

Los Manuscritos
de Nuth
Apéndice: hombres
Lagarto

By Namárië

Diciembre 2004

*Tenemos el ejército que
nos sale de los huevos.*

Un Slann Anónimo

Introducción

“Manuscritos de Nuth: Apéndice Hombres Lagarto” es un apéndice a los Manuscritos de Nuth, con reglas, ampliaciones y tácticas referentes a los Servidores de los Ancestrales. El documento se transmite “tal cual”; es totalmente gratuito y realizado sin ánimo de lucro alguno y con la única finalidad de ofrecer otro punto de vista (y de apoyo) a la gran comunidad de jugadores y jugadoras de Warhammer.

Igual que los “Manuscritos de Nuth”, creo que poca parte del material expuesto aquí está sujeto a Copyright, como la gran mayoría de nombres, que pertenecen a Games Workshop. Ruego a los responsables de Games Workshop que me perdonen por usar los nombres registrados, y espero que comprendan que este simple documento no va a quitarles beneficios (y sí que puede darles).

Si no dispones de una copia de los “Manuscritos de Nuth” recomiendo encarecidamente que te hagas con una, puesto que hay ampliaciones de las reglas, dudas y un montón de cosas más que te serán de utilidad.

Gracias, de nuevo.

Namárië

Erratas al Libro de Hombres Lagarto

Gracias a War'n'Rol y a Venta Directa UK por las erratas

- Página 24, Palanquín, al final pone "a efectos de que sus enemigos puedan elegirlo como objetivo.". Debería poner "...elegirlo como objetivo **de disparos o magia**".
- Página 29, Escupir Fuego, donde pone "Tira 1d6 por cada salamandra y consulta esta tabla: 1=!, 2=2, 3=4, 4=6, 5=8, 6=10", añadir "**Esta tirada NO puede ser modificada o repetida de ninguna manera (ej. Segundo Sello de Amul).**".
- Página 29, Escupir Fuego, añadir "**Estos impactos cuentan como ataques de fuego**".
- Página 31, sobre el Estegadón, añadir que el alcance del Arco Gigante es el **mismo que de un Lanzavirotes normal**.
- Página 31, Castillo, donde pone "aunque un personaje puede utilizar su tirada de salvación invulnerable en caso de tenerla", debe poner "...tirada de salvación **especial...**". Que las invulnerables son en 40k ☺
- Página 50, añadir al final: "**Ningún personaje ni ninguna unidad puede tener 2 veces el mismo Desove.**"
- Página 51, Desove Sagrado de Sotek, donde pone "obtiene +1 ataque" debe poner "**cada miniatura obtiene +1 ataque**". Una unidad con este desove no gana +1 ataque sino que cada miniatura obtiene +1 ataque.
- Página 74. Jefe Eslizón, donde dice "...puede montar un Astado" quiere decir "puede montar un **Gélido Cornudo**". También en el texto de la columna de la derecha de la página 75 vuelve a decir "astado", pero en la lista los nombra como Gélidos Cornudos.
- Página 75. Los Jinetes de Gélido Cornudo, eliminar donde pone "desove sagrado de Itzl". El coste del desove está incluido en la unidad, no debería poner nada igual que no pone nada en los Saurios.

Dudas y Comentarios sobre las reglas

¿Puede repetirse la tirada del número de impactos de la salamandra?

No. Ese dado no se puede repetir, ya que viene originalmente del dado de artillería inglés (que en vez de ser !-5-10-15-20-25 es !-2-4-6-8-10), es decir que NO se trata de 1d6. En cambio, SI que se puede repetir el dado para saber el número de deslizones que se come si salen problemas.

Las miniaturas anfibias, ¿lo son de agua dulce y de agua salada? Es por el escenario 1 de La Sombra sobre Albión.

