## BANDA DE 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.

# **Reglas Especiales**

Piel escamosa: todos los Hombres Lagarto disponen de una tirada de salvación "natural" gracias a sus gruesas escamas. Los saurios disponen de una tirada de salvación por piel escamosa de 5+ y los eslizones de 6+. 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+. La armadura ligera les proporciona +1 a la tirada de salvación, igual que el escudo.

**Armadura:** la armadura resulta bastante rara entre los Hombres Lagarto y el coste de la armadura ligera es siempre de 50 coronas de oro, aunque la adquieras de la lista de equipo.

Armas envenenadas: los eslizones son expertos en la extracción y destilado de venenos de ranas venenosas, arañas y serpientes. Los héroes eslizones pueden adquirir veneno negro por un coste de 20 co, Veneno de Serpiente por 5 co y loto negro por un coste de 10 co. Ambos se consideran objetos comunes, aunque el veneno solo puede utilizarse con armas de proyectiles. Solo los guerreros saurios pueden adquirir y utilizar veneno negro o loto negro para sus armas de combate cuerpo a cuerpo y han de adquirirlo de la Lista de Precios.

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.

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.

Anfibio: los eslizones pueden moverse a través de terreno acuático sin sufrir penalizaciones al movimiento. Además, se consideran bajo cobertura mientras están en el agua.

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

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.

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. Ver Marcas Sagradas para más información.

## 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, pero siempre debe incluir

menos Bravos Saurios que Bravos Eslizones.

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.

# Listas de Equipo de los Hombres Lagarto

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Hombres Lagarto para escoger su equipo.

OS SAURIOS	LISTA DE EQUPO DE LOS ESLIZONES			
erpo a Cuerpo	Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo			
1ª gratis / 2 co	Daga	1ª gratis / 2 co		
3 co	Garrote	3 co		
5 co	Hacha	5 co		
10 co	Espada	10 co – solo héroes		
15 co	Lanza	10 co		
10 co				
10 co	Armas de Proyectiles			
	Arco corto	5 co		
	Bolas	5 co		
10 co	Javalinas	10 co		
50 co	Cuchillos arrojadizos	15 co		
5 co	Cerbatana	25 co		
	Veneno de reptil *	5 co		
	Armaduras			
	Casco	10 co - solo sacerdote		
	Rodela	5 co		
	Escudo	5 co		
	erpo a Cuerpo  1ª gratis / 2 co 3 co 5 co 10 co 15 co 10 co 10 co 10 co	erpo a Cuerpo  1ª gratis / 2 co 3 co 5 co Hacha 10 co 15 co 10 co Armas de Combate Cu Espada Lanza  10 co Armas de Proyectiles Arco corto Bolas Javalinas Cuchillos arrojadizos Cerbatana Veneno de reptil *  Armaduras Casco Rodela		

<sup>\*</sup> Los secuaces Eslizón pueden adquirir *veneno de reptil* para sus armas de proyectil a un coste de 5 puntos por cada arma. Este veneno es un objeto común. Además, les otorga un +1 a la Fuerza del arma, aunque no proporciona el modificador de -1 a la tirada de salvación. El veneno solo dura una batalla y recuerda que los secuaces deben ir todos equipados con el mismo arma.

# Tabla de Habilidades de los Hombres Lagarto

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote Eslizón			$\sqrt{}$		$\sqrt{}$	$\sqrt{}$
Guerreros Tótem	$\sqrt{}$			$\sqrt{}$		$\sqrt{}$
Eslizones de Cresta Grande		$\sqrt{}$			$\sqrt{}$	$\sqrt{}$

# **RECLUTANDO LA BANDA**

## 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	Н	I	Α	L
15	3	4	3	3	1	5	1	7

**Armas / Armadura:** los Sacerdotes Eslizón pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de entre 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 la Magia de los Hombres Lagarto.

## 0-1 Guerrero Tótem Saurio

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	Н	1	Α	L
10	4	0	4	4	1	2	1+1	8

**Armas / Armadura:** un Guerrero Tótem Saurio puede equiparse con armas y armadura de la lista de equipo de los saurios. Ten en cuenta que los saurios nunca pueden usar ningún arma de proyectiles.

# 0-2 Eslizones 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	Н	I	Α	L
15	3	3	3	2	1	4	1	8

**Armas / Armadura:** los Eslizones de Gran Cresta pueden equiparse con armas y armaduras de la lista de equipo de los eslizones.

### Secuaces:

### **Bravos eslizones**

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	Н	1	Α	L
15	2	3	3	2	1	4	1	6

**Armas / Armadura:** los Bravos Eslizones pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Eslizones.

### 0-3 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	Н	1	Α	L
10	3	0	4	4	1	1	1+1	7

**Armas / Armadura:** los Bravos Saurios pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para saurios. Ten en cuenta que los saurios nunca pueden usar ningún arma de proyectiles.

# 0-1 Króxigor

Reclutamiento: 200 coronas de oro.

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

M	HA	HP	F	R	Н	1	Α	L
10	3	0	5	4	3	1	3	8

**Armas / Armadura:** el Króxigor puede equiparse con una alabarda. Un Kroxigor nunca puede usar armas de proyectiles.

## 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.

Criatura grande: el Króxigor sobresale por encima del resto de miniaturas de la banda y puede ser el objetivo de un arquero, aunque no se trate de la miniatura más próxima.

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

# 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 puntos.

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 (solo saurios).

# Glándulas venenosas: 40 puntos.

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 (solo eslizones).

## Marca de los Ancestrales: 50 puntos.

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 el héroe y solo puede emplearse una vez por partida. Por ejemplo, puedes utilizarla para superar un chequeo de retirada que no hayas superado.

# Habilidades especiales y marcas sagradas de los Hombres Lagarto

Cuando los héroes de los Hombres Lagarto obtengan una nueva habilidad especial, pueden sustituir la lista de habilidades normales por la lista de habilidades especiales siguiente:

### **SOLO ESLIZONES:**

### Infiltración

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 como oculto.

## **Gran Cazador**

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).

# **SOLO SAURIOS:**

# Rugido de batalla

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

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

# Magia de los Hombres Lagarto

Los hechizos de los Hombres Lagarto funcionan del mismo modo que las Plegarias a Sigmar y pueden usarse aunque el sacerdote eslizón esté equipado con armadura.

## 1D6 Resultado

#### 1 La Ira de Chotec

### **Dificultad 8**

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

### 2 La Bendición de Sotec Dificultad 7

Este hechizo puede lanzarse sobre una miniatura individual que se encuentre a una distancia máxima de 15 cm del sacerdote eslizón o también sobre el propio sacerdote eslizón. Tira 1D6 para determinar qué bendición se recibe. Los efectos permanecen en juego hasta que el sacerdote o la miniatura objetivo queden *aturdidos* o *fuera de combate*. Una única miniatura puede verse afectada por la bendición al mismo tiempo.

1D6 Efecto

1-2 +1HP o +1 al impactar en combate cuerpo a cuerpo

3-4 +1 Resistencia.

5-6 +1 al Movimiento y a la Iniciativa

# 3 El Sigilo de Huanchi Dificultad 7

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

### 4 Protección de los Ancestrales Dificultad 6

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

### 5 La Ira de Tinci

#### **Dificultad 8**

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

## 6 La Rapidez de Itzl

### Dificultad 7

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