen los Terradones durante su movimiento: cada Terradón dejará caer sobre la unidad una pesada roca sobre la unidad. Cada Terradón causará un impacto automático de F5 con la regla especial Heridas Múltiples (ID3) sobre la unidad enemiga).



KROXIGORES (50 puntos por miniatura)

Los Kroxigores son los primos gigantes de los Saurios, parecidos a cocodrilos gigantes. Son criaturas enormes, cuyos cuerpos consisten en trozos de duro músculo y nervio y una enorme mandíbula por la que sobresalen afilados dientes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kroxigor	6	3	0	5	4	3	1	3	8
Oficial	6	3	0	5	4	3	1	4	8

Tipo de tropa: Infantería Monstruosa.

Tamaño de la unidad: 3-6

Equipo: Arma a dos manos.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+12 puntos).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (4+), Miedo.

ESLIZONES CAMALEÓN (12 puntos por miniatura)

Los eslizones camaleón son una subespecie de los eslizones que tiene unas características peculiares que la distinguen del resto de eslizones. Los camaleones son más agresivos que el resto de eslizones, pueden mezclarse fácilmente con la jungla y sus quehaceres están más orientados a la exploración, la infiltración, la ocultación y la caza.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Eslizón Camaleón	6	2	4	3	2	1	5	1	7
Oficial	6	2	5	3	2	1	5	1	7

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Cerbatana.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos)

Reglas especiales: Sangre Fría, Hostigadores, Cruzar (elementos acuáticos), Exploradores, Ataques Envenenados (disparo y combate), Piel Camaleónica (los disparos efectuados contra las miniaturas con esta regla sufrirán un penalizador de -1 a su tirada para impactar).



BASTIODÓN (165 puntos)

Este gigantesco cuadrúpedo conocido por los Eslizones como Bastiodón es, tal vez, la mayor bestia blindada de Lustria. Es una fortaleza andante, un bastión vivo cubierto de piel dura como la piedra y una armadura natural de placas de una sustancia parecida al hierro tan densa que puede llegar a frustrar el mordisco de un Carnosaurio.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bastiodón	6	2	0	5	6	5	1	3+1	6
Eslizón (4)	6	2	3	3	-	-	4	1	6

Tipo de tropa: Monstruo

Tamaño de la unidad: Un Bastiodón montado por 4 Eslizones.

Equipo: Los Eslizones van equipados con lanzas y jabalinas.

Opciones: Los Eslizones pueden equiparse con arco corto (+1 punto por Eslizón). Pueden tener ataques envenenados (tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, +2 puntos por miniatura). El Castillo montado sobre el Estegadón puede incluir un Arca de Sotek (+20 puntos) o un Artefacto Solar (+45 puntos).

Reglas Especiales: Piel Escamosa (2+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (ID3), Cola Maza (el ataque adicional del Bastiodón tiene la regla especial Heridas múltiples (ID3) y se resuelve con +1 Fuerza)

Dotación del Castillo: El Bastiodón está tripulado por una dotación de 4 Eslizones, aunque se consideran una única miniatura. En cuerpo a cuerpo, el Bastiodón y la dotación pueden atacar con normalidad a cualquier miniatura en contacto peana con peana. Todos los impactos se resuelven utilizando la Resistencia, Heridas y Tirada de salvación del Bastiodón. Usa la HP de la dotación para resolver los ataques de disparo. Se trata como un monstruo en todos los demás aspectos.



ESTEGADÓN (230 puntos)

Las hostiles junglas de Lustria son el hogar de fantásticas criaturas a cual más mortífera, entre ellos el Estegadón se encuentra entre algunas de las más grandes y peligrosas; una colosal bestia de sangre fría cuyas lentas y poderosas pisadas hacen que el suelo tiemble.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estegadón	6	3	0	6	6	6	2	4	6
Eslizón (4)	6	2	3	3	-	-	4	1	6

Tipo de tropa: Monstruo

Tamaño de la unidad: Un Estegadón montado por 4 Eslizones.

Equipo: Los Eslizones van equipados con lanzas y jabalinas.

Opciones: Puedes incluir hasta dos Eslizones adicionales (+5 puntos cada uno). Los Eslizones pueden equiparse con arco corto (+1 punto por Eslizón). Pueden tener ataques envenenados (tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, +2 puntos por miniatura). El Castillo montado sobre el Estegadón puede incluir un Arco Gigante (+35 puntos).

Reglas Especiales: Piel Escamosa (3+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (1d6), Tozudez.

Dotación del Castillo: El Estegadón está tripulado por una dotación de al menos 4 Eslizones, aunque se consideran una única miniatura. En cuerpo a cuerpo, el Estegadón y la dotación pueden atacar con normalidad a cualquier miniatura en contacto peana con peana. Todos los impactos se resuelven utilizando la Resistencia, Heridas y Tirada de salvación del Estegadón. Usa la HP de la dotación para resolver los ataques de disparo. Se trata como un monstruo en todos los demás aspectos.



UNIDADES SINGULARES

ESTEGADÓN ANCIANO (255 puntos)

Los Estegadones de más edad poseen una piel aún más gruesas y colas más pesadas y tienen enormes cuernos, que los Eslizones adornan con puntas de metal. El avance hacia la batalla se realiza con imprudentes estampidas. Sin lugar a dudas son los Estegadones más resistentes y más fuertes entre los suyos.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Estegadón Anciano	6	4	0	6	6	6	1	4	7
Eslizón (4)	6	2	3	3	-	-	4	1	6

Tipo de tropa: Monstruo

Tamaño de la unidad: Un Estegadón Anciano montado por 4 Eslizones.

Equipo: Los Eslizones van equipados con lanzas y jabalinas.

Opciones: Puedes incluir hasta dos Eslizones adicionales (+5 puntos cada uno). Los Eslizones pueden equiparse con arco corto (+1 punto por Eslizón). Pueden tener ataques envenenados (tanto en disparo como en combate cuerpo a cuerpo, +2 puntos por eslizón). El Castillo montado sobre el Estegadón Anciano puede incluir un par de Cerbatanas Gigantes (+20 puntos).

Reglas Especiales: Piel Escamosa (2+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (ID6+1), Tozudez.

Dotación del Castillo: El Estegadón Anciano está tripulado por una dotación de al menos 4 Eslizones, aunque se consideran una única miniatura. En cuerpo a cuerpo, el Estegadón Anciano y la dotación pueden atacar con normalidad a cualquier miniatura en contacto peana con peana. Todos los impactos se resuelven utilizando la Resistencia, Heridas y Tirada de salvación del Estegadón Anciano. Usa la HP de la dotación para resolver los ataques de disparo. Utiliza el valor de Liderazgo del Estegadón anciano en lugar del de los eslizones. Se trata como un monstruo en todos los demás aspectos.



RAZORDONES (40 puntos cada uno)

Los Razordones espinosos están cubiertos de gran cantidad de púas, pinchos endurecidos hechos de hueso que surgen de su cuerpo. Este blindaje corporal sirve como protección para disuadir a casi todos los depredadores, e incluso los más peligrosos entre ellos se lo pensarán dos veces antes de atacar al Razordón.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Batidor Eslizón	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Razordón	6	3	0	5	4	3	3	2	3

Tipo de tropa: Infantería (Eslizones)/Bestia Monstruosa (Razordón)

Tamaño de la unidad: 1-3 Razordones con 3 Batidores Eslizones por cada uno.

Equipo: Los Batidores van armados con Lanza.

Opciones: Cada Razordón puede incluir un Batidor Eslizón adicional (+5 puntos cada uno).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Hostigadores. Funcionan como unidades mixtas, y los disparos deberán distribuirse aleatoriamente (1-4 Razordón, 5-6 Batidores) mientras quede al menos un Batidor por cada Razordón, la unidad seguirá funcionando normalmente. Los Razordones que se queden sin Batidores deberán hacer una tirada en la tabla de reacción de Monstruos. Los Razordones tienen las reglas especiales Piel Escamosa (5+) y causan Miedo.

Descarga de Púas: Los Razordones son utilizados por los Eslizones por su capacidad para arrojar una lluvia de afiladas púas sobre sus enemigos. El Razordón puede disparar sus púas durante la fase de disparo. Este ataque tiene un alcance de 18". Tira el dado de artillería para determinar el número de impactos automáticos que causa el Razordón. Los impactos se resolverán con Fuerza 4. Si obtienes un resultado de problemas, en lugar de tirar en una tabla, el Razordón devorará ID3 Batidores Eslizones (retíralos como baja). El Razordón puede Aguantar y Disparar con la Descarga de púas, en cuyo caso los impactos obtendrán la regla especial Poder de Penetración.



SALAMANDRAS (45 puntos cada una)

Las salamandras son capturadas por los batidores eslizón, que las utilizan para cazar a las criaturas más grandes de las junglas. Los Batidores Eslizones usan lanzas con los cantos afilados para situar a la Salamandra en posición y luego las provocan hasta que están lo suficientemente enfadadas como para escupir llamas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Batidor Eslizón	6	2	3	3	2	1	4	1	6
Salamandra	6	3	0	5	4	3	3	2	3

Tipo de tropa: Infantería (Eslizones)/Bestia Monstruosa (Salamandra)

Tamaño de la unidad: 1-3 Salamandras con 3 Batidores Eslizones por cada una.

Equipo: Los Batidores van armados con Lanza.

Opciones: Cada Salamandra puede incluir un Batidor Eslizón adicional (+5 puntos cada uno).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Hostigadores. Funcionan como unidades mixtas, y los disparos deberán distribuirse aleatoriamente (1-4 Salamandra, 5-6 Batidores) mientras quede al menos un Batidor por cada Salamandra, la unidad seguirá funcionando normalmente. Las Salamandras que se queden sin Batidores deberán hacer una tirada en la tabla de reacción de Monstruos. Las Salamandras tienen las reglas especiales Piel Escamosa (5+) y causan Miedo.

Escupir Fuego: Las Salamandras son utilizadas por los Eslizones para escupir una sustancia pegajosa y cáustica que abrasa la carne y disuelve el metal. La Salamandra puede disparar como una Catapulta con un alcance de 0-24", Fuerza 2 y la regla especial Ataques Flamígeros. Los impactos de este disparo no permiten tirada de salvación por armadura. El impacto central se resolverá del mismo modo pero con Fuerza 4. Si obtienes un resultado de problemas, en lugar de tirar en una tabla, la Salamandra devorará 1D3 Batidores Eslizones (retíralos como baja).



ORÁCULO JINETE DE TROGLODÓN (235 puntos)

Según los Chamanes Eslizones, estas bestias de cola bifurcada han sido marcadas por los Ancestrales, por el Dios Serpiente, o por ambos. Las fieras son peligrosas e indomables y quien se acerque a un Troglodón provocará un ataque mortífero con una única excepción.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oráculo Eslizón	-	4	4	3	-	-	6	3	7
Troglodón	7	3	4	6	5	5	3	4	6

Tipo de tropa: Monstruo

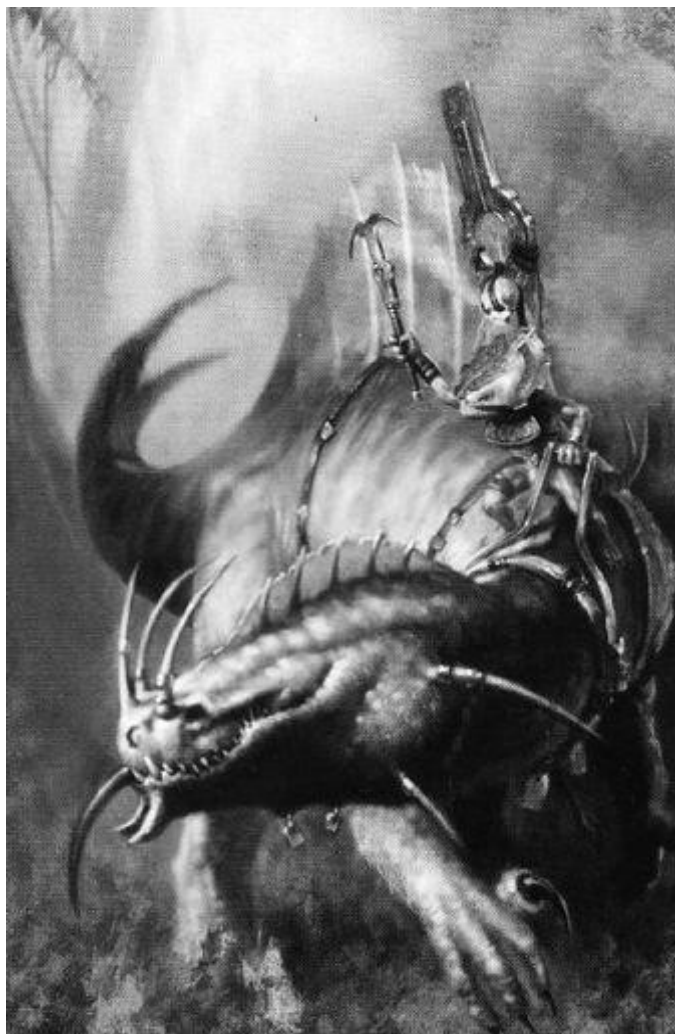
Tamaño de la unidad: Un Troglodón montado por un Oráculo Eslizón.

Equipo: El Oráculo Eslizón está equipado con un Cetro Oracular y jabalinas.

Reglas Especiales: Piel Escamosa (4+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Ataques Envenenados.

Escupir veneno: Los Troglodones son capaces de escupir un cáustico veneno. Los Troglodones puede disparar como una Catapulta con un alcance de 0-24", Fuerza 3 y la regla especial Ataques Flamígeros. Los impactos de este disparo no permiten tirada de salvación por armadura. El impacto central se resolverá del mismo modo pero con Fuerza 5. Si obtienes un resultado de problemas, en lugar de tirar en la tabla, simplemente el disparo no tendrá efecto. El Troglodón puede escupir veneno si mueve, pero no si marcha

Oráculo Eslizón: El Troglodón va montado por un oráculo Eslizón, que se considera un oficial a todos los efectos, aunque todos los impactos se resolverán utilizando los valores de R, H y tirada de salvación del Troglodón. El enemigo tirará a impactar contra la HA del Troglodón. Oráculo y Troglodón atacan cada uno con sus propios perfiles. El Oráculo Eslizón puede ser usado por un Slann con la regla especial Telepatía como si fuese un chamán eslizón, y adicionalmente, puede canalizar dados de energía y dispersión.



CAZADORES JINETES DE DESTRIPADÁCTILOS (42 puntos por miniatura)

Capaz de cortar el aire con sus alas membranosas de puro músculo, los Destripadáctilos son enormes lagartos voladores que se elevan en pequeños grupos sobre Lustria, remontando las corrientes termales hasta que sus ojos divisan movimiento.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cazador Eslizón	6	3	3	3	2	1	5	1	7
Oficial	6	3	3	3	2	1	5	2	7
Destripadáctilo	1	4	0	4	4	3	4	2	5

Tipo de tropa: Caballería Monstruosa

Tamaño de la unidad: 3-6

Equipo: Arma de mano, lanza y Escudo

Montura: Destripadáctilo

Opciones: Los Eslizones pueden tener Ataques Envenenados (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+8 puntos),

Reglas especiales: Miedo, Sangre Fría, Caballería Rápida, Volar, Hostigadores, Furia Asesina (sólo Destripadáctilo), Poder de Penetración (sólo Destripadáctilo).



COMANDANTES

MAGO-SACERDOTE SLANN (270 puntos)

Los Slann son los últimos integrantes de una raza que existe desde hace incontables milenios. Eran los sirvientes favoritos de los Ancestrales y viajaban por la galaxia junto a sus amos, que eran como dioses. Poseedores de una considerable inteligencia y de unas habilidades mágicas notables, gobiernan a los Hombres Lagarto como una casta de venerados Magos Sacerdote.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mago-Sacerdote Slann	4	2	3	3	4	5	4	1	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano

Magia: un mago-sacerdote Slann es un hechicero de nivel 4. Puede escoger sus hechizos de entre los saberes de Alta Magia y los ocho saberes básicos.

Generación: Pertenece a la quinta generación. Puede mejorarse para que pertenezca a la cuarta generación (+30 puntos), a la tercera generación (+100 puntos) o a la segunda generación (+160 puntos, sólo en ejércitos de 3000 o más puntos).

Objetos mágicos: Puede portar hasta 3 objetos mágicos, todos los cuales pueden ser Reliquias.

Reglas especiales: Cruzar (elementos acuáticos), Sangre Fría, Flotar, Escudo de los ancestrales (proporciona una tirada de salvación especial de 4+).

Trono de Piedra: El Slann y su criado eslizón montan un trono flotante de piedra, y tienen un perfil conjunto. Tiene una potencia de unidad de 4. Un Slann tan solo puede unirse a unidades de Guerreros Saurios o Guardia del Templo, y se coloca en la segunda fila de la unidad. Tan solo se verá obligado a desplazarse a la primera fila si ésta se ve reducida a menos de cuatro miniaturas. A menos que la propia peana del trono de piedra esté en contacto con la peana de algún enemigo, el Slann no se considerará trabado en combate a efectos de lanzar hechizos. El único ataque del Slann es el de su criado eslizón; los Slann no combaten, y por tanto no pueden portar armas mágicas ni armaduras mágicas.

Telepatía: Los Slann están en constante contacto telepático entre ellos y con los chamanes eslizón. Un Slann puede lanzar sus hechizos desde otra miniatura de Slann o de chamán eslizón; simplemente ten en cuenta el alcance y la línea de visión desde la miniatura que elijas, aunque la tirada de lanzamiento la realizará el poseedor original del hechizo.