Vale para agua salada y agua dulce. En el caso de ese escenario concreto, que tiene sus reglas especiales del océano y tal, se podría aplicar una regla de la casa: aplicar la tirada para ver si se hunde la miniatura (succionada por un remolino o golpeada por un cacho de madera, esas cosas que pasan) pero pudiendo hacer su movimiento natural ya que son anfibios.

Un Terradón tiene 3A. ¿También puede disparar 3 veces la jabalina? ¿Y el campeón?

Como la jabalina es un arma de disparo simple, una mini que tenga una solo hace un ataque como las otras armas de disparo. El campeón también hace solo una.

¿Las salamandras pueden disparar y marchar o solo disparar y mover?

Sólo disparar y mover.

Si una de las 3 salamandras de la unidad pierde sus deslizones, ¿qué pasa?

No hay deslizones de una salamandra. El "pack" consta por ejemplo de 3 salamandras y 9 deslizones, y mientras quede un deslizón con vida (incluso uno solo para controlar las 3 salamandras) las tres salamandras hacen sus cosillas (¿Levantaran las patas para hacer pipi? ¿Será pipi corrosivo también?). En el momento en que no queden deslizones, la unidad de salamandras hacen su chequeo de liderazgo de monstruo y las 3 hacen lo mismo. No tiras hasta que no mueren todos los deslizones, ¿ok? UNA UNIDAD consta de VARIAS salamandras y VARIOS deslizones.

¿Puede un deslizón moverse de una salamandra a otra?

Y dale. Que todos los deslizones son de todas las salamandras de la unidad, como los garrapatos. A no ser, claro, que hables de mover deslizones de una unidad de salamandras a otra unidad de salamandras, eso no se puede. Si todas las salamandras mueren y los deslizones no (que podría ser) los deslizones pasan a ser una unidad normal y monda y lironda de deslizones

Si me cargo los 9 deslizones pero no las 3 salamandras, ¿el enemigo gana PV? ¿Y si es al revés?

Todo Es Una Unidad. Hasta que no te cargas todas las miniaturas no ganas los PV de la unidad. No son máquinas de guerra.

Las salamandras (sin deslizones), ¿también tienen sangre fría?

Si.

En cuerpo a cuerpo, ¿sólo luchan salamandras o todos?

Son hostigadores, así que debes poner el máximo de miniaturas en contacto como si fuera una misma unidad de hostigadores. Poner delante las salamandras y detrás los deslizones no es legal, es algo que sólo pueden hacer las Ratas Ogro.

Y si me cargan por detrás, ¿quien lucha?

Si no estaban en cuerpo a cuerpo, puedes poner a las salamandras delante (recuerda que son HOSTIGADORES). Si ya estaban en cuerpo a cuerpo, lo que toque.

El Desove de Sotek da +1A... ¿a la unidad? ¿A cada miniatura?

Da +1a a cada miniatura (ver Erratas).

Un Héroe Saurio con marca de Tepok en una unidad de saurios con marca de Tepok. Esto da +2 dados, ¿no? ¿Uno por el nene y otro por la unidad? ¿O como está incluido sólo un dado extra?

Da 2 dados. Una unidad con la marca de Tepok da un dado, y un personaje con la marca de Tepok da un dado. Si tienes ambos, dos dados. No influye el hecho de que el personaje forme parte de la unidad.

Con el estandarte de Huanchi (ese que hace avanzar 3d6cm) si casualmente me topo con una unidad que causaba miedo, ¿tengo que chequear miedo?

No, porque el miedo se tira por declarar o recibir cargas, y tú no has declarado carga sino que ha sido un "choque".

Kroq-Gar monta un Objetivo Grande. ¿Puede ver por encima del resto de unidades para la Mano?

Sí, las reglas de disparo se aplican como siempre.

Un Eslizón encima de un Gélido Cornudo ¿tiene R4?

No, tiene R2.

Un Eslizón explorador encima de un Estegadón, ¿son exploradores?

No, ya que el Estegadón es un monstruo "independiente", es por lo tanto algo que no comparte las reglas del Eslizón.

