

Hombres Lagarto

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

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

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

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

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

Elección de Guerreros

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

Sacerdote Eslizón: tu banda puede estar liderada por un Sacerdote Eslizón.

Guerreros Tótem Saurios: tu banda puede incluir un único Guerrero Tótem Saurio.

Eslizones de Gran Cresta: tu banda puede incluir hasta dos Eslizones de Gran Cresta.

Bravos Eslizones: tu banda puede incluir cualquier número de Bravos Eslizones.

Bravos Saurios: tu banda puede incluir hasta cuatro Bravos Saurios.

Króxigor: tu banda puede incluir un único Króxigor.

Experiencia Inicial

Un Sacerdote Eslizón empieza con 20 puntos de experiencia.

Un Guerrero Tótem empieza con 11 puntos de experiencia.

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

Un secuaz empieza con 0 puntos de experiencia.



Tabla de Habilidades de los Hombres Lagarto

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote Eslizón	—	—	X	—	X	X
Guerrero Tótem	X	—	—	X	—	X
Eslizón de Gran Cresta	—	X	—	—	X	X

Lista de Equipo para Hombres Lagarto

Lista de Equipo para Eslizones

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Eslizones

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armas de Proyectoiles

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

Armadura

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

*-Solo Héroe

**-Solo Sacerdote Eslizón

Lista de Equipo para Saurios

Esta lista es para escoger el equipo inicial de los Saurios

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

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

Armadura

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

Lista de Venenos para Hombres Lagarto

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

Reglas Especiales de los Hombres Lagarto

Todos los Hombres Lagarto están sujetos a estas reglas.

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

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

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

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

Héroes

1 Sacerdote Eslizón

Reclutamiento: 60 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

15 3 4 3 3 1 5 1 7

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

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

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

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



O-1 Guerrero Tótem

Reclutamiento: 60 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

10 4 0 4 4 1 2 1 8

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

Héroes / Secuaces

O-2 Eslizón de Gran Cresta

Reclutamiento: 30 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

15 3 3 3 2 1 4 1 7

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

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

Bravos Eslizones

(adquiridos en grupos de 1-5)

Reclutamiento: 20 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

15 2 3 3 2 1 4 1 6

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

Nativos de la jungla:

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



(adquiridos en grupos de 1-5)

Secuaces

O-4 Bravos Saurios

Reclutamiento: 40 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

10 3 0 4 4 1 1 1 7

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

REGLAS ESPECIALES

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

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



O-1 Króxigor

Reclutamiento: 200 coronas de oro

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

M HA HP F R H I A L

15 3 0 5 4 3 1 3 8

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

REGLAS ESPECIALES

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

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

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

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

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

Habilidades Especiales de los Hombres Lagarto

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

Infiltración

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

Gran Cazador

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

Rugido de batalla

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

Piel endurecida

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

Marcas Sagradas

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

Fauces descomunales

40 co

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

Glándulas venenosas

40 co

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

Marca de los Ancestrales

50 co

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