SAURIO VIEJAESTIRPE (165 puntos)

Basta un gruñido profundo y un bramido final para que un Viejaestirpe o un Escamadura ordenen toda una línea de batalla de Hombres Lagarto. Cuando comienza la batalla los líderes Saurios dejan a un lado todo refinamiento y se lanzan a la refriega con eficacia implacable. Cada golpe, mordisco, o tajo, abate a un enemigo, que a menudo queda desmembrado por la ferocidad del ataque.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Saurio viejaestirpe	4	6	0	5	5	3	3	5	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano, armadura ligera

Opciones: Puede equiparse con lanza (+6 puntos), alabarda (+8 puntos) o arma a dos manos (+6 puntos). Puede equiparse con escudo (+5 puntos).

Montura: Puede montar un gélido (+ 30 puntos) o un carnosaurio (+260 puntos).

Desoves: Puede elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+5 puntos), Sotek (+6 puntos), Quetzl (+10 puntos), Tlazcotl (+5 puntos), Chotek (+5 puntos), Huanchi (+3 puntos), Tepok (+20 puntos), Quetli (+30 puntos), Tlanxa (+10 puntos), Itzl (+30 puntos), Xhotl (+5 puntos), Chicotl (+10 puntos) o Marca Sagrada de los Ancestrales (+20 puntos)

Objetos Mágicos: Puede elegir hasta dos objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+).



CACIQUE ESLIZÓN (50 puntos)

Entre los eslizones, en ocasiones destacan algunos grandes líderes guerreros. Marcados por los ancestrales de un modo u otro, dirigen las huestes anfíbias hacia la victoria.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cacique Eslizón	6	5	6	3	3	3	7	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con lanza (+4 puntos). Puede equiparse con Cerbatana (+5 puntos), jabalinas (+3 puntos) o arco corto (+6 puntos). Si monta un Troglodón, puede equiparse con un Cetro Oracular (+10 puntos). Puede equiparse con armadura ligera (+3 puntos). Puede equiparse con escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un gélido cornudo (+ 24 puntos), un terradón (+35 puntos), un destripadácilo (+55 puntos), un Troglodón (+190 puntos), un Estegadón(+205 puntos) o un Estegadón Anciano (+230 puntos).

Desoves: Puede elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+5 puntos), Sotek (+3 puntos), Quetzl (+10 puntos), Tlazcotl (+5 puntos), Chotek (+5 puntos), Huanchi (+3 puntos), Tepok (+20 puntos), Quetli (+30 puntos), Itzl (+20 puntos), Xhotl (+5 puntos), Chicotl (+10 puntos) o Marca Sagrada de los Ancestrales (+20 puntos)

Objetos Mágicos: Puede elegir hasta dos objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Ataques Envenenados.



HÉROES

SAURIO ESCAMADURA (120 puntos)

Algunos líderes Saurios fueron marcados para la grandeza en el mismo momento de su desove, con unas señales o crestas distintas a las de sus hermanos. Los pocos de piel pálida o albina son muy reverenciados, ya que se trata de favoritos de los Ancestrales y están destinados a convertirse en grandes héroes de los Hombres Lagarto. Pero un Saurio no necesita ser distinto de sus camaradas para ser un veterano. Solo necesita sobrevivir.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Saurio Escamadura	4	5	0	5	5	2	3	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano, armadura ligera

Opciones: Puede equiparse con lanza (+4 puntos), alabarda (+6 puntos) o arma a dos manos (+4 puntos). Puede equiparse con escudo (+3 puntos).

Montura: Puede montar un gélido (+ 24 puntos).

Desoves: Puede elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+5 puntos), Sotek (+6 puntos), Quetzl (+10 puntos), Tlazcotl (+5 puntos), Chotek (+5 puntos), Huanchi (+3 puntos), Tepok (+20 puntos), Quetli (+30 puntos), Tlanxa (+10 puntos), Itzl (+30 puntos), Xhotl (+5 puntos), Chicotl (+10 puntos) o Marca Sagrada de los Ancestrales (+20 puntos)

Objetos Mágicos: Puede elegir hasta dos objetos mágicos.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+).

Especial: portaestandarte de batalla. Uno de los Saurios Escamaduras o Mago-Sacerdote Slann del ejército puede portar el estandarte de batalla por +25 puntos. Puede portar un estandarte mágico (incluso una reliquia) además de sus otros objetos mágicos. Un Slann puede ser a la vez general y portaestandarte de batalla si lo deseas.



CHAMÁN ESLIZÓN (55 puntos)

Esporádicamente, los pozos sagrados no desovan una cohorte de Eslizones como es normal, sino que surge una sola cría de Eslizón. Se trata de criaturas que sintonizan de un modo muy particular con las energías del mundo y que tienen una aptitud natural para la magia.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chamán Eslizón	6	2	3	3	2	2	4	1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con lanza (+2 puntos). Puede equiparse con Cerbatana (+3 puntos) y/o Jabalinas (+2 puntos).

Montura: Puede montar un gélido cornudo (+ 24 puntos) o un terradón (+35 puntos). Un único chamán Eslizón del ejército puede montar un estegadón anciano con el Artefacto de los Dioses montado en el castillo (+300 puntos, esto sustituye sus otras opciones).

Magia: Nivel de magia 1. Puede mejorarse a nivel de magia 2 por +35 puntos. Puede elegir sus hechizos de entre los saberes de los Cielos y/o de la Vida.

Desoves: Puede elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+5 puntos), Sotek (+3 puntos), Quetzl (+10 puntos), Tlazcotl (+5 puntos), Chotek (+5 puntos), Huanchi (+3 puntos), Tepok (+20 puntos), Quetli (+30 puntos), Itzl (+20 puntos), Xhotl (+5 puntos), Chicotl (+10 puntos) o Marca Sagrada de los Ancestrales (+20 puntos)

Objetos Mágicos: Puede elegir hasta dos objetos mágicos.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Ataques Envenenados.



JEFE ESLIZÓN (30 puntos)

Los Eslizones que demuestran sus habilidades en el combate o que entran al mundo marcados para la grandeza, pasan a ser Eslizones de confianza de uno de los Chamanes Eslizón y llevan el título de Jefe.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Jefe Eslizón	6	4	5	3	3	2	6	3	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Puede equiparse con lanza (+3 puntos). Puede equiparse con Cerbatana (+4 puntos), jabalinas (+2 puntos) o arco corto (+5 puntos). Puede equiparse con armadura ligera (+2 puntos). Puede equiparse con escudo (+2 puntos).

Montura: Puede montar un gélido cornudo (+24 puntos), un terradón (+35 puntos) o un destripadácilo (+55 puntos).

Desoves: Puede elegir un desove de entre los siguientes: Tzunki (+5 puntos), Sotek (+3 puntos), Quetzl (+10 puntos), Tlazcotl (+5 puntos), Chotek (+5 puntos), Huanchi (+3 puntos), Tepok (+20 puntos), Quetli (+30 puntos), Itzl (+20 puntos), Xhotl (+5 puntos), Chicotl (+10 puntos) o Marca Sagrada de los Ancestrales (+20 puntos)

Objetos Mágicos: Puede elegir hasta dos objetos mágicos.

Reglas Especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Ataques Envenenados.



MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gélido	8	3	0	4	4	1	1	2	2
Gélido cornudo	8	3	0	4	3	1	3	1	4
Terradón	1	3	0	4	3	2	4	2	3
Destripadáctilo	1	4	0	4	4	3	4	2	5
Estegadón	6	3	0	6	6	6	2	4	6
Estegadón anciano	6	4	0	6	6	6	1	4	7
Troglodón	7	3	4	6	5	5	3	4	6
Carnosaurio	7	4	0	7	6	5	2	4	6

Gélido: Bestia. Cambia el tipo del jinete a caballería. Miedo, Estupidez, Cruzar (elementos acuáticos), Sangre Fría. La gruesa piel del gélido proporciona +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete en lugar del +1 habitual.

Gélido Cornudo: Bestia. Cambia el tipo del jinete a caballería. Caballería Rápida, Impactos por carga (1), Cruzar (elementos acuáticos), Sangre Fría. La gruesa piel del gélido cornudo proporciona +2 a la tirada de salvación por armadura de su jinete en lugar del +1 habitual.

Terradón: Bestia Monstruosa. Cambia el tipo de jinete a caballería monstruosa. Volar, Hostigadores, Caballería Rápida, Sangre Fría, Descarga en Vuelo (ver Jinetes de Terradón).

Destripadáctilo: Bestia Monstruosa. Cambia el tipo de jinete a caballería monstruosa. Volar, Hostigadores, Caballería Rápida, Sangre Fría, Miedo, Furia Asesina, Poder de Penetración.

Estegadón: Monstruo. Piel Escamosa (3+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (1d6), Tozudez, dotación del Castillo (ver Estegadón). El personaje sustituye a uno de los eslizones; distribuye los impactos entre ambos (1-5: estegadón; 6: personaje eslizón). Consulta la entrada en la lista de ejército para las opciones.

Estegadón Anciano: Monstruo. Piel Escamosa (2+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (1d6+1), Tozudez, dotación del Castillo (ver Estegadón Anciano). El personaje sustituye a uno de los eslizones; distribuye los impactos entre ambos (1-5: estegadón anciano; 6: personaje eslizón). Consulta la entrada en la lista de ejército para las opciones.

Troglodón: Monstruo. Piel Escamosa (4+), Sangre fría, Cruzar (elementos acuáticos), Ataques Envenenados, Escupir Veneno (ver Troglodón)

Carnosaurio: Monstruo, Piel Escamosa (4+), Furia Asesina, Heridas múltiples (1D3), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos).



ARMERÍA DE LOS HOMBRES LAGARTO

Cerbatana: *los eslizones usan estas pequeñas armas que disparan dardos envenenados. Se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil:*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Cerbatana	10"	2	Disparo rápido, Disparos múltiples (2), Ataques envenenados

Arco Gigante: *Estos enormes arcos capaces de arrojar enormes flechas son montados sobre los Estegadones. Se necesitan 2 Eslizones para disparar un Arco Gigante, no podrán disparar sus otras armas de proyectiles durante una fase en la que usen el Arco Gigante. Se trata de un Lanzavirotes con el siguiente perfil:*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Arco Gigante	24"	5	Atraviesa filas, Poder de Penetración, Heridas Múltiples (1D3)

Un Arco Gigante puede dispararse si el Estegadón mueve, pero no si marcha. No puede utilizarse para aguantar y disparar.

Cerbatana Gigante: *Estas enormes cerbatanas se montan en el Castillo de los Estegadones Ancianos y están bendecidas por Sotek. Estas armas se instalan a pares. El perfil es para cada una de ellas. Se trata de un arma de disparo con el siguiente perfil:*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Cerbatana Gigante	15"	4	Disparo rápido, Francotirador, Ataques envenenados, Ataques Mágicos

Las Cerbatanas Gigantes pueden dispararse si el Estegadón Anciano mueve, pero no si marcha.

Cetro Oracular: *los Oráculos Eslizón portan estas mazas ceremoniales como símbolo de su posición. Se trata de un arma con el siguiente perfil:*

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Cetro Oracular	Combate	Usuario +1	Ataques mágicos, Ataques envenenados.



Arca de Sotek: *Se trata de artefactos cubiertos de Glifos encomendados a Sotek el feroz Dios Serpiente. Enjambres de enfurecidas serpientes surgen del artefacto para atacar a los enemigos cercanos. Un Bastiodón con un Arca de Sotek realiza 2D6 ataques adicionales de HA3, F2, I6; con Ataques envenenados y Poder de penetración.*

Artefacto Solar: *Esta máquina de tiempos ancestrales es capaz de desatar un haz de luz tan concentrado que abrase todo lo que se encuentra en su trayectoria. Un Artefacto Solar es un Objeto Portahechizos con nivel de energía 2D6. Contiene un hechizo de Daño Directo: traza una línea recta de 18" desde el Bastiodón en la dirección que desees. Cualquier miniatura bajo la línea deberá realizar un chequeo de Iniciativa; aquellos que lo fallen sufrirán un impacto de Fuerza 6 sin tirada de salvación por armadura y Las Reglas Especiales Ataques Flamígeros y Heridas Múltiples (ID3). Cualquier unidad que sufra al menos una baja a causa de este hechizo deberá efectuar inmediatamente un chequeo de Pánico.*

Artefacto de los Dioses: *Este enorme y extraño artefacto de piedra y cristal data de los tiempos en los que los Ancestrales caminaban por el mundo. Sus arcanas energías no son comprendidas del todo por los simples mortales, pero aún así el artefacto es capaz de desatar un poder colosal. El Artefacto de los Dioses se monta en el castillo de un Estegadón Anciano, lo cual impide que se coloque en él unas cerbatanas gigantes. El Artefacto de los Dioses otorga a todas las miniaturas amigas a 12" o menos de él (incluyendo al propio estegadón y su jinete) una tirada de salvación especial de 6+, o un +1 a su tirada de salvación especial si ya disponían de una. Todos los hechiceros aliados situados a 12" o menos del Artefacto de los Dioses obtendrán un bonificador de +1 a sus tiradas de canalizar. Adicionalmente, el Artefacto de los Dioses funciona como un objeto portahechizos con nivel de energía 2D6; se trata de un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una unidad enemiga a 12" o menos del artefacto. Esa unidad sufrirá 2D6 impactos que herirán siempre con un resultado de 4+, independientemente de la R del enemigo y no permite tirada de salvación por armadura.*



DESOVES

Los sirvientes de los magos sacerdote Slann son incubados en pozos de desove, donde pasan a ser pequeños renacuajos a ser criaturas bípedas que emergen por sus propios medios del agua. Los Eslizones y Kroxigores son incubados en los pozos de las afueras de las Ciudades-Templo, mientras que los Saurios son incubados en los túneles subterráneos que hay debajo de los propios templos, como corresponde a estos guerreros santos. A veces, desoves enteros nacen bajo el signo de uno de los Ancestrales, lo cual les hace tener características y habilidades especiales diferentes de las del resto de desoves. Aquellos que nacen bajo estos signos son reverenciados como guerreros sagrados, representantes de los dioses en la tierra.

Algunos regimientos o personajes pueden elegir un desove, lo cual se indica en la lista de ejército.

Desove sagrado de Tzunki: *Fuertemente ligados al medio acuático, aquellos que son bendecidos con el Desove sagrado de Tzunki, suelen tener la piel con gotas de color verde mar, sus garras son palmeadas y tienen agallas ocultas tras unos pliegues que presentan en el cuello. Las miniaturas con este desove tendrán un bonificador de +1 a su atributo de iniciativa.*

Desove sagrado de Sotek: *Los Desoves sagrados de Sotek, el Gran Dios Serpiente, están imbuidos de la furia y la sed de sangre de esta rencorosa deidad. Esto hace que los integrantes de estos desoves sean extremadamente agresivos y combativos. El rojo sangre es el color que se asocia a Sotek, y la representación física de su bendición se traduce en piel y escamas rojas. Las miniaturas con este desove tienen la regla especial Odio (todos los enemigos).*

Desove sagrado de Quetzl: *Aquellos desoves sagrados bendecidos por el divino protector y Dios Sagrado Quetzl tienen unas escamas y una piel extremadamente fuertes y endurecidas. La tirada de salvación por Piel Escamosa de las miniaturas con este desove mejorará en un punto (otorgará Piel escamosa 6+ si no tenían).*

Desove sagrado de Tlazcotl: *Aquellos que han sido elegidos para formar parte del Desove sagrado de Tlazcotl suelen tener alguna parte de su cuerpo de color amarillo. Estos saurios representan la impasibilidad de Tlazcotl y no se amilanán ante nada. Las miniaturas con este desove serán Inmunes a Psicología.*

Desove sagrado de Chotek: *El calor del sol arde en los cuerpos de los bendecidos por el Dios solar Chotek, lo que les imbuye de una energía que el resto de seres de sangre fría no tienen. A Chotek se le asocia con el color naranja. Las miniaturas con este desove tienen la regla especial Veloz.*

Desove sagrado de Huanchi: *Sigilosos por naturaleza, aquellos bendecidos por Huanchi, Dios jaguar del día y la noche, pueden atravesar la selva con el mínimo esfuerzo. Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Cruzar (bosques).*

Desove sagrado de Itzl: *Además de exudar un aroma a almizcle con el que los gélidos se sienten a gusto, aquellos bendecidos por Itzl tienen elaboradas crestas óseas en la cabeza. Sólo miniaturas montadas en gélido o Carnosaurio. Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Tozudez.*



Desove sagrado de Tepok: *La bendición del inescrutable Tepok, el misterioso dios emplumado de los cielos, salvaguarda de la magia a aquellos que protege. A este dios se le asocia con el color púrpura.* La presencia de una unidad o personaje con este desove sagrado proporcionará un dado adicional de dispersión a tu reserva de dados de dispersión en cada fase de magia del enemigo. Un ejército no puede generar nunca más de dos dados de dispersión adicionales con este desove.

Desove sagrado de Quetli: *Guerrero y protector de la senda de la Verdad, los elegidos de Quetli están protegidos contra la magia enemiga. Suelen tener una coloración ocre.* Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Resistencia Mágica (2).

Desove sagrado de Tlanxa: *Tlanxa personifica la naturaleza belicosa de los Hombres Lagarto, y los nacidos bajo su signo tienen una coloración oscura en sus escamas.* Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Carga Devastadora.

Desove sagrado de Xhotl: *Este Ancestral da nombre a su ciudad templo, y aparece descrito como el que elige a los destinados a la grandeza.* Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Ataques mágicos y una tirada de salvación especial de 6+.