¿Puedo usar los 3d6 para chequeos de desmoralización?

Sí.

Sobre las salamandras, ¿debo tirar para impactar con su HP?

No, eso era antes. Lo que se dan son IMPACTOS directos, no "posibles disparos". Es como el cañón de salvos.

¿Por qué la Guardia del Templo no tiene la regla Depredadores?

Porque nunca pueden luchar con lanzas.

¿Puede un Slann aceptar o lanzar desafíos?

A no ser que esté en la primera línea de la unidad, no, un Slann no puede ni ser desafiado ni lanzar desafíos ni aceptarlos.

¿Puedo poner un Slann en tercera fila?

No, sólo en primera o segunda.

¿Puedes elegir disparar al Slann aunque esté dentro de la unidad?

Sí, puesto que es una miniatura de tamaño diferente. Si puedes disparar a un personaje a caballo dentro de una de infantería, imagínate un Objetivo Grande como el Slann... **OJO**, si la unidad consta de menos de 5 miniaturas no puedes dirigir los disparos al Slann sino que deben distribuirse de manera aleatoria.

¿Y magia? ¿Puedes lanzar un hechizo al Slann en vez de la unidad?

Igual que con disparos.

¿Puede el Slann usar objetos mágicos de sólo miniaturas a pie?

No, no es una miniatura a pie (va sentado ☺)

Si el Slann está en segunda fila, ¿puede la unidad usar su Liderazgo?

Sí.

Un eslizón con la capa de plumas y el Desove de Huanchi (mover a través de bosques), ¿puede volar por los bosques?

No, las reglas normales de vuelo no se anulan.

¿Afectan los Desoves a las monturas?

Sólo el desove sagrado de Chotec.

El Slann de segunda generación puede tirar un dado más de los que había lanzado. ¿Puede no lanzar ningún dado de magia y luego usar el dado adicional?

No. En las reglas dice "Después de haber tirado los dados", esto implica haber tirado algún dado.

¿Por qué demonios el Desove de Huanchi (mover por bosques) cuesta 20 puntos por personaje? Cuando van solos ya pueden mover por bosques...

Para poder unirse a una unidad que tenga ese desove.

Con la Maza de Malaquita del Venerable Señor Croack, las armas mágicas cuentan como arma de mano. Pero, ¿y si el arma mágica no es un arma de mano (una lanza, un arma a dos manos) qué ocurre?

Lo que dice: el arma mágica cuenta como arma de mano. No dice "arma de mano mágica", dice "arma mágica". Una lanza mágica contará también como arma de mano, una arma a dos manos contará como un arma de mano...

La Lanza de Tlanxla de Kroq-Gar, ¿otorga +1 a la Fuerza en el turno que carga si va a pie? (por ejemplo si Grymloq ha muerto).

Sí, los efectos del arma siguen en pie.

Y esa lanza, ¿tiene +1 a la Fuerza contra miniaturas inmunes a psicología?

Sí.

¿Cuál es el alcance del arco gigante del Estegadón? ¿Anula armaduras?

Debe tratarse como un Lanzavirotes, salvo que puede mover y disparar y que tiene menos fuerza. Las demás reglas son las del Lanzavirotes estándar.

¿Puedes hacer hechizos tipo Espada Ígnea de Ruin en un Slann?

Sí. Si se supone que quien lucha es el eslizón que acompaña al Slann y no él, la espada aparece en las manos del eslizón...

¿Cómo afecta el hechizo "Señora del Río" a las unidades anfibias?

Se crea un elemento acuático, así que se aplican las reglas como si estuviera ahí ese elemento (cobertura ligera, no afecta a movimiento, etc.). Crear un pantano mágico debajo de los eslizones les beneficia...

Un Slann en segunda fila con estandarte de batalla, ¿cuenta el +1 por estandarte al combate aunque esté en la segunda fila?

Sí.