Desove sagrado de Chicotl: *Este ancestral era venerado entre los Hombres Lagarto, pues su invocación era señal de la llegada de copiosos banquetes, y quienes se encuentran bajo su bendición son honrados con gruesas carnes.* Las miniaturas con este desove sagrado tienen la regla especial Regeneración (6+)

Marca sagrada de los Ancestrales: *Este es el más escaso y beneficioso de los desoves sagrados, y, al mismo tiempo, el más fácil de reconocer, puesto que tienen un color de piel tan pálido que parece blanco. Estos individuos son tratados con gran reverencia, puesto que han sido escogidos por los mismísimos Ancestrales para llevar a cabo su plan. Sólo personajes.* Al inicio de la batalla, tira ID3: ése será el número de tiradas que el personaje podrá repetir durante la partida. Esas tiradas pueden ser tiradas para impactar, tiradas para herir, tiradas de salvación (por armadura o especiales), chequeos de atributo o dados de energía o dispersión.



GENERACIONES DE LOS SLANN

Los Ancestrales crearon solo cinco Generaciones o Desoves de Magos Sacerdote Slann antes de desaparecer, cada una con una misión específica en mente:

Quinta Generación: *Los Slann más numerosos provienen de la Quinta Generación, creados en último lugar siglos antes de la Gran Catástrofe. Aunque son los últimos y más jóvenes, recuerdan los tiempos anteriores a la creación de Elfos y Enanos. Esta generación más joven es la que lidera a los ejércitos a la guerra.*

Los Slann de la quinta generación no sufren disfunciones mágicas nunca, por ningún motivo. Además, un Slann podrá elegir hasta tres artefactos arcanos en lugar de sólo uno.

Cuarta Generación: *Los Magos Sacerdote de la Cuarta Generación fueron desovados para salvaguardar los portales de Disformidad de los polos y ayudar en la creación del Gran Charco, el mastodóntico plan de separación de las placas continentales.*

Además de los beneficios otorgados por la quinta generación, los Slann de la cuarta generación tienen la regla especial Señor del Conocimiento, a elegir entre Alta Magia o uno de los ocho saberes básicos.

Tercera Generación: *Los Slann de la Tercera Generación son varios miles de años más jóvenes que sus antepasados. Solo una veintena viven hoy en día. Fundaron las Pirámides Templo menos importantes y los lugares de energía que crean la red geomántica.*

Además de los beneficios otorgados por la quinta y la cuarta generación, los Slann de la tercera generación tienen la regla especial Señor del Conocimiento de otro saber adicional (a elegir entre Alta Magia o uno de los ocho saberes básicos), y generan un dado adicional (de energía o dispersión) al comienzo de cada fase de magia.

Segunda Generación: *De la Segunda Generación solo quedan cinco. Estos supervivientes son extremadamente viejos, aún más que las criaturas vivas más viejas que existen. Son los más poderosos de los Slann vivos, y fueron creados para alterar la órbita y el alineamiento del mundo. Estos Slann se pasan la mayor parte del tiempo en un estado de meditación profunda, en total silencio durante más de mil años. De hecho, solo uno de estos Magos Sacerdote ha hablado en toda la historia de los Hombres Lagarto y fue para decir: "¡Ocupaos de las puertas!"*

Además de los beneficios otorgados por la quinta, la cuarta y la tercera generación, los Slann de la segunda generación tienen nivel de magia 5, y cada vez que realizan una tirada de hechizo o dispersión pueden repetir uno de los dados. Además, los Slann de segunda generación y cualquier unidad a la que se haya unido serán inmunes a psicología.





OBJETOS MÁGICOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

ARMAS MÁGICAS

Espada de Cocacila (Reliquia, 135 puntos)

¿Quién recuerda al anciano mago-sacerdote que dio nombre a esta arma? Tan solo las leyendas más antiguas recuerdan como luchó por cerrar las puertas de la magia con los poderes defensivos de una misteriosa llave.

Arma de mano. Todos los objetos mágicos de las miniaturas enemigas en contacto peana con peana con el portador perderán sus propiedades mágicas y pasarán a ser objetos mundanos de su mismo tipo mientras permanezca en contacto con el portador de la espada. Cualquier miniatura que sufra una herida a causa de la Espada de Cocacila verá todos sus objetos mágicos destruidos, que pasarán a ser objetos mundanos de su mismo tipo.

Espada del Reverenciado Tzunki (Reliquia, 65 puntos)

Se dice que era el arma que utilizaba el propio Tzunki, uno de los Ancestrales. Está labrada de forma exquisita a partir de un duro material de color negro. Es un arma irrompible, y ha resistido el aliento de los dragones más ancianos sin perder su gélido tacto.

Arma de mano. Los impactos causados con esta espada se resuelven con un +1 a la fuerza de su portador y no permiten tirada de salvación por armadura.

Daga de Sotek (50 puntos)

La Daga de Sotek golpea con la poderosa furia vengativa del dios Sotek, que expulsó a los repugnantes Skaven de las tierras de Lustria y los engulló en su gran panza. Su filo cortante lleva a la desesperación a los engendros ráticos de esa abominable raza.

Sólo eslizones. Arma de mano. Proporciona a su portador +1F. Cualquier unidad Skaven que sufra una o más bajas a causa de esta daga, quedará Apabullada.

Espada Interdimensional (50 puntos)

Esta espada, utilizada por los mismos Ancestrales, pasa de un plano de la existencia a otro, y cercena las almas de todos sus enemigos.

Arma de mano. Los impactos causados por la Espada Interdimensional no permiten tiradas de salvación especiales. Además, tiene la regla especial Heridas Múltiples (ID3) contra miniaturas con la regla especial Demonio.

Cimitarra del Sol Resplandeciente (45 puntos)

Tan ligera como una daga, esta espada curva otorga a su portador el vigor del sol resplandeciente. Está tan llena de energía y de poder que la ira embarga en batalla a quien la empuña.

Arma de mano. El portador obtiene +1A, y duplica el valor de su atributo de I.

Maza de la Premonición (35 puntos)

Quien empuña este arma tiene premoniciones y ve el futuro segundos antes de que acontezca. De este modo, puede penetrar la guardia de cualquier enemigo.

Arma a dos manos. Otorga a su portador un modificador de +1 a sus tiradas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.



Báculo del Sol Perdido (35 puntos)

Se trata de una especie de báculo corto hecho de un extraño metal multicolor, con glifos arcanos modelados en su empuñadura. Rayos de brillante e intensa luz salen de uno de los extremos del báculo, achicharrando la carne de todos aquellos a quienes toca.

Arma de mano. Sólo eslizones. El Báculo del Sol Perdido puede utilizarse como un arma de disparo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas Especiales
Báculo del Sol Perdido	18"	5	Disparos Múltiples (3), Disparo Rápido, Ataques Flamígeros

Lanza de Guerra del Estegadón (30 puntos)

Esta larga lanza sagrada es encomendada a aquellos eslizones que son agraciados con el honor de montar a un estegadón en batalla.

Lanza de caballería. Sólo eslizones montados en Estegadón o Estegadón anciano. Cuando el estegadón cause impactos por carga, tira 2D6 y elige el resultado mayor para determinar el número de impactos.

Espada Piraña (25 puntos)

La hoja de esta espada está llena de pequeños dientes que desgarran, convirtiendo pequeños rasguños en heridas graves.

Arma de mano. Sólo eslizones. Los impactos causados por la Espada Piraña tienen las reglas especiales Poder de Penetración y Heridas Múltiples (2).

Macana Ardiente de Chotek (10 puntos)

Este arma huele a sulfuro, y es capaz de atravesar las armaduras con facilidad: ennegrece y retuerce el acero y causa heridas que humean como si las hubiese producido un ácido.

Arma de mano. Los impactos causados por este arma tienen las reglas especiales Poder de Penetración y Ataques Flamígeros.



ARMADURAS MÁGICAS

Pellejo de Gélido (Reliquia, 60 puntos)

Sólo los más duros de los guerreros saurios pueden vestir el Pellejo del Gélido, haciéndolos terribles de contemplar.

Armadura pesada. Sólo Saurios. El portador causa Miedo y obtiene un bonificador de +1 a su atributo de R. Sin embargo, se verá sujeto a la regla especial Estupidez.



Escudo del Estanque Cristalino (Reliquia, 55 puntos)

Este escudo es negro y está hecho de un material muy reflectante. Cuando es golpeado, se producen ondas que recorren su superficie.

Escudo. El portador y su montura obtienen una tirada de salvación especial de 4+ contra proyectiles y proyectiles mágicos.

Yelmo Sagrado del Estegadón (30 puntos)

Este cráneo astado es un símbolo de poder y respeto. Aquellos que lo portan son admirados y reverenciados, ya que sólo un elegido de los dioses puede portar este yelmo sin caer fulminado en el acto.

Yelmo (proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de su portador). Sólo esquizofrenia. El portador del yelmo obtendrá un +1 al valor de su atributo de liderazgo.

Escudo Mutilador (20 puntos)

Este escudo fue creado más para atacar que para defender, y el guerrero que lo utiliza puede lanzar poderosos golpes que herirán al enemigo con sus afilados bordes.

Escudo. Confiere a su portador un ataque adicional en combate cuerpo a cuerpo, que se resolverá con la fuerza del portador y la regla especial Ataques Mágicos.

TALISMANES

Bendición Solar (35 puntos)

El radiante poder del sol bendice al portador de este amuleto, envolviéndolo en un sudario de llamas protectoras.

Otorga al portador las Reglas Especiales Tirada de Salvación Especial (5+) e Inmune a Fuego. El portador no podrá utilizar ni incluirse dentro de una unidad con la Regla Especial Exploradores.

Gargántilla de los Glifos (35 puntos)

Los glifos grabados en la joya permiten al portador desentramar las hebras del destino, permitiéndole conocer de antemano las acciones de sus enemigos.

Sólo Esquizofrenia. Otorga al portador la Regla Especial Esquiva de (4+)

Talismán de Itzl (35 puntos)

El favor de Itzl refuerza la dureza de las escamas de los guerreros de los Ancestrales, volviendo su piel casi impenetrable.

Solamente miniaturas con el Desove Sagrado de Itzl. El portador y su montura podrán repetir las tiradas de Salvación por Armadura que fallasen.

Aura de Quetzl (30 puntos)

Bendecido por Quetzl, este colgante de conchas, huesos y plumas es un poderoso amuleto protector y rodea al guerrero de una miasma de luces danzantes.

El portador de este objeto tiene una tirada de Salvación Especial (4+) contra los ataques de Fuerza 5 o mayor. Este objeto no confiere protección alguna contra otras formas de daño o ataques sin valor de Fuerza.



OBJETOS ENCANTADOS

Estatuilla del Rencor (50 puntos)

Esta estatuilla tiene la apariencia de Xapati, uno de los ancestrales, y es ámpliamente utilizada en ofrendas de sangre. En batalla, puede invocarse la ira de Xapati contra un enemigo.

Objeto portahechizos. Nivel de energía 5. Contiene un hechizo de daño directo que toma como objetivo a una única miniatura enemiga a 12" o menos del portador, pudiéndose seleccionar incluso a un personaje en una unidad. El objetivo debe realizar inmediatamente un chequeo de R. Si lo falla, perderá inmediatamente la mitad de las heridas que le queden, redondeando hacia arriba.

Colgante Reluciente de Chotek (35 puntos)

Cuando se resuelve el pequeño puzzle del amuleto, el aire en torno al colgante se torna pesado y amargo al gusto. Como si de una explosión de luz se tratase, del amuleto surgen en todas direcciones unos rayos que ciegan al enemigo momentáneamente.

Un solo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquier fase de combate cuerpo a cuerpo. Todos los enemigos en contacto peana con peana con el portador verán su I reducida a cero hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo en curso.

Pájaro de Chotek (30 puntos)

Los Hombres Lagarto creen que es posible pedir favores al sol por medio de los pájaros. El Pájaro de Chotek es una golondrina sagrada, criada en el templo de Hexoatl y encerrada en una jaula dorada. El pájaro puede liberarse para pedir ayuda al sol, portando una súplica de ayuda en el interior de un tubo dorado atado a una de sus patas.

Un solo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquier turno de los Hombres Lagarto. Hasta el inicio del siguiente turno de los Hombres Lagarto, todas las miniaturas que vuelen o floten en el campo de batalla no podrán hacerlo (tendrán que utilizar el valor de su atributo de movimiento y perderán la regla especial Veloz). Todas las miniaturas del ejército enemigo que disparen tendrán un penalizador de -1 en su tirada para impactar.

Cabeza Maldita (30 puntos)

La Cabeza Maldita es una cabeza de mono a través de la cual habla el dios mono Tzunki, Patrón de los Sabios y Maestro de los Profetas, Cuyos ojos ambar pueden ver el pasado, el presente y el futuro.

Un solo uso. Sólo eslizones. Puede utilizarse al comienzo de cualquier fase de magia propia. Selecciona un personaje o monstruo enemigo a 18" o menos del portador; hasta el comienzo de tu siguiente fase de magia, todos los impactos que sufra la miniatura seleccionada obtendrán la regla especial Heridas Múltiples (2).

Capa de Plumas (25 puntos)

La Capa de Plumas está tejida con plumas del sagrado Coatl, una criatura mágica similar a una serpiente alada, que vive en lo más profundo de las selvas de Lustria.

Sólo eslizones. El portador obtiene la regla especial Volar.

Libélula de Mercurio (25 puntos)

Se dice que fue labrada por el famoso artesano eslizón R'ck P'rstly, bajo la tutela de Tepok mientras estaba en trance. Esta pequeña libélula se lanza al aire antes de la batalla, señalando senderos ocultos.

Sólo eslizones. El personaje y cualquier unidad de eslizones a la que se una obtienen la regla especial Vanguardia.



Cuenco Sagrado de Vinatl (25 puntos)

El cuenco Sagrado de Vinatl es una ancestral y misteriosa copa de la que beben los eslizones durante sus extraños rituales para avanzar hacia la batalla con feroz determinación.

Sólo Eslizones. El portador y cualquier unidad de Eslizones a la que se una obtendrán la regla especial Furia Asesina (no afecta a los Kroxigores ni a las monturas).

Veneno de la Ranita de Luz (15 puntos)

Este poderoso veneno se destila a partir de las glándulas de unas inusuales y letales ranas luminiscentes. Cuando se aplica a las puntas de las armas, el más mínimo rasguño resultará fatal.

Todos los ataques que realice el portador, tanto con proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo, tendrán las reglas especiales Ataques envenenados y Ataques Mágicos. Si ya disponía de la regla especial Ataques Envenenados, estos surtirán efecto con un resultado de 5+ en lugar del 6+ habitual.

Pendiente del Carnosaurio (15 puntos)

Esta pequeña joya ha sido bendecida en los altares de Itzl, imbuyendo al portador de una rabia incontenible.

Si el portador sufre una o más heridas, obtendrá la regla especial Furia Asesina, y no la perderá aunque pierda el combate.

Embrujo del Guerrero Jaguar (15 puntos)

Se trata de un broche con la forma de la cabeza de un jaguar. Este amuleto otorga a su portador la velocidad de un jaguar y le permite correr velozmente por la jungla.

Sólo miniaturas de infantería. El portador pasa a tener M9 y la regla especial Veloz, pero no puede unirse a unidades.

Tambor de Guerra de Xahutec (10 puntos)

El eco de este tambor redobla hasta el mismo corazón de la jungla. Cuando los hombres lagarto marchan a la guerra, sus atronadores golpes se aceleran, callando únicamente cuando sus enemigos han caído.

El portador y la unidad en la que se encuentre superarán automáticamente todos los chequeos que deban realizar para marchar cuando tengan enemigos cerca. Adicionalmente, todas las unidades amigas que intenten reagruparse a 12" o menos del portador podrán sumar +1 a su atributo de L para ese chequeo.



ARTEFACTOS ARCANOS

Manos Protectoras de los Ancestrales (Reliquia, 70 puntos)

Una esfera de energía rodea al Slann y a su escolta debido a la protección divina de los Ancestrales, que velarán por sus súbditos impidiendo que ningún mal les alcance.

Sólo Slann. La unidad en la que se encuentre el Slann obtendrán una Tirada de Salvación Especial (5+).

Amuleto de Xapati (Reliquia, 60 puntos)

El Amuleto de Xapati es un artefacto ancestral de una antigüedad y poder incalculables. Es capaz de absorber la energía mágica de cualquier hechizo lanzado contra él, y redirigirlo contra sus enemigos.

Proporciona a su portador la regla especial Resistencia Mágica (3). Si un hechizo es dispersado utilizando los dados proporcionados por esta resistencia mágica, el hechicero que lo lanzó sufrirá inmediatamente un número de heridas automáticas igual al resultado de la tirada de 1D6 menos su nivel de magia, sin tirada de salvación por armadura.

Placa Sagrada de Tepok (Reliquia, 55 puntos)

Entre los glifos de esta placa están ocultos antiguos rituales mágicos, permitiendo al Slann obtener parte del conocimiento del Ancestral Tepok.

Sólo Slann. El Slann podrá lanzar un mismo hechizo hasta 2 veces por fase de magia.

Placa de Dominio (Reliquia, 50 puntos)

Las profecías de los magos Slann están grabadas en grandes placas doradas, que cubren las paredes interiores de sus templos. La Placa de Dominio es una profecía de gran poder que contiene un poderoso hechizo de dominación.

Sólo Slann. Un solo uso. Objeto Portahechizos. Nivel de Energía 2D6. Contiene un hechizo de maldición con alcance 24" que puede lanzarse sobre una unidad enemiga, reduciendo sus atributos de HA, HP, I, A y L a la mitad (redondeando hacia abajo). El hechizo dura un turno completo de juego.

Placa Sagrada de la Confluencia Astral (Reliquia, 40 puntos)

Los patrones de ordenamiento estelar descritos en la tabla ayudan al Slann a comprender los caprichos de los vientos de la magia, permitiéndole utilizar con mayor efectividad su poder.

Sólo Slann. Al inicio de cada una de las fases de magia (tuya y del oponente) podrás elegir un número del 1 al 6. Por cada dado de Energía o Dispersión que obtuviese el número elegido, obtendrás un Dado de Energía o Dispersión adicional, según corresponda.

Placa Sagrada de Protección (Reliquia, 40 puntos)

El Escudo de los Ancestrales es más potente cuando se encuentra bajo la influencia de esta tabla, que brilla con claridad y descarga arcos voltaicos de energía cuando desvía los ataques dirigidos contra su portador.

Sólo Slann. La tirada de Salvación Especial del portador por el Escudo de los Ancestrales se verá mejorada a (3+).

Cubo de Oscuridad (Reliquia, 40 puntos)

Al desatar el poder contenido en este negro cubo cubierto de antiguos glifos la energía mágica se disipa, impidiendo a los hechiceros utilizar sus poderes arcanos.

Un solo Uso. Puedes utilizar el Cubo de Oscuridad en el momento que uno de tus oponentes lanzase con éxito uno de sus hechizos, el hechizo será dispersado automáticamente, además efectúa una tirada de 1D6, con un resultado de 4 o más la fase de magia concluirá de inmediato.



Bastón de Los Cielos (25 puntos)

Este reverenciado artefacto permite a quien lo empuñe dominar el poder de Azyr, el viento Celestial.

Sólo Chamanes Eslizón. Permite a quien lo empuña obtener un bonificador de +2 al valor total de lanzamiento de los hechizos del Saber de los Cielos que lanzase.

Diadema de Poder (20 puntos)

Los glifos inscritos en esta diadema de oro fueron grabados bajo la tutela de los Ancestrales. Permiten a quien lo lleve manipular las corrientes de la magia con una facilidad insólita.

Al final de cada una de tus fases de magia puedes guardar hasta 2 de los Dados de Energía no utilizados para aumentar en dos el número de dados de Dispersión que fueses a obtener durante la siguiente fase de magia de tu oponente.

Amuleto de la Maldición de Tepok (20 puntos)

Tallado con la forma de una cara grotesca y lasciva, el poder de este amuleto reside en su capacidad para transmitir su imagen a las mentes de los hechiceros enemigos y sembrarlas de miedo y desconcierto.

Un solo uso. Puede utilizarse cuando un hechicero enemigo sufra una disfunción mágica, obligándole a repetir la tirada que obtuvo en esa tabla.



ESTANDARTES MÁGICOS

Tótem de las Profecías (Reliquia, 70 puntos)

Este Tótem muestra la importancia del plan de los Ancestrales y confiere a todos los Hombres Lagarto que lo miren visiones de su futuro, previniéndoles de los males que han de enfrentar en batalla.

Todas las unidades aliadas a 12" o menos del portador del Tótem podrán repetir los resultados naturales de 1 obtenidos en sus tiradas para impactar y herir. El portador del Tótem y la unidad de la que forme parte obtendrán la Regla Especial Inmunes a Psicología.

Tótem Sagrado de Huanchi (Reliquia, 50 puntos)

El poder de este Tótem en el que se encuentra grabada la figura del Dios Ancestral Huanchi permite a los guerreros romper las ataduras del mundo material y desplazarse momentáneamente a través del éter.

Un solo Uso. Objeto Potahechizos. Nivel de Energía 6. Contiene el hechizo Puente de Sombras del Saber de las Sombras. Solamente podrá afectar al portador y la unidad en la que se encuentre.

Estandarte del Sol de Sotek (25 puntos)

Este estandarte refleja espectacularmente los rayos del sol. Se dice que todos aquellos que miran fijamente al estandarte se quedan ciegos.

Todos los disparos enemigos dirigidos contra la unidad en la que se encuentre este estandarte deberán aplicar un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar. La unidad no podrá ser afectada por hechizos del Saber de las Sombras, ya fuesen lanzados por aliados o por el enemigo.

Estandarte del Jaguar (25 puntos)

En el Estandarte del Jaguar se han inscrito poderosos hechizos de alabanza a Huanchi, el dios Jaguar, el más rápido de todos los animales del panteón de los Hombres Lagarto.

La unidad que porte el estandarte aumentará en un punto el valor de su atributo de M, y obtendrá la regla especial Veloz.

Estandarte de Piel de Skaven (20 puntos)

Elaborado con docenas de pieles de pielesrata sacrificados en los altares de Sotek, este estandarte envalentona a los Hombres Lagarto y atemorizando y llenando de rabia a los Skaven que lo huelan, para quienes es un claro recuerdo de las derrotas sufridas ante los Señores de Lustria.

Las miniaturas de la unidad se beneficiarán de la Regla Especial Odio (Skaven) y los Skaven Odiarán a las miniaturas que formen parte de la unidad que lo porta. La unidad causará Miedo a las miniaturas del ejército Skaven.



CHAKAX, GUARDIÁN DE LA ETERNIDAD (320 puntos)

Muy pocos Saurios de la Guardia del Templo demostrarán ser lo suficientemente dignos como para proteger a un Mago Sacerdote Slann en sus momentos más vulnerables, cuando está meditando en su Cámara de la Eternidad. A los pocos Saurios de la Guardia del Templo que han demostrado ser inigualables en su deber más sagrado se les otorga el rango sagrado de Guardián Eterno.

Chakax es quien recibe el título y la responsabilidad de Guardián Eterno de la Ciudad-Templo de Xlanhuatepec, y se le conoce como el Primer Guardián de Xlanhuatepec. Este Guardián Eterno ha defendido a los Magos Sacerdote de la Ciudad de las Brumas, en sus retiros y en combate, durante milenios.

Solo los Slann más poderosos tienen permitido meditar en la Cámara de la Eternidad de Xlanhuatepec y cuando se retiran a ello únicamente Chakax es el responsable de vigilarlos. Es conocido por haber mantenido su vigilia durante siglos seguidos, ya que la seguridad de los Magos Sacerdote supremos de la ciudad es el deber sagrado de Chakax.

Chakax es el último miembro superviviente de su desove y el Guardián del Templo más antiguo de la ciudad. Nunca ha cedido y ha masacrado a regimientos enteros de enemigos que se habían atrevido a intentar matar a aquellos a su cargo. Cada barrido de su Maza de Piedra Estelar deja un rastro de devastación. Al ser la última línea de defensa entre el filo de un asesino y el Mago Sacerdote al que está encargado de defender, las habilidades de Chakax como guardaespaldas están igualadas con su edad. Nunca ha muerto un Slann bajo su protección especial ante los golpes de un enemigo y se ha vuelto un experto adivinando las amenazas más encubiertas y eliminándolas con un poderoso golpe a dos manos.

Puedes incluir a Chakax, Guardián de la Eternidad, en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Chakax	4	6	0	5	5	2	3	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Chakax lucha con la Maza de Piedra Estelar y se protege con el Yelmo del Primer Guardián y una armadura ligera. Además, porta la Llave de la Cámara Eterna.

Desove: Chakax pertenece al Desove Perdido de Xlanhuatepec. Como único miembro de este desove sagrado, Chakax tiene un destino que cumplir en el gran plan de los Ancestrales. Chakax puede repetir todos sus chequeos de atributo fallidos.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+), Orgullo Marcial.



Guardián de la Eternidad: *Chakax lleva milenios protegiendo los templos sagrados de su ciudad. Demonios, asesinos y saqueadores han encontrado la muerte bajo la maza de Chakax. Si Chakax se une a una unidad de Guardia del Templo y ésta contiene también un Slann, la unidad será Indesmoralizable mientras Chakax y el Slann sigan con vida.*

Objetos Mágicos:

Maza de Piedra Estelar (Arma mágica-reliquia, 60 puntos): *Esta enorme maza a dos manos fue esculpida antes de la fundación de la primera ciudad-templo, y su piedra no procede de este mundo.*

Arma a dos manos. Todas las armas mágicas de los enemigos en contacto peana con peana con Chakax dejarán de funcionar, y pasarán a considerarse armas mundanas de su mismo tipo mientras estén en contacto con Chakax.

Yelmo del Protector Supremo

(Armadura mágica, 20 puntos): *El enorme yelmo de hueso que lleva Chakax perteneció al primer guardián, el Guardián de los Orígenes. El espíritu de este guardián aún perdura en el yelmo.*

Yelmo (proporciona un +1 a la tirada de salvación por armadura de Chakax, totalizando 3+). Al inicio de cada fase de magia propia, el enemigo deberá revelar todos los objetos mágicos que posean sus miniaturas a 18" o menos de Chakax, así como las "miniaturas ocultas" (asesinos, fanáticos...) en sus unidades dentro de esa distancia.

Llave de la Cámara Eterna (Talismán, 30 puntos): *Esta llave de piedra cuelga del cuello de Chakax, y posee un encantamiento que ralentiza el paso del tiempo alrededor de su guardián.* La Llave otorga a Chakax la regla especial Esquivar (5+). Además, cuando combate en un desafío, el enemigo (y su montura) atacarán siempre con el mismo valor de Iniciativa que Chakax (es decir, siempre atacará de forma simultánea con Chakax)



GOR-ROK, EL GRAN SAURIO ALBINO (260 puntos)

Se cuenta que entre los Hombres Lagarto, aquellos que se desovan con crestas, escamas o la piel completamente blanca están especialmente bendecidos por los Ancestrales, y destinados a realizar grandes hazañas al servicio de los Dioses. Gor-Rok está entre ellos, pues su tamaño y su piel albina lo convirtieron en un futuro campeón nada más desovarse en el interior de las cavernas de Itza. Y así ha sido, ya que ha luchado en incontables batallas a lo largo de los siglos y su cuerpo lleno de cicatrices es un testamento de sus miles de triunfos duramente conseguidos.

Gor-Rok es el más poderoso de los guerreros, con su conocimiento sin parangón y sus incomparables habilidades en la lucha derrota a cualquier adversario. El Lagarto Blanco se ha convertido en el sólido centro alrededor del cual avanzan las líneas de batalla saurias, y una roca contra la que los enemigos de Itza se estrellan. Gor-Rok no conoce el dolor ni el miedo y en combate es imparable; siempre buscando una apertura por donde atacar y sin retroceder jamás. Al igual que todos los Saurios, Gor-Rok es una máquina de combate, una criatura cuyo único propósito es la guerra y la matanza de enemigos. Sin embargo, al contrario que la mayor parte de su especie, Gor-Rok está sobredimensionado; su pesado cuerpo está cubierto de enormes músculos y escamas con suficiente grosor como para detener los golpes de espada más decididos. De hecho, Gor-Rok ha sobrevivido a heridas horrendas y luce cicatrices monstruosas, pero no deja que el dolor sea un obstáculo para llevar a cabo su deber. Ninguna herida, por terrible que sea, le ha apartado de su tarea o le ha alejado de conseguir una victoria.

Cuando no está luchando, se le puede ver en la cima de la pirámide más alta de Itza, observando la jungla y esperando silenciosamente su nueva tarea. La víspera de la batalla, una docena de guardias Eslizones le cubren el cuerpo con un manto, mientras él se queda inmóvil, meditando únicamente en la batalla que está por venir.

Como beneficio de su estatus sagrado ha recibido el mejor armamento de Lustria. Solo vuelve a la vida cuando la Maza de Ulamak está a su espalda y el Escudo de las Eras está atado a su brazo.

La determinación de su sangre fría aparece en sus ojos mientras recibe telepáticamente las órdenes de un Chamán Eslizón o de un Mago Sacerdote Slann directamente a su mente.

Puedes incluir a Gor-Rok, El Gran Saurio Albino, en un ejército de Hombres Lagarto. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gor-Rok	4	5	0	5	5	3	2	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Gor-Rok lucha con la Maza de Ulamak y se protege con el Escudo de los Eones.

Desove: Gor-Rok posee el Desove Sagrado de Itza. Gor Rok es inmune a los efectos de las Reglas Especiales Golpe Letal y Heridas Múltiples.



Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (4+), Tozudez.

Objetos Mágicos:

Maza de Ulamak (Arma mágica, 40 puntos): *Esta maza de piedra es muestra del rango de Gor-Rok. Su pesada cabeza de piedra ha aplastado los cráneos de todos aquellos incautos que han tenido la desgracia de cruzarse con el Saurio Albino.*

Arma de mano. Los ataques efectuados con esta Maza se resuelven con +1F. Puedes repetir las tiradas para impactar fallidas de los ataques efectuados con esta Maza.

Escudo de los Eones (Armadura mágica, 45 puntos): *Este voluminoso Escudo de piedra Volcánica permite embestir con facilidad a los oponentes y es capaz de desviar con facilidad hasta los más potentes ataques.*

Escudo. Otorga a Gor-Rok la Regla Especial Impactos por Carga (ID3). Además Gor-Rok podrá repetir las tiradas de salvación por armadura que fallase.



TEHENHAUIN, HERALDO DE SOTEK (280 puntos)

Tehenhauin, cuyo nombre ha sido transcrito por los humanos como Tenehuini y Teenijuan, es el primer y más grande Profeta de Sotek, el Dios Serpiente. Todo empezó cuando la población de la ciudad templo de Chaqua fue diezmada por terribles fiebres y murieron todos los magos sacerdote y miles de eslizones, fue Tehenhauin quien organizó a los supervivientes y guió fuera de la ciudad contaminada. Antes de irse, Tehenhauin reclamó dos tesoros: una brillante daga usada en los sacrificios y las tablillas ocultas de Chaqua que proclamaban la llegada del Dios Serpiente Sotek. Tehenhauin convirtió las tablillas en un tótem y las transportó al frente de una gran migración de Eslizones liderados por eslizones de cresta roja. Con el tiempo, creció el número de seguidores de Tehenhauin, y fue situado en la cima del nuevo Culto a Sotek. Idolatrado por sus compañeros Eslizones de un modo que antes se reservaba a los Magos Sacerdote, Tehenhauin profetizó la inminente llegada del sediento de sangre Dios Serpiente, tal y como se narra en la Profecía de Sotek. El Chamán Eslizón ha respaldado su oratoria chillona con actos audaces como conducir ejércitos de seguidores a una victoria tras otra sobre los Skavens que arrasaron Lustria. Miles de hombres rata capturados en batalla fueron sacrificados cruelmente a Sotek, unos actos que Tehenhauin prometió que servirían para dar a luz a su dios vengativo. La aparición de un cometa de doble cola en el firmamento de Lustria era una prueba definitiva de su inminente llegada. Allí donde iba, Tehenhauin profetizaba la llegada del Dios Serpiente y se llevaban a cabo sacrificios de Skavens en nombre del dios serpiente día y noche, pero los magos sacerdote no actuarían sin haber contemplado el significado de las tablillas. Así fue como Tehenhauin fue el heraldo del Culto de Sotek, y adoraba al Dios Serpiente por todo Lustria.

Una noche, la luna se tiñó de rojo y Sotek vino al mundo, bañado en la sangre de incontables Skavens sacrificados en su nombre. Como si fuera una respuesta a sus muchos sacrificios, miles de serpientes de todo tipo se arremolinaron en torno a él como una alfombra viviente que acababa con los Skavens que encontraba a su paso. En ocasiones no tuvo que combatir siquiera: el temor que inspiró en los negros corazones de los Skavens fue suficiente como para que estos huyeran. Desde aquel día, en la frente de Tehenhauin se grabó una marca sangrienta con la forma de una serpiente que le distinguía como el favorito de Sotek. Tras la victoria en la Ciénaga Mal'liente, Tehenhauin se hizo tan popular que los Slann tuvieron que prestar atención a sus deseos. Desapareció en las junglas más densas y nadie sabe cuál fue el destino de Tehenhauin. Pero algunos dicen que aún utiliza sus poderes para cazar a las tan odiadas alimañas. Parecería imposible para un Eslizón de vida corta superar su longevidad, pero se rumorea que, igual que una serpiente muda su piel y se renueva, el Elegido de Sotek también.

Puedes incluir a Tehenhauin, en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tehenhauin	6	5	5	4	3	3	7	4	8

Tipo de tropa: Infantería (personaje)



Equipo: Tehenhauin empuña Lengua Bífida y porta la Placa Sagrada de Sotek.

Montura: Puedes elegir montar a Tehenhauin en un Estegadon Anciano por un coste de +230 puntos, consulta el Libro de Ejercito de Hombres Lagarto para ver sus reglas y opciones.

Desove: Tehenhauin pertenece al Desove de Sotek (Odio)

Magia: Tehenhauin es un hechicero de nivel 3. Puede elegir sus hechizos del Saber de las Bestias.

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (5+), Inmune a Desmoralización.

Enviados del Dios Serpiente: *La voluntad del Dios Sotek envía a sus siervos a proteger a Tehenhauin. En batalla las serpientes sagradas de Sotek atacarán a los enemigos de Tehenhauin.* Si no está montado en Estegadon Anciano Tehenhauin deberá utilizar una peana de 1,5"X 1,5" (40 mm de lado), esto representa las serpientes que se arremolinan junto a él. Además, en combate cuerpo a cuerpo Tehenhauin obtendrá ID6 ataques adicionales de HA3 F2 y la Regla Especial Ataques envenenados. Tehenhauin podrá seguir beneficiándose de la regla ¡Cuidado Señor! Incluso utilizando una peana diferente.