Sobre la Diadema del Poder. Los dados de magia, ¿se guardan para mi próxima fase de magia o para la de dispersión?

Puedes guardar dados de energía y usarlos luego como dispersión, y dados de dispersión para usarlos como energía.

¿Es cierto que los Enjambres de la Jungla pueden cargar a 360°?

[Libro] Son hostigadores... y los hostigadores cargan a 360° así que sí, pueden cargar en cualquier dirección.

Personajes Actualizados

Aquí hay algunos personajes de la Quinta Edición actualizados a la Sexta. Por desgracia Games Workshop aún no ha publicado en ningún sitio (que sepamos) reglas para los personajes antiguos... así que la conversión la he hecho yo, espero que os fiéis de mi criterio.

Kroq

[Adaptado por Namárië]

[Nota: Kroq no tuvo miniatura]

A veces se producen algunas variaciones dentro de una misma generación de Saurios, y algunos individuos son más fuertes, más duros o más inteligentes que los demás. En estos casos no se trata de mutaciones, sino de variaciones naturales de la especie. Estos guerreros saurios excepcionales, y con frecuencia más peligrosos, se convierten habitualmente en los oficiales, paladines y héroes de las legiones de Saurios. Es fácil distinguirlo por su cabeza de cocodrilo con enormes fauces repletas de dientes afilados.

Puedes elegir a Kroq como una opción de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni desoves sagrados adicionales.

Kroq

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Kroq | 10 | 5 | 0 | 5 | 4 | 2 | 3 | 5 | 8 |

Puntos: 175

Desoves Sagrados: Kroq tiene el Desove Sagrado de Tlazcotl (inmune a la psicología) y el Desove Sagrado de Sotek (+1 ataque cuando carga).

Armas y equipo: Kroq tiene *Placas de Hueso* que le recubren todo el cuerpo. Además lleva un arma a dos manos.

Reglas especiales: *Fauces Descomunales*, *Sangre Fría*.

Reglas especiales

Placas de hueso: *Kroq posee una serie de grandes placas de hueso a lo largo de su espalda que le proporcionan cierta protección ante los golpes de armas y otros ataques.* Tiene una piel escamosa de 3+ y, además, Kroq puede repetir todas las tiradas de salvación que falle.

Fauces Descomunales: Uno de los ataques de Kroq los realiza con la boca, intentando clavar sus enormes dientes en el enemigo. Usa un dado diferente (p.e. de otro color) para representar este ataque (lo realiza con su fuerza base). Este ataque anula tiradas de salvación por armadura y además cada herida causa 1d3 heridas.

Oxayotl

[Adaptado por Namárië]

Hace un tiempo, los Eslizones Camaleón no eran muy frecuentes. Esta rara subespecie de Eslizones está más emparentada con los camaleones e iguanas que con los anfibios, y por tanto comparte unos atributos ligeramente diferentes de los demás eslizones. Al principio, esta especie vivía únicamente en la Ciudad Templo de Pahuax, y sólo se criaba en los fosos sagrados de esa ciudad. Pahuax fue destruida poco antes del colapso de los portales de la Disformidad del polo, y pudo haber sido sacrificada por los Ancestrales en un intento desesperado por evitar el desastre inminente alterando la forma del mundo. Casi todos los Eslizones Camaleón y algunas otras especies únicas creadas por los Ancestrales desaparecieron.

Apenas sobrevivió una pequeña cantidad de Eslizones de esta especie para desovar en sus fosos ancestrales. De vez en cuando uno de ellos emigraba y se unía al ejército de un Mago Sacerdote de alguna floreciente ciudad templo, respondiendo a una llamada telepática ancestral para servirles. Oxayotl es uno de esos guerreros, y ahora que los desoves de Eslizones Camalón aparecen súbitamente en otras ciudades-templo, él es su líder.

Puedes elegir a Oxayotl como una opción de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe.