Profeta de Sotek: *Desde su nacimiento Tehenhauin ha tenido el favor del Dios Serpiente. Todos los Eslizones de Lustria conocen de las hazañas del más poderoso de los Eslizones y seguirán su paso allí donde le lleve el plan de la Gran Serpiente Sagrada.* Tehenhauin dispone de la Regla Especial ¡Ni un paso atrás! Solamente las unidades del ejercito que incluyan eslizones y estén situadas a 18" menos de Tehenhauin podrán beneficiarse de los efectos de dicha regla especial.

Azote de Alimañas: *El número de Skaven sacrificados por Tehenhauin es incontable.* Tehenhauin causará Miedo a las unidades del ejército Skaven.

Objetos Mágicos:

Lengua Bífida (Arma mágica, Reliquia, 40 puntos): *Esta Daga bendecida por Sotek ha sido usada para arrancar incontables corazones de Skaven. Su afilada hoja de punta bifurcada rezuma un potente veneno.*

Arma de mano. Los ataques efectuados con esta Daga se resuelven con la Reglas Especiales Poder de penetración, Ataques Envenenados y Heridas Múltiples (2).

Placa Sagrada de Sotek (Objeto Hechizado, Reliquia, 45 puntos) *En esta placa se cuenta la profecía de Sotek, el poder del Dios Serpiente es palpable para cualquier Eslizón.*

Otorga a Tehenhauin y a la unidad en la que se encuentre una tirada de salvación Especial de (5+). Otorga a todas las unidades aliadas situadas a 12" o menos del portador la regla especial Resistencia Mágica (2) contra hechizos del Saber de la Ruina y el Saber de la Plaga.



OXYOTL, SUPERVIVIENTE DE PAHUAX (130 puntos)

Oxyotl pertenece a la rara especie de los Eslizones Camaleón y era un consumado cazador cuando el Caos llegó al mundo. Oxyotl y sus hermanos tendían emboscadas audaces contra las hordas del Caos, pero se vieron obligados a retirarse al interior de los muros sagrados de la Ciudad-Templo de Pahuax, donde una multitud de Demonios estuvo a punto de atraparles antes de alcanzar la protección de las barreras mágicas creadas por los Slann. Sin embargo, esa barrera se derrumbó ante la embestida del Caos, los Demonios invadieron las plazas y la defensa de los Hombres Lagarto se replegó en el distrito de la Gran Pirámide Templo. En un último esfuerzo para derrotar a los Demonios, el Mago Sacerdote Pocaxalan decidió destrozarse la horda de un solo golpe invocando una explosión de energía nova para desterrar al enemigo. Necesitaba tiempo para conjurar las fuerzas místicas y conseguir la fuerza necesaria para lanzar el hechizo, y llamó a sus últimos Saurios supervivientes y a Oxyotl y sus Eslizones Camaleón para que lo protegieran, ganando unos momentos preciosos para completar el ritual, realizando los rituales oportunos.

Por desgracia, los poderes veleidosos del Caos engañaron a Pocaxalan, que profundizó demasiado en los aullantes vientos de la Magia, desatando colosales energías en espiral fuera de control que rasgaron agujeros en el tejido de la realidad. El resultado fue catastrófico. Enormes energías se arremolinaron sin control, abriendo agujeros en el tejido de la realidad. El Slann y todo lo que había en el interior de su santuario fueron absorbidos hacia el Reino del Caos.

Oxyotl despertó para encontrarse en una pesadilla viviente. Estaba rodeado de Demonios de todo tipo, muchos de ellos alimentándose de las entrañas en expansión de su señor. Estaba solo en una tierra de sombras vivas, falsedades e imposibilidades. Por suerte, su capacidad innata para camuflarse seguía vigente, a pesar del entorno antinatural. Oxyotl era casi invisible, y pasó inadvertido a las criaturas de ese reino, a pesar de que le detectaron después de un tiempo. Sobrevivió igual que lo hacía en la jungla, gracias a su instinto y su astucia. Disimulaba su olor embadurnándose con la sangre de sus perseguidores para confundir a los mastines demoníacos que seguían su rastro. El paso del tiempo transcurre de un modo extraño en el Reino del Caos. En esta retorcida irrealidad, cada año que pasaba equivalía a varios siglos en el mundo real. En una tortura eterna, Oxyotl se vio obligado a existir en el horror del Caos. Fue testigo del destino que esperaba a todas las razas del mundo si flaqueaban en su lucha contra el Caos y de cómo los Dioses Oscuros tomaban el planeta.

Por fin, tras soportar pruebas de todo tipo, Oxyotl encontró un camino de regreso a Lustria. Pasó por lugares yermos que no se pueden mencionar por temor a volverse loco. Descubrió y recorrió los silenciosos salones de la legendaria Ciudad Perdida de los Ancestrales, aunque no cuenta nada de ella. A su regreso a Lustria habían transcurrido más de 7.000 años y el mundo había cambiado.

Puedes incluir a Oxyotl en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste deberá descontarse del porcentaje destinado a **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Oxyotl	6	3	6	3	3	2	6	2	8



Tipo de tropa: Infantería (personaje).

Equipo: Oxyotl lucha con un cuchillo (arma de mano) y La cerbatana dorada de P'toohee.

Desove: Marca sagrada de los Ancestrales

Reglas especiales: Sangre Fría, Hostigadores, Cruzar (elementos acuáticos), Odio (Demonios), Explorador, Francotirador, Ataques Envenenados, Piel Camaleónica.

Recolector de Venenos: *A lo largo de su existencia Oxyotl ha viajado por toda Lustria, su conocimiento de las toxinas de cada animal o planta es admirado por otros Eslizones.* Al inicio de cada fase de disparo puedes elegir uno de los tipos de veneno listados a continuación. Los disparos de la Cerbatana de Oxyotl se resolverán con las reglas descritas a continuación.

Maldición del Brujo	<i>Elaborado con la sangre de una rana de los pantanos del norte de Lustria este veneno es efectivo contra cualquier lanzador de la magia.</i> Por cada herida sufrida por un hechicero a causa de este veneno, el hechicero deberá efectuar un chequeo de Resistencia; si lo falla, sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura, y olvidará uno de sus hechizos (determinado aleatoriamente) que no podrá utilizar mas durante la batalla.
Hongo del Slaan	<i>Son unos hongos que solamente crecen en los palanquines de los Slaan y se alimentan de su aura mágica, siendo especialmente letales contra los seres mágicos.</i> Este veneno ignora la regla especial Inmune a veneno de los No muertos y Demonios, y tiene Ataques mágicos y Heridas múltiples (2).
Perdición de Alimañas	<i>Habiendo visto el daño que han causado a Lustria los despreciables engendros-rata, Oxyotl ha elaborado una combinación de venenos que fulmina a cualquiera de estos seres con un mero roce.</i> Por cada herida sufrida por un Skaven a causa de este veneno deberá realizar un chequeo de Resistencia, y será retirado como baja si lo falla.
Veneno Carmesí	<i>Este veneno es capaz de acabar con cualquier bestia, por grande que sea.</i> Los disparos efectuados usando este veneno obtendrán la Regla Especial Heridas Múltiples (1D3)

Visión Panoscópica: *Los ojos de Oxyotl son capaces de observar todo a su alrededor, siendo imposible sorprenderle o pasar inadvertido cerca de él.* Oxyotl tiene un ángulo de visión de 360°, y la regla especial Caballería Rápida, pese a tratarse de una miniatura de infantería.

Objetos Mágicos:

La cerbatana dorada de P'toohee (Arma mágica, 20 puntos)

Esta milenaria cerbatana está fabricada de un material dorado que no es de este mundo, con un simple soplo sus dardos se impulsan con enorme fuerza.

Cerbatana. Dispara con el siguiente perfil.



Arma	Alcance	F	Reglas Especiales
Cerbatana de P'toohee	12"	3	Disparo rápido, Disparos múltiples (3), Ataques envenenados



NAKAI, EL ERRABUNDO (230 puntos)

El anciano Króxigor conocido como Nakai el Errabundo es una criatura sagrada y reverenciada. Los Chamanes Eslizón dicen que se trata de la personificación de un poderoso espíritu de la selva y que aparece en la jungla en tiempos de necesidad. Aunque ha viajado por todo el mundo, Nakai es un poderoso protector de los Hombres Lagarto.

El nudoso Króxigor ha aparecido en muchos lugares distintos del continente de Lustria a lo largo de los siglos, normalmente horas antes de que una batalla fuera a tener lugar y en las inmediaciones del lugar donde ésta se iba a producir. La aparición de Nakai alerta a los templos más aislados de que corren algún peligro. Apareció en la Defensa de Itza, asoló los Campos Rojos, y más recientemente se le vio en el Gran Juicio. Su presencia es una señal manifiesta de que se aproxima una batalla de gran importancia.

Se cree que Nakai fue desovado en Tlanxla en tiempos de los primeros desoves. Las escamas de su cuerpo son muchísimo más duras que las de los Kroxigores de desoves posteriores, y su cuerpo está lleno de cicatrices. Ha sobrevivido a heridas atroces que habrían acabado en un instante con cualquier otra criatura.

Cuando Nakai aparece, los Chamanes Eslizón lo tratan con gran deferencia y adornan su corpachón lleno de cicatrices con ropas y objetos ceremoniales. Además, antes de entrar en batalla también renueva sus placas de oro y las inscripciones que tiene por todo su cuerpo. Tras milenios de victorias, Nakai está recubierto de trofeos dorados.

Tras la batalla, Nakai desaparece en la jungla de forma tan misteriosa como apareció, y el único rastro que queda de su presencia son los cadáveres hendidos por su enorme machete. Todo esto contribuye a aumentar el misterio y la leyenda de Nakai, el errabundo, siervo de los Ancestrales.

Puedes incluir a Nakai, El errabundo en un ejercito de **Hombres Lagarto**. El coste en puntos de Nakai deberá descontarse del permitido para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Nakai	6	4	0	5	5	3	2	4	8

Tipo de tropa: Infantería Monstruosa (personaje)

Equipo: Nakai está armado con el Machete de Tepoc y está equipado con una armadura ligera.

Desove: Nakai pertenece al Desove primordial de Tlanxa. *Nakai nació hace milenios en la ciudad de Tlanxa, su cuerpo es mucho más resistente que el de cualquier Kroxigor, pudiendo recuperarse con facilidad de heridas que matarían a cualquier otro Kroxigor.* Otorga a Nakai la Regla Especial Regeneración (4+). Este desove es único, y sólo Nakai puede poseerlo.



Reglas especiales: Inmune a psicología, Tozudez, Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Terror, Piel Escamosa (4+).

Espíritu de la jungla: *Nakai no pertenece del todo al mundo real, y siempre evita la cercanía de seres vivos. Nakai no puede unirse a unidad alguna ni ser el general del ejército.*

Objetos mágicos:

Machete de Tepoc (Arma mágica, 40 puntos): *Nakai lucha con un gigantesco machete adornado con oro en el que brilla la runa de Tepoc. Cuando es blandida por los poderosos músculos del Kroxigor, pocas criaturas pueden sobrevivir a sus letales golpes.*

Arma a dos manos. Los ataques efectuados con este arma obtendrán la regla especial Heridas Múltiples (2).



KROQ-GAR, ÚLTIMO GUARDIÁN DE XHOTL (575 puntos; 280 puntos por Kroq-Gar y 295 puntos por Grimloq)

Kroq-Gar es un viejo guerrero Saurio que fue desovado bajo la Ciudad-Templo de Xhotl, ahora en ruinas, que se encuentra en lo más profundo del valle selvático que hay junto a las Montañas Espinazo de Sotek. Ha vivido miles de años y ha combatido en innumerables guerras. Kroq-Gar ha sido testigo de muchos cambios en el mundo, pero su mente solo piensa en el combate, puesto que esa es la senda del Saurio. El desove en el que Kroq-Gar llegó al mundo tan solo se compuso de unos pocos saurios, aunque cada uno de ellos era una criatura poderosa destinada a realizar grandes proezas y bendecida por el propio Xhotl. La astucia y agresividad naturales de estos Saurios eran mucho mayores que las de sus hermanos y tenían una capacidad innata para dominar a las bestias de la jungla. Muchas de estas criaturas, normalmente agresivas, se acobardaban ante la simple mirada de estos Saurios. El desove de Kroq-Gar coincidió con una de las camadas que ha producido los más devastadores Carnosaurios que ha conocido el mundo y Kroq-Gar reclamó para sí el más salvaje de estos seres.

La Gran Catástrofe, el colapso de las puertas de Disformidad polares, ocurrió solo siglos después de que Kroq-Gar hubiera nacido. Los Demonios se extendieron por el mundo como una creciente plaga de horror. Los Ancestrales habían desaparecido y todo parecía perdido. Kroq-Gar y sus hermanos de desove patrullaban constantemente los alrededores de Xhotl terminando con ejércitos enteros de Demonios que amenazaban con atacar la Ciudad-Templo y manteniendo a raya a estas fuerzas, cuyo número parecía no tener fin. Finalmente, la batalla interminable hizo que los defensores tuvieran que buscar refugio en la Ciudad-Templo de Xhotl. Allí, las barreras mágicas de los Magos Sacerdote Slann les protegieron durante un tiempo, pero finalmente cedieron.

Mientras Kroq-Gar y sus guerreros ponían freno a las matanzas que los Demonios llevaban a cabo, el viejo Mago Sacerdote Chaqo-Quantal se centró en la defensa de la ciudad. Estaba sentado, inmóvil, en lo alto del templo de Xhotl y seis Slann más jóvenes le ayudaban. Aunaron su poder mágico para mantener a los Demonios fuera de la ciudad. Poco a poco, las barreras mágicas que habían creado empezaron a ser minadas por los aullidos de las entidades demoníacas. El resto de Ciudades-Templo también estaban siendo asediadas y no tenían recursos para ayudar a Xhotl. Finalmente, tras más de treinta ciclos del sol, apareció la primera fisura en las defensas mágicas de los Slann y uno de los Magos Sacerdote fue asaltado por una incontrolable descarga de energía. Su alma fue despedazada por unas garras incorpóreas y una presencia demoníaca se manifestó a través de su cuerpo. Instantes después, el Demonio había asesinado al resto de los Slann, que estaban en un trance de concentración y, por tanto, inadvertidos del peligro que corrían. Así fue como se desató todo el poder del Caos en la ciudad de Xhotl. Cuando Kroq-Gar consiguió llegar al centro de la ciudad, esta ya estaba en ruinas y su población al completo había sido asesinada.

Rodeados por completo, Kroq-Gar y sus guerreros lucharon espalda contra espalda tratando de escapar, impulsados por su propia rabia y las últimas bendiciones de su Mago Sacerdote, mientras las hordas demoníacas continuaban aumentando a su alrededor debilitándolos poco a poco. Los saurios de Kroq-Gar fueron cayendo paulatinamente hasta que solo quedaron un puñado de ellos. A pesar de todo, estos pocos valientes invocaron el poder de los Ancestrales y consiguieron expulsar de este plano de la existencia hasta el último de los Demonios que estaban atacando Xhotl.



Puedes incluir a Kroq-Gar en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste deberá deducirse del porcentaje permitido para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kroq-Gar	4	6	0	5	5	3	3	5	9
Grimloq	7	4	0	7	6	6	2	4	6

Tipo de tropa: Infantería (personaje) montado en Monstruo

Equipo: Kroq-Gar esta armado con La Reverenciada Lanza de Tlanxla y se protege con una armadura ligera.

Desove: *Kroq-Gar es el último Saurio perteneciente al Desove Sagrado de Xhotl.* Este desove otorga a Kroq-Gar y a Grimloq una tirada de salvación Especial de 5+.

Montura: Grimlock (Monstruo). Piel Escamosa (4+), Furia Asesina, Heridas múltiples (ID3), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos). Vínculo empático (Si Kroq-Gar es retirado como baja Grimloq no deberá tirar en la Tabla de Reacción de Monstruos, se considerará automáticamente que has obtenido un resultado de 5 o 6).

Reglas especiales: Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Piel Escamosa (4+).

Objetos mágicos:

La Reverenciada Lanza de Tlanxla (Arma mágica, Reliquia, 55 puntos) *Utilizada por los guerreros Ancestrales, el poder que desata esta lanza con cada golpe es capaz de reducir a trizas a cualquier enemigo por corpulento que sea.*

Lanza. Los ataques realizados con esta lanza obtienen las Reglas Especiales Ataques Flamígeros, Heridas Múltiples (2) y Poder de penetración.

Mano de los Dioses (Objeto Hechizado, 30 puntos) *Kroq-Gar es capaz de desatar una descarga de energía mágica que quema y ciega a sus enemigos.*
Objeto Portahechizos. Nivel de Energía 5.
Contiene el hechizo Mirada ardiente de Sheen (Saber de la Luz).



TIKTAQ' TO, EL OJO DE LOS ANCESTRALES (170 puntos)

Cuando se trata de combates aéreos y ataques relámpago, Tiktaq'to, el Ojo de los Dioses, no tiene igual. Sobre su Terradón particularmente feroz, Zwup, Tiktaq'to dirige su escuadrón de reptiles voladores sobre los caminos abandonados, a través de vegetación densa o en valles tan escarpados que los Terradones tocan sus bordes con cada aleteo de sus poderosas alas. Tiktaq'to hace éstas y muchas maniobras más con tal de sorprender al enemigo, atacar un flanco vulnerable o aislar el blanco perfecto para que su formación de Jinetes de Terradón suelte rocas. Es un maestro de la estrategia y dirige a muchas patrullas de terradones en sus constantes viglias, para interceptar a los intrusos o flanquear y destrozor fuerzas de varias veces su tamaño.

Por sus innumerables vuelos temerarios y sus salvajes ataques a los enemigos de los Hombres Lagarto, Tiktaq'to ha sido nombrado Señor de los Cielos de Hexoatl. Este título es una posición preeminente entre los Jefes Eslizón, y solo responde ante los Chamanes Eslizón y Magos Sacerdote Slann. En Hexoatl, la tradición dicta regalar un tesoro a quien alcanza este rango. La brillante Máscara de los Cielos es una reliquia de una edad pasada bendecida triplemente por los Chamanes Eslizón, y la temible Macana de los Cielos es un arma formidable de varios filos dentados.

Tiktaq'to y sus patrullas del cielo son unos de los jinetes aéreos más diestros del mundo. Dirige a sus fuerzas desde muy arriba, con una vista que, de otra manera, solo tienen los dioses. Sus jinetes descienden hacia su presa a una velocidad increíble, evitando las flechas con sus maniobras aéreas. Enormes rocas aplastan las máguinas de guerra enemigas con gran facilidad, así como a sus dotaciones. En el momento oportuno, Tiktaq'to desciende para unirse a sus fuerzas y destripa a los intrusos de un solo golpe.

Tiktaq'to ha liderado las patrullas del cielo durante años. Es un Jefe Eslizón muy diestro y no combate con un enemigo que él o sus patrullas del cielo no puedan eliminar. Sabe cuando atacar y cuando no sobrepasar sus habilidades. Cuando Tiktaq'to desciende hacia su presa, es frío e implacable, y su expresión se esconde tras la Máscara de los Cielos.

Debido a su cargo, Tiktaq'to pasa largos períodos de tiempo de patrulla fuera de la Ciudad-Templo. Ha establecido una serie de nidos de Terradón a través de la jungla donde las patrullas pueden aterrizar, ya sea en medio de unas ruinas desiertas, en unas islas flotantes atadas a las nubes por cadenas místicas, o en cualquiera de los fortines tallados en las copas más altas de los árboles de la jungla. Nada escapa a su aguda visión, ningún líder de patrulla ha eliminado a tantos intrusos ni ha detectado tantas bestias atacantes como Tiktaq'to.

El cauteloso Jefe Eslizón también tiene un sexto sentido que le indica cuándo debe atacar y ha sabido llevar a su patrulla a la victoria contra fuerzas muy superiores a la suya, como cuando eliminó a la tribu de Orcos Salvajes llamada Víbora Azul agarrando al Kaudillo de los pieles verdes con su Terradón. Los Orcos aullaron de rabia al ver a su comandante levantado miles de metros en el aire para, a continuación, ser soltado. El grito del infortunado piel verde antes de morir hizo que su tribu huyese y se dispersara frente a los Terradones que había en el cielo.



Puedes incluir a Tiktaq'to en un ejército de **Hombres Lagarto**. El coste en puntos de Tiktaq'to, deberá descontarse del porcentaje permitido para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
<i>Tiktaq'to</i>	6	6	5	3	3	3	7	4	7
Swup	1	4	0	4	3	2	4	2	5

Tipo de tropa: Caballería monstruosa (personaje)

Equipo: Tiktaq'to empuña El Filo de los Cielos Primordiales y jabalinas, y cubre su rostro con la Máscara Celestial.

Montura: Swup, su fiel Terradón.

Reglas especiales: Sangre Fría, Caballería Rápida, Volar, Descarga en Vuelo

Señor de los Cielos: Si Tiktaq'to desplegó unido a una unidad de Terradones él y la unidad a la que este unido obtendrán la regla especial Vanguardia.

Objetos Mágicos:

El Filo de los Cielos Primordiales (Arma Rúnica, Reliquia, 65 puntos) El filo de esta extraña espada fue creado a partir de una desaparecida especie de gigantescos predadores voladores.

Arma de mano. Los ataques efectuados usando esta espada negarán las tiradas de salvación por armadura y especiales del enemigo. Contra miniatura con las reglas especiales Volar y Flotar podrán repetirse las tiradas fallidas para impactar.

Máscara Celestial (Armadura mágica, 35 puntos) Los poderosos glifos inscritos en esta antigua máscara causan incontenible repugnancia en los enemigos que la miran, obligándoles a apartar la mirada del portador.

Yelmo. Otorga una tirada de salvación por armadura de (6+) que puede combinarse de la manera habitual. Los enemigos en contacto con el portador de la Máscara Celestial deberán aplicar un penalizador de -1 a sus tiradas para impactar contra el portador o la unidad la que estuviese unido.



TETTO'EKO, ASTROMANTE DEL TEMPLO DEL ECLIPSE (240 puntos)

Tetto'eko es el Jefe Astromante del Templo del Eclipse, en la Ciudad-Templo de Tlaxtlan. Su aparición en los campos de batalla anuncia acontecimientos de tal importancia que se sabe que hasta los cuerpos celestes se han realineado a su favor. Los que son sensibles a las madejas de destino pueden sentir su precario equilibrio y la habilidad sobrenatural de Tetto'eko para inclinar los vientos del destino a su antojo.

Con más de un siglo de vida, es un antiguo para un Eslizón, pero su mente sigue estando en forma, y su capacidad para predecir el futuro mejora con el tiempo, siendo muy inquisitivo. Tetto'eko tiene una afinidad sin precedente con las órbitas de dos lunas, por lo que puede predecir cuándo y dónde la primera luna tapaná a la segunda luna maldita. De hecho, fue desovado durante un eclipse de tales características. Esto era un hecho insólito ya que estos acontecimientos celestiales se veían como hechos infortunados antes de la llegada de Tetto'eko. Sin embargo, ahora, los Magos Sacerdote Slann proclaman que el Ancestral Tepok ha bendecido al Astromante con sus prodigiosas predicciones.

Reconociendo la capacidad única de Tetto'eko, el augurio, los Magos Sacerdote Slann han regalado al Eslizón su propio palanquín para que transporte el delicado cuerpo del Jefe Astromante y su miríada de artefactos arcanos. Sus predicciones son tan famosas y su posición entre los Hombres Lagarto es tan privilegiada que se le venera casi tanto como a un Slann, y hasta la Guardia del Templo se inclina a su paso cuando flota sobre la ciudad observando las estrellas, llevado a cabo su deber.

Puedes incluir a Tetto'Eko, en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste debe descontarse del porcentaje destinado a **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tetto'Eko	6	2	3	2	2	2	5	0	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje)

Equipo: Tetto'Eko deja que otros luchen por él. Empuña El Cetro Estelar y está equipado con el Ojo de Los Ancestrales, un poderoso artefacto adivinatorio. Está protegido por el Escudo de los Ancestrales

Desove: Desove sagrado de Tepok (Resistencia mágica 1).

Magia: Tetto'Eko es un hechicero de nivel 3. Elige sus hechizos del Saber de los Cielos.

Reglas especiales: Cruzar (elementos acuáticos), Sangre Fría, Flotar, Escudo de los ancestrales (proporciona una tirada de salvación especial de 4+), Señor del Conocimiento (Saber de los Cielos).



Trono de Piedra: *Tetto'Eko ha recibido el favor de los Slann, que le han otorgado el privilegio de acudir a la batalla montado en uno de los flotantes Tronos de Piedra. Tiene una potencia de unidad de 4. Tetto'Eko tan solo puede unirse a unidades de Guerreros Saurios o Guardia del Templo, y se coloca en la segunda fila de la unidad. Tan solo se verá obligado a desplazarse a la primera fila si ésta se ve reducida a menos de cuatro miniaturas. A menos que la propia peana del trono de piedra esté en contacto con la peana de algún enemigo, Tetto'Eko no se considerará trabado en combate a efectos de lanzar hechizos.*

Favorito de los Magos Sacerdotes: *La Guardia del Templo obedece a Tetto'Eko como si fuese un Mago Sacerdote. Si Tetto'Eko se encuentra unido a una unidad de Guardia del Templo, tanto Tetto'Eko como la unidad obtendrán la Regla Especial Tozudez.*

Oráculo Celestial: *Tetto'Eko es capaz de conocer los alineamientos planetarios y prever sus consecuencias con tal habilidad que en alguna ocasión hasta el propio Mazdamundi ha croado sorprendido de las habilidades del Eslizón. Tetto' Ekko. Tetto'Eko puede lanzar el hechizo "Tempestad de Cassandra" del Saber de los Cielos más de una vez por fase de magia, Este efecto no permite volver a intentar lanzar un hechizo cuando el intento previo fue fallido.*

Objetos Mágicos:

Cetro Estelar (Artefacto Arcano, Reliquia, 35 puntos): *Este Cetro potencia las capacidades de Tetto'Eko para manipular el viento de Azyr.*

Al resolver los efectos del hechizo Tormenta de Cassandra, podrás repetir la tirada del dado de dispersión para determinar si se desvía.

Ojo de los Ancestrales (Objeto Hechizado, Reliquia, 40 puntos) *Gracias a los poderes de este espejo de diamante Tetto'Eko puede adelantarse a los movimientos del enemigo.*

Una vez finalizado el despliegue pero antes de comenzar la batalla puedes hacer que ID3 unidades amigas obtengan la Regla Especial Vanguardia.



MAZDAMUNDI, SEÑOR DE LA CIUDAD DEL SOL (795 puntos; 580 por Mazdamundi y 215 por Zlaaq)

El Cacique Mazdamundi, es el más antiguo y poderoso de todos los Magos Sacerdote Slann vivos. Ha gobernado la Ciudad-Templo de Hexoatl desde tiempos tan inmemorables que ni siquiera los Altos Elfos logran recordarlos; y durante sus miles de años de gobierno la ciudad nunca ha caído ante el enemigo. Desde la cúspide de su Pirámide Templo, el milenar Mago Sacerdote contempla los planes de los Ancestrales viajando con la mente por el espacio-tiempo, mientras que los Slann de menor rango se ocupan de aspectos más triviales sobre el destino del mundo, aunque incluso dichas reflexiones se encuentran mucho más allá de la comprensión de cualquiera de las razas que pueblan el mundo en la actualidad. Muchos eruditos Eslizones se dedican a estudiar las inescrutables afirmaciones del Mago Sacerdote y un grupo de élite de la Guardia del Templo se dedica a protegerlo, convirtiendo Hexoatl en un concurrido centro tanto de estudio académico como de actividad marcial. No se sabe de ningún explorador que haya encontrado la ciudad y, de hecho, ninguno ha regresado para contarlo, pues la Hueste Sagrada de Hexoatl es sin lugar a dudas el más poderoso de todos los ejércitos de Lustria.

Se dice que no hay otro mago vivo cuyos poderes mágicos se puedan comparar a los de Mazdamundi y que su mera presencia fuerza a todos (menos a aquellos con una fuerza de voluntad mayor) a inclinar la cabeza y arrodillarse frente a él. Maestro del arte de la geomancia, el Cacique Mazdamundi fue instruido por la Primera Generación de Slann y tal vez sea uno de los pocos seres con vida que ha estudiado bajo la magistral tutela del Venerable Cacique Kroak.

El poder de Mazdamundi es tal, que con un solo pero deliberado gesto provocó el devastador terremoto que abrió la tierra en canal y se tragó el asentamiento humano de El Cadavo, cuyos habitantes atacaban constantemente su ciudad. Se cree que fue él quien hizo que empezasen las erupciones de los volcanes de las Montañas Rojas que arrasaron las zonas colindantes; y que los terremotos que antaño destruyeron muchas de las ciudades subterráneas de los Enanos fueron causados por él. Su sabiduría es grande y toda acción que realiza ha sido cuidadosamente meditada. Cuando está irritado, el Señor de la Ciudad del Sol hace levitar su trono palanquín sobre el Estegadón más grande que pueda encontrar, al que controla con su mente. La bestia actual, un espécimen colosal llamado Zlaaq, ha servido a Mazdamundi durante al menos quinientos años.

Puedes incluir a Mazdamundi en un ejército de **Hombres Lagarto**. Su coste en puntos deberá descontarse del permitido para **Comandantes**. Mazdamundi deberá ser General y portaestandarte de Batalla del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Mazdamundi	4	3	3	3	4	5	5	1	10
Zlaaq	6	4	0	7	6	7	1	4	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje) montado en Monstruo.

Equipo: Mazdamundi empuña la Maza Cobra y lleva a la batalla el estandarte Solar de Hexoatl



Generación: *Mazdamundi es el más activo de los Slann de Segunda Generación. Su poder es tan enorme que ha llegado a hundir en el mar una península entera sirviéndose únicamente de sus propias habilidades mágicas.* Mazdamundi es un Slann de Segunda Generación.

Magia: Mazdamundi es uno de los magos mas poderosos del Mundo de Warhammer. Tiene nivel de magia 5 y conoce todos los hechizos del Saber de la Alta Magia y todos los hechizos de los 8 saberes básicos (Fuego, Sombras, Vida, Muerte, Luz, Metal, Cielos y Bestias).

Montura: Mazdamundi monta sobre Zlaaq, un Estegadón anciano. Zlaaq es un Monstruo, y tiene las reglas especiales Piel Escamosa (2+), Sangre Fría, Cruzar (elementos acuáticos), Impactos por carga (ID6+1) y Tozudez.

Reglas especiales: Leyenda, Cruzar (elementos acuáticos), Sangre Fría, Flotar (sólo aplicable si Zlaaq muere), Escudo de los ancestrales (proporciona una tirada de salvación especial de 4+), ¡Ni un paso atrás!.

Estratega del Gran Plan: *La sabiduría de Mazdamundi es incuestionada entre sus huestes.* El radio de la regla especial Presencia Inspiradora de Mazdamundi se verá incrementado a 24".

Maestría Arcana. *Los poderes de Mazdamundi le hacen destacar sobre prácticamente todos los practicantes de la magia, su dominio de los vientos de la Magia le permite dotar de tal potencia a sus conjuros que se vuelven prácticamente imparables.* Los hechizos lanzados por Mazdamundi serán lanzados con Fuerza Irresistible con un resultado de doble 4, doble 5 o doble 6, en lugar del doble 6 habitual.

Imperturbable. *Los pensamientos de Mazamundi no se ven alterados con facilidad.* Mazdamundi no perderá la concentración si no consigue lanzar o dispersar con éxito un hechizo.

Objetos mágicos

Maza Cobra (Arma mágica, Reliquia, 40 puntos) *A diferencia de otros Slann, Mazdamundi es físicamente activo, en batalla blande esta poderosa maza con sus propias manos. El poder de la maza deshace los encantamientos enemigos con tremenda facilidad.*

Arma de mano. Otorga a Mazdamundi la regla especial Ataques Envenenados. Adicionalmente por cada impacto sufrido por una miniatura enemiga a causa de esta maza efectúa una tirada de ID6, si obtienes al menos un resultado natural de 6 todos los objetos mágicos y objetos rúnicos que poseyese la miniatura perderán sus propiedades mágicas hasta el final de la batalla. Estos objetos pasarán a considerarse objetos mundanos de su mismo tipo.

Estandarte Solar de Hexoatl (estandarte mágico, Reliquia, 60 puntos) *Este tótem dorado emite un fulgor arcano que ciega a los enemigos cercanos.* Todas las unidades enemigas situadas a 6" o menos del portador sufrirán un penalizador de -1 a sus tiradas de impactar en combate.



EL VENERABLE CACIQUE. KROAK (525 puntos)

El Cacique Kroak fue el último Slann de la Primera Generación en morir durante el primer advenimiento del Caos. En las paredes de su tumba se relata cómo resistió a las fuerzas del Caos. En estos pictogramas se explica que el Cacique Kroak desterró a una docena de Grandes Demonios y terminó con ejércitos de miles de Demonios con la única ayuda de su magia. Luchó durante meses, tiempo en el que sus hermanos cayeron uno tras otro frente a las huestes demoníacas. Al final, el Cacique Kroak también sucumbió ante las implacables e interminables hordas de Demonios.

El Cacique Kroak realizó el sacrificio más profundo durante la Gran Catástrofe, en el que su cuerpo mortal fue partido en dos por un grupo de monstruosidades desovadas en el infierno. Como era una parte básica del Gran Plan de los Ancestrales, su espíritu se negó a abandonar este plano de existencia cuando su cuerpo fue dado muerte. Aunque los Demonios acabaron con su vida terrena, no pudieron dañar su poderoso e indomable espíritu, que se negó a abandonar el mundo material pues no concedería la derrota. Cuando las criaturas antinaturales intentaron acabar con el blanquecino y cegador espíritu del Slann, Kroak liberó su último y mayor hechizo y desterró a la alborotada horda demoníaca y salvó Itza, la Primera Ciudad, y quizá también a toda la raza de Hombres Lagarto, de su destrucción total. El espíritu del Cacique Kroak era tan poderoso que quedó aferrado a sus restos, y se negó a abandonar el mundo. Se convirtió en el primer sacerdote reliquia venerado.

Cuando su cuerpo caído fue llevado de vuelta a Itza, sus sirvientes lo prepararon para la otra vida como si se tratase del ser más cercano a los dioses. Su forma sin vida se cubrió con láminas de oro y con inscripciones sagradas y se conservó como una reliquia extremadamente sagrada que se remonta a una época en la que el Gran Plan aún estaba bajo la directa orientación de los Ancestrales. En tiempos de grandes ceremonias, sus restos momificados se sacan de la cripta en la que reposa. Se cuenta que el Cacique Kroak aún recibe el sol nascente del primer día de cada año, bajo su enigmática y augusta máscara mortuoria de oro, y el Estandarte de la Serpiente Sagrada vinculado a su antigua tarima. La representación de Sotek en este estandarte es causa de debate entre los jóvenes Magos Sacerdote, ya que el Cacique Kroak pereció muchos siglos antes de que emergiera el Dios Serpiente. Es bastante probable que el Cacique Kroak, con su gran sabiduría, conociera el surgimiento de Sotek, por lo que habría empezado a venerarlo, incluso a invocarlo, desde los profundos pensamientos de su inescrutable mente.