Oxayotl

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Oxayotl | 15 | 4 | 5 | 4 | 3 | 2 | 6 | 3 | 7 |

Puntos: 120

Armas y equipo: Oxayotl lleva una Cerbatana y, por raro que parezca, tiene una piel escamosa de 5+.

Reglas especiales: Sangre fría, Anfibio, Ataques envenenados de la cerbatana. *Camaleón Experto.*

Reglas especiales

Camaleón Experto: Oxayotl sigue todas las reglas referentes a Eslizones Camaleón (explorador, cazador experto, camaleón). Si incluyes a Oxayotl puedes desplegarlo en una unidad de Eslizones Camaleón. Oxayotl es tan sigiloso que tiene un -1 adicional a todas las tiradas para impactar de proyectiles que intenten hacerle. Por último, decir que Oxayotl es un experto en el uso de la cerbatana, por eso puede usar su cerbatana con Disparos Múltiples x3, y sus dardos tienen F5.

Tehenhauin, Profeta de Sotek

Tehenhauin, cuyo nombre ha sido transcrito por los humanos como Tenehuini y Teenijuan, fue el primer profeta del dios serpiente Sotek. Cuando la población de Chaqua fue diezmada por terribles fiebres provocadas por las plagas del clan Pestilens, y murieron todos los magos sacerdote y miles de eslizones, fue Tehenhauin quien organizó la salida de aquella ciudad corrupta. Tomó de la pirámide de Chaqua las tablillas sagradas en las que se habla de la venida de Sotek y las convirtió en un tótem que portaban los eslizones de cresta roja que lideraban la migración de la ciudad. Proclamó la inminente llegada del sediento de sangre dios Sotek, tal y como se narra en la Profecía de Sotek. La aparición en el cielo de un cometa de dos colas fue la prueba definitiva del advenimiento de este dios. Allí donde iba, Tehenhauin profetizaba la llegada de Sotek y se llevaban a cabo sacrificios de Skavens en nombre del dios serpiente día y noche.

Fue Tehenhauin quien creó el culto de Sotek y, a partir de entonces, la adoración a este dios vengativo se extendió por toda Lustria y por las Tierras del Sur. Aunque los magos sacerdotes al principio ignoraron la profecía y dudaron de su veracidad, los Eslizones, que eran los que sufrían más por las plagas, se convirtieron en masa al nuevo culto. Muchos skavens fueron capturados y sacrificados para invocar a Sotek e incrementar su poder.

Finalmente el dios apareció. Una noche, la luna se tiñó de rojo y Sotek vino al mundo, bañado en la sangre de los incontables skavens sacrificados en su nombre. Miles de serpientes se arremolinaron en torno a él como una alfombra viviente que acabó con los Skavens que encontró a su paso y los expulsó de Lustria. No tuvo que combatir siquiera; el temor que inspiró en los negros corazones de los Skavens fue suficiente como para que estos huyeran. Desde aquél 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. Desapareció en las junglas más densas y nunca se ha vuelto a oír hablar de él. Algunos dicen que vive en las junglas de las Tierras del Sur, donde usa el poder con el que Sotek le ha bendecido para combatir los skavens que allí viven.

Puedes elegir a Tehenhauin como una opción de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe.

Tehenhauin

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Tehenhauin | 15 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 4 | 1 | 6 |

Puntos: 205

Armas y equipo: Tehenhauin dispone de Armadura Ligera, tiene el *Escudo de Sotek*, la *Daga de Sotek* y lleva el *Tótem de Sotek*.

Reglas especiales: Sangre fría, Anfibio, tiene el *Desove de Sotek* (+1 ataque cuando carga).

Magia: Tehenhauin es un chamán eslizón de nivel 2 que conoce el *Saber de los Cielos*.