Puedes incluir al Venerable Kroak en un ejército de **Hombres Lagarto** de, al menos, 3000 puntos. El coste en puntos de Kroak deberá descontarse del porcentaje permitido para **Comandantes**. Kroak deberá ser el General de ejército a menos que se incluya a Mazdamundi.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kroak	4	1	0	3	5	4	2	0	9

Tipo de tropa: Infantería (personaje).



Equipo: El rostro cadavérico de Kroak está cubierto por la Máscara Mortuoria Dorada.

Generación: *Kroak fue el mas poderoso de los Magos Sacerdotes de primera generación, aunque su cuerpo hace mucho que murió, su alma aun conserva parte del poder que poseyó en vida.* Kroak es un mago sacerdote de primera generación. Sus poderes le permiten obtener un dado de energía adicional durante cada una de sus fases de magia. Además cada vez que realiza una tirada de hechizo o dispersión pueden repetir uno de los dados. Kroak no perderá la concentración si no consigue lanzar o dispersar con éxito un hechizo. Además podrá lanzar un mismo hechizo mas de una vez por fase de magia.

Magia: *En vida los poderes mágicos de Kroak superarían con facilidad a cualquier hechicero del mundo, muerto conserva gran parte de ese poder.* Tiene nivel de magia 5 y conoce un único hechizo, la Liberación de Itza, descrito mas adelante.

Reglas especiales: Leyenda, Cruzar (elementos acuáticos), Indesmoralizable, Flotar , Gran Escudo de los ancestrales (proporciona una tirada de salvación especial de 3+), inmune a veneno, Resistencia a la magia (3).

Guardia Ancestral: *Los guardias del templo que protegen a Kroak murieron hace tanto como el propio mago sacerdote. Es la voluntad de su señor lo que los mantiene en pie.* Kroak deberá entrar en batalla unidad a una unidad de Guardia del Templo. Kroak no podrá abandonar esa unidad. La unidad obtendrá las reglas especiales indesmoralizables, inmunes al veneno y ataques mágicos.

Espíritu: *El espíritu de Kroak flota sobre su marchito cuerpo. Kroak no esta ni vivo ni totalmente muerto, y aunque retiene parte de sus recuerdos, su conexión con el mundo de los vivos es en ocasiones distante.* A pesar de ser un personaje, Kroak no puede lanzar ni aceptar desafíos.

La Liberación de Itza (hechizo) Dificultad 12+

Este fue el último hechizo que lanzó Kroak mientras seguía vivo, este potente hechizo permitió liberar Lustria de la invasión Demoniaca que amenazaba con acabar con su raza y engullir al mundo entero.

Es un hechizo de **daño directo** que afectará a todas las unidades enemigas situadas a una distancia de 12" o menos de Kroak. Cada una de esas unidades sufrirá 2D6 impactos de Fuerza 4, que se verá aumentada a Fuerza 5 contra miniaturas con las Reglas especiales No muerto o Demonio. Puedes elegir potenciar este hechizo y aumentar la dificultad del hechizo a 16+ para aumentar su radio hasta las 18"; o hasta dificultad 21+ para aumentar su radio hasta las 24". Ningún otro hechicero (aliado o enemigo) podrá utilizar este hechizo.



Objetos mágicos

Máscara Mortuoria Dorada (Talismán, Reliquia, 60 puntos) *Los hechizos de repulsión imbuidos en esta máscara de oro macizo desvían los golpes de los enemigos*

Todos los impactos que sufran Kroak o la unidad en la que se encuentre tendrán un penalizador de -1 en sus tiradas para herir.



TRASFONDO DE LOS HOMBRES LAGARTO

Hace muchos eones, el mundo era un lugar frío, oscuro y azotado por el viento. Las hojas heladas cubrían la mayor parte de la superficie y una fina franja ecuatorial era la única región de toda la zona donde había vida. Los salvajes vagaban por la tierra, luchando con los elementos, mientras que otros seres, más viejos y malvados, luchaban por sobrevivir. Los restos de aquellas inhumanas civilizaciones, los únicos testigos de su creación y su caída, están ahora enterrados por el paso del tiempo. Todo esto cambió cuando los Ancestrales llegaron al mundo.

La Génesis del Mundo

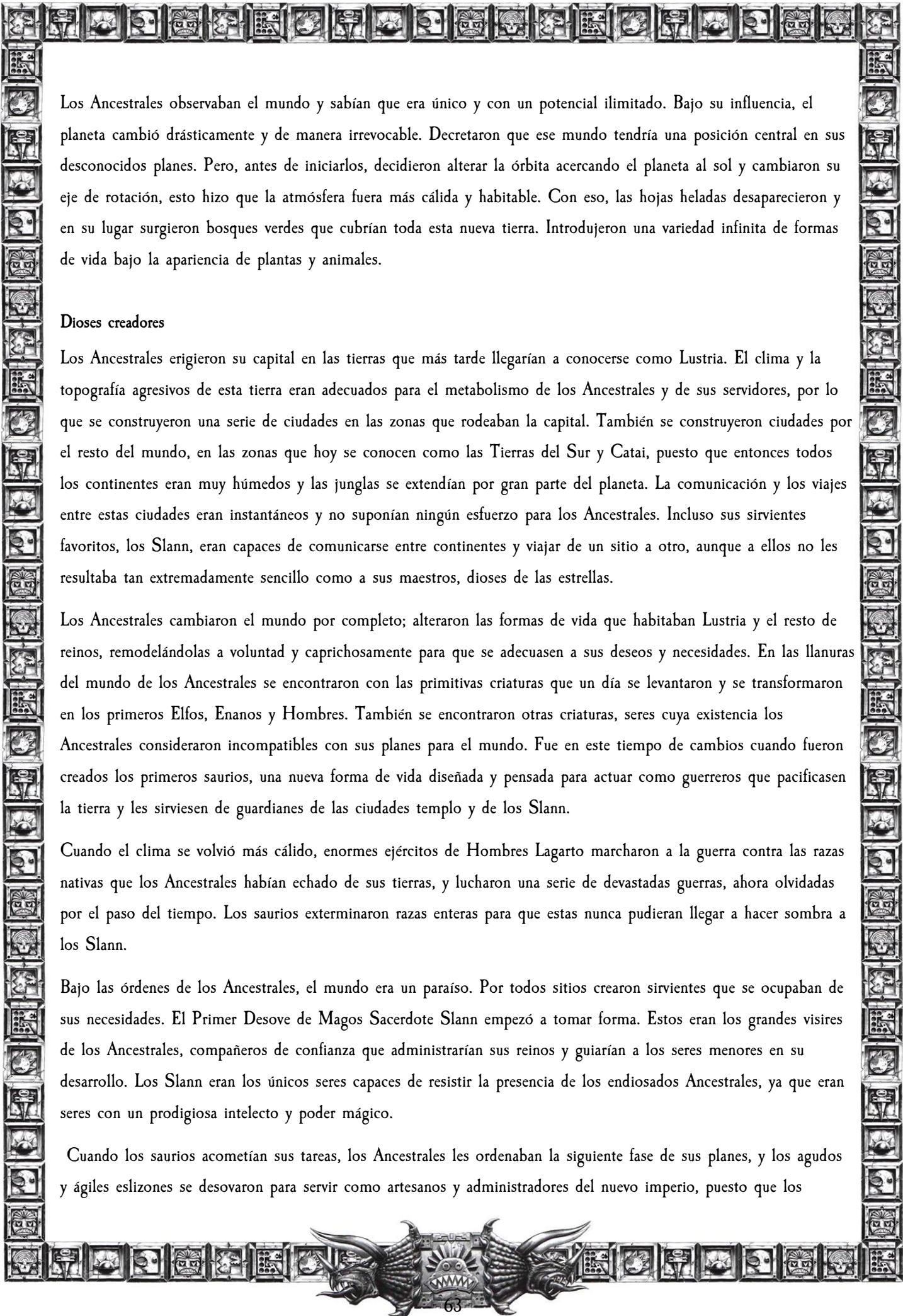
Los creadores de la sociedad de los Hombres Lagarto eran unos seres misteriosos, llegados de las estrellas, que son conocidos como los Ancestrales. Estos endiosados seres nacieron cuando el mismísimo universo era joven. Esta distante y enigmática raza poseía un increíble poder y una inteligencia portentosa. Podían doblar el tiempo y el espacio a su antojo y eran capaces de producir una cantidad enorme de energía y manipularla hasta darle la forma de una devastadora magia que usaban para derrotar a sus enemigos sin implicarse físicamente en los combates.

Gobernaron un imperio que cubría, no solo las estrellas, sino también el tiempo. Eran ingenieros místicos inescrutables, para quienes la astronomía y la astrología, la ciencia y la magia, la realidad y el arte eran lo mismo. Todos los mundos del imperio de los Ancestrales eran pequeños portales, a través de los cuales un único ser podía viajar años luz con un solo paso. Otros, situados en el helado inicio del espacio, eran enormes puertas por donde pasaban los receptáculos más poderosos. En los cielos del mundo se construyó una puerta, a través de la cual podían pasar las naves estelares de los Ancestrales, para traer consigo las cosas más asombrosas y otras nuevas razas.

Viajaban en naves interestelares que eran capaces de atravesar distancias inimaginables en un abrir y cerrar de ojos. Así es como se desplazaban de mundo en mundo, transportando con ellos a sus sirvientes. De entre estos últimos, los más favorecidos eran los Slann. Bendecidos con unas capacidades intelectuales desmesuradas, los Slann estaban dotados para la creación y eran capaces de manipular la materia, del tiempo y el espacio con la ayuda de sus señores y maestros. A partir de los diseños de los Ancestrales, fueron los Slann quienes hicieron realidad las inmensas construcciones que colgaban como lunas sobre el polo norte y el polo sur; portales que permitían viajar instantáneamente a través de las grietas que hay en el espacio, puertas a incontables realidades.

En edades largo tiempo ha superadas, el mundo era una tierra muy primitiva, habitado por rudas y básicas formas de vida. Era un lugar con climas extremos: gran parte del planeta estaba cubierto por el hielo y trepidantes tormentas recorrían los cielos de parte a parte sin nunca descansar, mientras que, en otros lugares, las erupciones volcánicas estaban a la orden del día y la ceniza volcánica envenenaba la tenue atmósfera. En las pequeñas e inhóspitas junglas, la vida florecía tímidamente y, poco a poco, los Hombres Lagarto fueron despuntando. Esta es la más antigua de las razas sofisticadas que habitan el mundo y sus ciudades ya eran hervideros de actividad y cultura miles de años antes de que los Elfos o los Enanos nacieran al mundo.





Los Ancestrales observaban el mundo y sabían que era único y con un potencial ilimitado. Bajo su influencia, el planeta cambió drásticamente y de manera irrevocable. Decretaron que ese mundo tendría una posición central en sus desconocidos planes. Pero, antes de iniciarlos, decidieron alterar la órbita acercando el planeta al sol y cambiaron su eje de rotación, esto hizo que la atmósfera fuera más cálida y habitable. Con eso, las hojas heladas desaparecieron y en su lugar surgieron bosques verdes que cubrían toda esta nueva tierra. Introdujeron una variedad infinita de formas de vida bajo la apariencia de plantas y animales.

Dioses creadores

Los Ancestrales erigieron su capital en las tierras que más tarde llegarían a conocerse como Lustria. El clima y la topografía agresivos de esta tierra eran adecuados para el metabolismo de los Ancestrales y de sus servidores, por lo que se construyeron una serie de ciudades en las zonas que rodeaban la capital. También se construyeron ciudades por el resto del mundo, en las zonas que hoy se conocen como las Tierras del Sur y Catai, puesto que entonces todos los continentes eran muy húmedos y las junglas se extendían por gran parte del planeta. La comunicación y los viajes entre estas ciudades eran instantáneos y no suponían ningún esfuerzo para los Ancestrales. Incluso sus sirvientes favoritos, los Slann, eran capaces de comunicarse entre continentes y viajar de un sitio a otro, aunque a ellos no les resultaba tan extremadamente sencillo como a sus maestros, dioses de las estrellas.

Los Ancestrales cambiaron el mundo por completo; alteraron las formas de vida que habitaban Lustria y el resto de reinos, remodelándolas a voluntad y caprichosamente para que se adecuasen a sus deseos y necesidades. En las llanuras del mundo de los Ancestrales se encontraron con las primitivas criaturas que un día se levantaron y se transformaron en los primeros Elfos, Enanos y Hombres. También se encontraron otras criaturas, seres cuya existencia los Ancestrales consideraron incompatibles con sus planes para el mundo. Fue en este tiempo de cambios cuando fueron creados los primeros saurios, una nueva forma de vida diseñada y pensada para actuar como guerreros que pacificasen la tierra y les sirviesen de guardianes de las ciudades templo y de los Slann.

Cuando el clima se volvió más cálido, enormes ejércitos de Hombres Lagarto marcharon a la guerra contra las razas nativas que los Ancestrales habían echado de sus tierras, y lucharon una serie de devastadas guerras, ahora olvidadas por el paso del tiempo. Los saurios exterminaron razas enteras para que estas nunca pudieran llegar a hacer sombra a los Slann.

Bajo las órdenes de los Ancestrales, el mundo era un paraíso. Por todos sitios crearon sirvientes que se ocupaban de sus necesidades. El Primer Desove de Magos Sacerdote Slann empezó a tomar forma. Estos eran los grandes visires de los Ancestrales, compañeros de confianza que administrarían sus reinos y guiarían a los seres menores en su desarrollo. Los Slann eran los únicos seres capaces de resistir la presencia de los endiosados Ancestrales, ya que eran seres con un prodigiosa intelecto y poder mágico.

Cuando los saurios acometían sus tareas, los Ancestrales les ordenaban la siguiente fase de sus planes, y los agudos y ágiles eslizones se desovaron para servir como artesanos y administradores del nuevo imperio, puesto que los



Ancestrales necesitaban servidores diestros, ágiles y con determinación, que pudiesen desarrollar y llevar a cabo las tareas diarias y que pudiesen cuidar de todo aquello que los Ancestrales habían decidido desarrollar en el mundo. Al mismo tiempo, se desovaron a los Kroxigores, poderosos hombres lagarto sobre cuyos desoves se construyó la primera de las poderosas ciudades templo. Tras la seguridad inicial establecida en las exuberantes junglas ecuatoriales de la región, que mas tarde se llamaría Lustria, los Hombres lagarto crearon ciudades y otras estructuras por todo el globo, siendo cada una de ellas un nexo vital en un mundo que albergaba una increíble red de poder arcano.

Durante incontables milenios, los Hombres Lagarto fueron los gobernantes del mundo y ninguna otra raza llegó a hacerles sombra Poseían una tecnología maestra, como lo era su gran habilidad para manipular los Vientos de la Magia, aunque para los Ancestrales la magia y la tecnología eran lo mismo.

La siguiente fase del plan de los Ancestrales era el reajuste de las placas tectónicas. A partir del enorme continente revelado por la desaparición de las hojas heladas, los Ancestrales pusieron en marcha un plan que vería la formación de nuevas tierras y mares, haciendo que el mundo se ajustara a los patrones establecidos, compatibles con sus fines. Este reajuste llevaría varios milenios, como si buscasen darle una apariencia en particular al mundo, y solo los Ancestrales sabían su forma final.

Discordia en el Paraíso

Los Ancestrales continuaron dirigiendo el avance y la evolución de las razas elegidas durante innumerables lunas, puesto que el tiempo tenía poco sentido para ellos y podían permitirse esperar y observar cómo el mundo cambiaba poco a poco hasta que fuese de su agrado. Enseñaron a los ancestros de las razas modernas como manipular la esencia de la magia, y los encaminaron hacia la civilización y el conocimiento. No obstante, no todo estaba bien en el imperio galáctico de los Ancestrales. Todavía estaban por llegar los malos tiempos; tiempos en los que el terror estaría tan presente en el mundo que provocaría insoportables pesadillas a todos los seres del planeta, algo que condicionaría el futuro del mundo y que impediría que este volviera a ser el paraíso que los Ancestrales estaban creando.

La fuente de sus poderes mágicos era una dimensión de energía pura, a la que más tarde se conocería como Reino del Caos. Además, sus puertas extradimensionales llevaban a lugares oscuros y a las profundidades infernales de este reino imposible. Seres nacientes se agitaban entre estas profundidades, con inteligencias malignas que molestaban a los Ancestrales. Mientras la vida crecía a través de la galaxia, a veces creada por los mismísimos Ancestrales, esta dimensión de Caos se volvía más turbulenta y se revolvía cuando resonaban las pasiones y las emociones de sus nuevas creaciones.

Entonces, los Ancestrales empezaron a engendrar a criaturas desovadas por estas emociones en la profundidad del mar del Caos para que lucharan una guerra constante por el dominio de esta dimensión imposible. Quizás, las razas que los Ancestrales habían criado durante ese tiempo estaban destinadas a luchar contra estas criaturas del Caos. Los primeros que se crearon fueron los Elfos, que aprendieron el saber de la magia de manos de los dioses; Después



vinieron los Enanos, cuya magia era intrínseca e innata. Quizá, cuando la batalla se intensificó, los Ancestrales se vieron obligados a crear apresuradamente más seres, como los Hombres, y, por último, los Halflings y los Ogros, que se alzaron como los más salvajes que deambulaban por el mundo, para ocupar un sitio a los pies de los dioses.