Objetos Mágicos

Daga de Sotek: La *Daga de Sotek* golpea con la furia vengadora del poderoso dios Sotek que expulsó a los infectos Skaven de las tierras de Lustria y los engulló en su gran vientre. Su contacto lleva consigo la desesperación para los miembros de esta abominable raza. Su portador gana +1 a la Fuerza. Además, si una unidad Skaven recibe alguna herida por la *Daga de Sotek*, no podrá aplicar el modificador por filas al Liderazgo que aplica normalmente en ese turno.

Escudo de Sotek: *Tehenhauin* está bajo la protección del dios serpiente Sotek, que es uno de los Ancestrales. El escudo proporciona una tirada de salvación por armadura de 5+ más una tirada de salvación especial de 4+.

Tótem de Sotek: El *Tótem de Sotek* es un estandarte sagrado. La parte más sagrada del *Tótem* es la placa de la profecía. Ésta está coronada por la imagen del propio dios Sotek, con la forma de una gran cabeza dorada de serpiente, con ojos de obsidiana y colmillos de cristal incrustados. La imagen está decorada con esmeraldas y otras gemas para representar sus escamas. Si el *Tótem de Sotek* está presente en el campo de batalla, podrá invocarse al dios Sotek, que descargará toda su ira sobre el enemigo. Las Serpientes saldrán de sus madrigueras y se arrastrarán hasta el campo de batalla, formando un enjambre que se verá

atraído por el estandarte como si fuera un imán. En cualquier momento de la partida, pero sólo una vez por batalla, puedes desplegar a 30cm o menos del tótem (pero no a menos de 20cm de alguna unidad enemiga) 1 peana de Enjambre de la Jungla adicional a lo que tengas en el ejército. Además, todas las unidades de Enjambres de la Jungla a 30cm o menos del Tótem tienen un ataque adicional.

Cacique Mazdamundi

[WD#107]

[Nota: en la White Dwarf se dice que Mazdamundi posee la Tablilla Sagrada de Tepok. Suponemos que debe tratarse de un error, ya que el efecto de esa tablilla (conocer un hechizo más) es absolutamente inútil en alguien que conoce siempre 5 hechizos de forma fija como Mazdamundi. Tampoco se hace mención a la piel escamosa de S'laq ni a la protección "de armadura" que obtienen todos los personajes montados en Estegadón –otro descuido–]

El Cacique Mazdamundi es el mayor y más poderoso de todos los magos sacerdotes vivos. Ha gobernado durante miles de años la ciudad templo de Hexoatl. Tiene a su servicio a muchos Magos Sacerdotes de categoría inferior, y a incontables hordas de Saurios y Eslizones dedicados a cumplir cada una de sus instrucciones.

Mazdamundi dedica la mayor parte de su tiempo a contemplar los grifos de los Ancestrales. Su único deseo es asegurarse de que siga adelante el plan global original de los Ancestrales, que quedó inacabado cuando estos perecieron misteriosamente al colapsarse los portales de disformidad polares.

Su capacidad geomántica no tiene igual, y se dice que Mazdamundi fue instruido en este arte por el mismísimo Tepok, uno de los Ancestrales. El poder de Mazdamundi es tan grande 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 la ciudad de Hexoatl. Se cree que fue él quien hizo que empezaran las erupciones de los volcanes de las Montañas Rojas que arrasaron las zonas colindantes; y que los terremotos que antaño destruyeron mucha de las ciudades de los Enanos fueron causados por él. Su sabiduría es grande y toda acción que realiza ha sido cuidadosamente meditada.

Cuando los ejércitos de Hexoatl van a la guerra, es habitual que sea el Cacique Mazdamundi quien los dirija, subido a lomos de un enorme Estegadón que controla con su mente. La furia de Mazdamundi es terrorífica. 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.

Puedes elegir a Mazdamundi como una opción de Comandante, una de Héroe y una de unidad Singular. Debe incluirse tal y como se describe, y debe ser el General.

Mazdamundi

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Mazdamundi y S'laq | 15 | 3 | 3 | 5 | 6 | 8 | 2 | 4 | 9 |

Puntos: 930 puntos.