La Caída

En el horizonte apareció un enemigo, un adversario compuesto de energía pura. Provenía de la magia de los propios Ancestrales, pero aun así resultaba incontrolable y destructivo; se trataba de lo que más tarde llegaría a conocerse como Caos.

Una guerra colosal, en la que los Ancestrales luchaban por imponerse al Caos, tuvo lugar durante siglos. Se combatía por el control de los portales interdimensionales que había en los polos del planeta. Las energías desatadas durante esta lucha destrozaron la tierra, pero poco a poco los Ancestrales empezaron a inclinar la contienda de su lado. Sin embargo, los intentos de cerrar estos portales, por los que el Caos podía pasar sin oposición alguna, resultaron en vano.

En una catastrófica explosión de oscuridad absoluta, los portales de los polos resultaron destruidos por completo. No se sabe si fueron los Ancestrales los que demolieron estas puertas o si se rompieron solas debido a la inmensa presión a la que fueron sometidas por las energías que las atravesaban de un lado al otro, una y otra vez, durante la guerra contra el Caos. Fuera como fuera, estos portales dimensionales se hicieron añicos y sus pedazos se diseminaron por todo el planeta cayendo como furiosos cometas que atravesaron la tierra y movieron las placas tectónicas, con lo que terribles terremotos azotaron las tierras y gigantescas olas se levantaron de los mares hirvientes. Grandes cantidades de la más pura y cruda de las materias del Caos se mezclaron y fusionaron en la forma de una nueva y maligna luna.

La energía del Caos se extendió rápidamente por el mundo, como una onda expansiva, y destruyó muchas de las ciudades de los Hombres Lagarto instantáneamente. La realidad fue rasgada de manera brutal, y las lágrimas de los Ancestrales pudieron sentirse en el alma de cada una de las criaturas que habitaba el planeta.

Las heridas más graves causadas por la explosión de estos portales se encuentran en los extremos norte y sur, por donde emergió algo que iba a condenar al mundo de manera definitiva. Desde los Reinos del Caos llegaron todo tipo de demonios, pesadillas hechas realidad que lo arrasaban todo a su paso. Energía mágica en estado puro fluía a través de estos portales rotos e inundaba el mundo. Los ejércitos de guerreros



sauros de los Slann combatían sin cesar contra estos demonios en batallas apocalípticas que podían llegar a durar siglos. Aunque su fuerza era grande, no eran invencibles y millones de estos bravos guerreros murieron a manos de los demonios durante los milenios que duró la guerra.

La destrucción de los portales de disformidad marcó la partida de los Ancestrales. Nadie sabe que les sucedió en realidad a estos seres Supremos, ni siquiera los Slann. Algunos creen que murieron nada más entrar en el mundo el flujo del Caos, la antítesis definitiva de los Ancestrales, seres que servían al orden. Otros especulan con la idea de que los Ancestrales, seres divinos como eran, eran vulnerables y susceptibles en grado sumo a los ataques de los demonios, así que dicen que fueron poseídos y sus cuerpos saqueados desde dentro por estos. Otros creen que, en cuanto vieron que el mundo estaba condenado, lo abandonaron a su suerte. De una u otra manera, por una u otra razón, los Ancestrales desaparecieron del mundo, dejando en él a sus favorecidos sirvientes, los Slann, a la deriva, incomunicados de sus maestros y teniendo que hacer frente a la destrucción inminente del mundo que habitaban.

Los vástagos perdidos de los Dioses Caídos

Todavía azorados por la onda expansiva creada por la explosión de las puertas polares y el horror que les produjo la pérdida de sus señores, los Slann se vieron forzados a pasar rápidamente a la acción. Su magia, débil en comparación con la de los Ancestrales, aunque muy por delante de lo que nunca estaría la del resto de seres del planeta, se volvió cada vez más difícil de controlar. Las impredecibles ondas del Caos, que se extendían por todo el mundo, desbarataban los hechizos de los Slann, muchos de los cuales sucumbían ante su propio poder, ahora ingobernable. Los que milagrosamente consiguieron sobrevivir empezaron a erigir barreras defensivas para intentar mantener lejos de ellos el poder del Caos, que ahora estaba presente en todos y cada uno de los puntos del planeta.

Los Slann sabían que, si no hacían algo, los impredecibles vientos del Caos acabarían por destruir todo el mundo, que todo ser sería desprovisto de vida por las entidades demoníacas y que todo el planeta sucumbiría. Intentaron desesperadamente reactivar una serie de guardas que los Ancestrales habían diseminado por el planeta de forma estratégica, en las zonas de mayor acumulación energética, allí donde se cruzaban las líneas de poder. Se crearon aún mas salvaguardas por todo el mundo para contener las embestidas del Caos y confinado nuevamente en la disformidad, el lugar del que provenía. Tras un tiempo, Lustria, las junglas de las Tierras del Sur y las islas cercanas al polo sur estuvieron protegidas.

Es así como los Slann asumieron el rol de protectores de este mundo que había sido esculpido por los Ancestrales a voluntad. Cuando su número se fue reduciendo, los Slann se fueron retirando más y más a las profundidades de la jungla, con la intención de defender sus ciudades templo de las acometidas del Caos. Al intentar mantener, al menos, el control de sus propios dominios, los Slann se vieron forzados a dejar el resto del mundo a su suerte mientras ellos luchaban por sobrevivir, puesto que veían su fin muy cercano.



Una Era de Aislamiento

El fin del mundo pudo ser evitarlo por la acción desinteresada de los Elfos de Ulthuan. Cuando su isla fue asediada por los demonios, los Elfos crearon un poderoso vórtice de energía que succionó casi todos los vientos de la magia en el ojo de un devastador huracán. Los demonios necesitaban esta energía para mantener su presencia física en el mundo y, al no tenerla, se desvanecieron. Los Elfos habían aprendido sus artes mágicas de los Ancestrales y de los Slann muchas generaciones antes y eran expertos manejando los vientos de la magia que soplaban en aquellos momentos. De hecho, podían controlar la magia de una manera diferente a los Slann. Pero los hechizos extremadamente poderosos que lanzaron los Elfos tenían un alto precio: la condena altruista de sus mejores magos a una eternidad de tormento en beneficio del mundo entero.

Ahora que la magia volvía a estar controlada, los demonios no podían permanecer en el plano físico, por lo que empezaron a desaparecer y sus cuerpos se convirtieron en ríos de energía del Caos que iban a desembocar a los polos, donde desaparecían por los restos de los poderes de disformidad.

Con los demonios del Caos desterrados, amaneció un nuevo día en las junglas de Lustria. Los Hombres Lagarto contemplaron como sus dominios se habían reducido a ruinas humeantes. Aunque la quemada jungla pronto volvería a crecer, los supervivientes sabían que las ciudades templo nunca podrían reconstruirse. La cantidad de Slann se redujo drásticamente cuando se combatió al Caos por primera vez y los supervivientes se retiraron a lo más profundo de la selva. Muchas de las ciudades templo quedaron en ruinas durante este conflicto y los Slann se apartaron a sí mismos de los asuntos de los mortales.

Los Magos Sacerdote veían un mundo que ya no reconocían, que tan irrevocablemente había cambiarlo por la corrupción del Caos. Los Hombres lagarto se enfrentaron al enorme reto de la supervivencia, ya que ahora era el momento de las razas más jóvenes, cuyos imperios nacientes se extendieron rápidamente hasta cubrir todo el globo. Los Hombres Lagarto se encerraron dentro de sus dominios, haciendo de Lustria un reino casi impenetrable. Penetrar en su interior conllevaba la muerte a manos de miríadas de bestias depredadoras, plantas Carnívoras, enfermedades tropicales y del mismo ejército de Hombres Lagarto. No importaba qué reflujo de conquista tocara el mundo, Lustria aguantaría; era un refugio en el que los magos sacerdote se podían resguardar, meditar sobre los planes de los Ancestrales y reconstruir sus poderes con el paso de los siglos.



SOCIEDAD DE LOS HOMBRES LAGARTO

Temidos e incomprensidos por todos aquellos que conocen de su existencia, los Hombres Lagarto no son una única raza sino una unidad cohesionada compuesta por varias especies distintas: Slann, Saurios, Eslizones y Kroxigores. Todas cumplen un papel distinto dentro del Gran Plan, y todas son igualmente consideradas alienígenas por las demás razas, debido a su impasibilidad extrema, debido a su impasibilidad extrema, su firmeza gélida y su total falta de compasión.

Los líderes indiscutidos de los Hombres Lagarto son los Slann, criaturas abotargadas y apenas capaces de moverse que parecen sapos gigantes, cuyos poderes mágicos son incluso mayores que los de los Señores del Conocimiento de los Altos Elfos. De todas las especies de Hombres Lagarto, los Slann son los menos numerosos. Quizás solo queden vivos unos pocos centenares, y no hay señales de que su población se renueve. Cuando se lo proponen, los longevos Slann son capaces hasta de mover montañas con su mente, demostrando una maestría de las artes sortilegas que desafía su obesa y torpe apariencia física.

Por debajo de los Slann se encuentran los Saurios, los soldados de los Hombres Lagarto. Son guerreros fuertes y obedientes, cuyos cuerpos están protegidos por escamas naturales y duras placas de hueso. En combate, blanden pesados garrotes dentados con pinchos de obsidiana o metal. Sus garras, colas y poderosas mandíbulas llenas de hileras de afilados dientes también son armas muy efectivas. El papel de los Saurios es el de atacar a quienquiera que los Slann declaren como enemigo, y ellos siguen estas órdenes con una determinación salvaje, que resulta escalofriante y eficiente en igual medida.

En contraste con la correosa ferocidad de los Saurios, que son utilizados para labores de combate y vigilancia, los Eslizones son criaturas más ágiles, tanto física como mentalmente. Ellos son los artesanos y administradores de la sociedad de los Hombres Lagarto. Pese a ser diminutos y asustadizos, también tienen su rol en el campo de batalla, sirviendo como exploradores rápidos y dinámicos. Cuando forman en cohortes lo bastante numerosas, demuestran ser un complemento muy útil a los Saurios, haciendo llover jabalinas y dardos envenenados sobre el oponente. Los Eslizones operan de forma muy organizada, y son los más sociables de todos los Hombres Lagarto. Ellos se encargan de dirigir a los Kroxigores, enormes criaturas bípedas similares a cocodrilos, cuya fuerza bruta es utilizada tanto para construir Ciudades-Templo como para convertir en pulpa a los enemigos de los Hombres Lagarto. Por último, los Eslizones son también los encargados de capturar y entrenar a muchas de las bestias reptilianas que pueden encontrarse en las junglas de Lustria y las Tierras del Sur.





LUSTRIA

Aunque antaño sus ejércitos se llegaron a extender por el mundo entero, hace ya muchas eras que los Hombres Lagarto se retiraron de vuelta a su bastión original: los vastos territorios selváticos de Lustria. Gran parte de estas extensas tierras son zonas salvajes habitadas por terribles depredadores que ya se han extinguido en todas partes menos aquí. A lo largo de siglos de práctica, los Hombres Lagarto han aprendido a criar o domesticar a muchas de estas criaturas reptilianas, usándolas a la vez como bestias de carga y como devastadoras tropas de choque en tiempos de guerra.

La fuerza física de brutos acorazados como los Estegadones y los Bastiodones es utilizada para clarear la jungla, tumbando árboles como si fueran juncos y abriendo en su lugar senderos y toscas carreteras. Los Gélidos son capturados y convertidos en monturas para los Saurios. Arriba en los cielos, puede verse a Eslizones planeando a lomos de reptiles voladores de alas membranosas. También hay lagartos grandes como un caballo que escupen veneno, otros cuyos cuerpos están cubiertos de afiladas púas, y colosales saurios que superan en tamaño a los Gigantes del norte. Desde el sanguinario rugido del Carnosaurio hasta el ondulante aullido del Troglodón, las junglas están plagadas por los sonidos primordiales de todo tipo de monstruos reptilianos.

Durante largas eras el misterioso continente de Lustria permaneció oculto a los extraños. Eso no había sucedido por accidente ni por ninguna casualidad geográfica, sino gracias a las protecciones mágicas creadas por sus habitantes para desorientar a los intrusos. Los pocos que lograban atravesar estas barreras invisibles se encontraban con aún más peligros, pues las costas de Lustria albergan mareas traicioneras, remolinos antinaturales y grandes tifones, y en sus claras aguas azules acechan bestias reptilianas cuyas mandíbulas pueden partir en dos el casco de un barco.

Y si las aguas que rodean Lustria son peligrosas, el enorme continente es una de las regiones más hostiles del mundo. La mayor parte de su masa está cubierta de jungla, un lugar oscuro donde la muerte llega con una miríada de disfraces. Carnívoros prehistóricos gobiernan los bosques; unos persiguen activamente a sus presas y otros las emboscan. Sin embargo, los pequeños depredadores resultan igual de mortales, esperando la oportunidad de aferrarse a un nuevo huésped y desangrarlo hasta que su cuerpo caiga al suelo. Únicamente los Hombres Lagarto y otras criaturas de sangre fría son capaces de soportar el calor sofocante y la humedad durante tanto tiempo, mientras otras razas enferman y mueren. Por contra, Lustria es un paraíso para los Hombres Lagarto, una trampa mortal para los invasores y un bastión contra los desórdenes del mundo provocados por el Caos.

Lustria contiene grandes ríos, enormes zonas pantanosas, desiertos áridos, montañas escarpadas y vastas llanuras fértiles; enormes pastizales y sabanas que se extienden hasta el horizonte. Aun así, las junglas lo dominan todo. Al menos cuatro quintas partes de Lustria están cubiertas por una jungla tan espesa que en muchas ocasiones no se puede ver el cielo. Se dice que una criatura arbórea puede cruzar todo el continente sin poner un pie en el suelo. En algunos lugares los árboles se alzan muchos cientos de metros y son más antiguos que la raza de los hombres. El suelo de la jungla está protegido por un sotobosque denso y hay pocos caminos más allá de las sendas que trazan los animales. La visibilidad es limitada y el aire es espeso y a menudo está envuelto en brumas.



Para un forastero, las junglas de Lustria pueden resultar claustrofóbicas, pero para sus criaturas nativas son un paraíso. Los valles de helechos, los bosques titánicos y las zonas inundadas ofrecen sus propios peligros mortales, pero las criaturas que han vivido allí toda su vida detectan instintivamente los diversos lugares y se anticipan a las plantas y criaturas que pueden acechar ocultas. En la jungla siempre hay algo observándote; saber el qué puede suponer la diferencia entre la vida y la muerte. Para los intrusos, es un paisaje extraño, un infierno verde donde algo (o todo) está intentando devorarte. Gran cantidad de las plantas de Lustria son carnívoras. Pero incluso los peligros omnipresentes de la flora letal paledcen en comparación con la cantidad de criaturas que hacen de la jungla su terreno de caza. Las vides reptantes son el hogar de insectos del tamaño de puños, y la jungla reluce con las escamas de los innumerables reptiles que aguardan pacientemente a que sus víctimas pasen cerca de ellos para lanzarse sobre ellas y atacarlas por sorpresa. Lustria es una zona de batalla plagada de grandes felinos, simios caníbales y enjambres rugientes de insectos enormes; la supervivencia es un combate constante para evitar ser devorado por cualquiera de ellos. Sin embargo, los mayores depredadores son los reptiles gigantes, bestias gigantescas que hace siglos que están extintas en el resto del mundo pero que reinan sin rival en Lustria.

Colonias de picos afilados bípedos corren entre el sotobosque, mientras las manadas de Gélidos buscan carne fresca cerca del suelo. Todo tipo de reptiles alados se abaten desde las cúpulas de los árboles, y el suelo tiembla al paso de los poderosos Estegadones que desarraigan árboles y aplastan a las pequeñas criaturas que encuentran a su paso. Los enormes saurópodos estiran sus cuellos para capturar criaturas y los Lagartos Rugientes se sumergen en los cielos devorando bancos de nubes y alterando patrones climáticos en kilómetros a la redonda para cargar los terribles ataques con los que derriban a sus presas. En las profundidades de la selva, escondidos incluso a ojos de los Hombres Lagarto, se ocultan las extrañas serpientes emplumadas y los misteriosos Arcanadones. Pero todas estas criaturas sienten el miedo cuando escuchan el rugido de los Carnosaurios, ya que nadie está a salvo de la ferocidad sin par de estos asesinos salvajes.

Los Hombres Lagarto en la guerra

Los Hombres Lagarto son una raza antiquísima que ya cosechaba victorias en los campos de batalla mucho antes de que las razas jóvenes como los Elfos, los Enanos y los humanos caminasen erguidos. Su poder devastó razas ignotas y moldeó la superficie del mundo. Su voluntad y el poder de sus ejércitos han frustrado los planes de los Dioses Oscuros. Pero defenderse no basta y, de nuevo, los Hombres Lagarto despiertan para cumplir su gran propósito y lanzar una nueva cruzada que restaure el equilibrio.

Una hueste de Hombres Lagarto desplegada para la batalla es una visión formidable. Primero se despliega una pantalla de ágiles hostigadores Eslizones, y luego fila tras fila de letales guerreros Saurios. Están dirigidos por los Slann, los hechiceros más poderosos del mundo, y sus líderes de guerra son veteranos de mil y una batallas que combatirán hasta la muerte. En el aire, bestias aladas aúllan; en las junglas, enormes monstruos reptilianos lo pisotean todo. Son asesinos sin piedad, criaturas salvajes de una época antigua. Pero los Hombres Lagarto no combaten por territorios, sino porque tienen que cumplir una orden impuesta por los desaparecidos Ancestrales.