Armas y equipo: Estandarte Solar de Hexoatl, Placa de Tepok, Gusanos de Itxi. Además, Mazdamundi es a la vez General y Portaestandarte de Batalla.

Reglas especiales: Sangre fría, Perfil Combinado, Slann de Segunda Generación, Objetivo Grande, causa Terror, Tozudo, Inmune al Pánico, Escudo de los Ancestrales, Potencia de Unidad 8, Hueste Sagrada de Hexoatl.

Magia: cumple todas las reglas de los Slann de Segunda Generación pero es un *Experto en Geomancia*.

Objetos Mágicos

Estandarte Solar de Hexoatl: El estandarte muestra el sol con un rostro estilizado de Slann. Los escribas eslizones aseguran que el rostro pertenece a Chotec, que fue uno de los Ancestrales y el protector de Hexoatl, donde se le considera superior a Sotek en la jerarquía divina. Se cree que Chotec habita en el sol o que tiene el mismo poder que el sol. Es un estandarte mágico cuyo oro bruñido deslumbra a todas las miniaturas voladoras que traten de entablar combate con Mazdamundi. Por tanto, las unidades voladoras no podrán cargar contra Mazdamundi usando su movimiento de vuelo, sino que en lugar de ello tienen que usar su movimiento normal por tierra.

Gusanos de Itxi: Mazdamundi siempre lleva consigo una calabaza que contiene un puñado de gusanos de Itxi resecos. Se trata de unos gusanos mágicos muy poderosos, que absorben la energía mágica pura de la misma tierra. Cuando el Gran Mago Sacerdote come estos gusanos,

absorbe la energía mágica que contienen. El Mago debe ingerir todo el contenido de esta calabaza para obtener la energía suficiente como para incrementar de forma significativa sus poderes, por lo que los Gusanos tan solo pueden emplearse una vez por batalla. Un solo uso. A principio de cualquier fase de magia, Mazdamundi puede declarar que come los Gusanos de Itxi. Al hacerlo, obtiene un +1 adicional a lanzar y dispersar hechizos, hasta su próxima fase de magia.

Reglas Especiales

Escudo de los Ancestrales: Proporciona permanentemente a Mazdamundi una tirada de salvación especial de 2+ (que se reduce a 4+ cuando es combate cuerpo a cuerpo).

Perfil Combinado: *El Señor Mazdamundi ordenó que su palanquín fuera sujetado a la espalda de un enorme Estegadón. Aunque las intenciones del Mago Sacerdote son inescrutables, los Eslizones creen que ha hecho esto con la intención de completar la Profecía de Querchi. Esta profecía dice que el hasta ahora misterioso dios Querchi, que se cree que es uno de los Ancestrales, favorecerá a "aquél que monta la bestia cornuda". El glifo correspondiente a "bestia cornuda" que aparece en la profecía es, por supuesto, el mismo utilizado para un Estegadón. La energía mágica de Mazdamundi se transmite al Estegadón, permitiendo a la criatura transportarlo durante la batalla tanto tiempo como él desee. Revigorizado por la energía de su amo y guiado por su voluntad, el Estegadón seguirá luchando incluso aunque resulte mortalmente herido, ya que se mantendrá con vida por la energía del Señor Mazdamundi.* Mazdamundi y el Estegadón se consideran una sola miniatura, de Potencia de Unidad 8, que causa terror, es objetivo grande, tiene una tirada de salvación por armadura (piel escamosa) de 2+, es inmune a pánico, tozudo (sí, con el Liderazgo del Slann), y que causa 1d6+1 impactos cuando carga (igual que un carro con cuchillas).

Hueste Sagrada de Hexoatl: *Cuando Mazdamundi decide luchar contra las razas jóvenes, lo hace siempre al mando de una hueste de sus mejores guardianes del templo, reclutados de entre los guardianes de todos los templos de la ciudad templo de Hexoatl.* El Cacique Mazdamundi siempre es el General del Ejército. Cuando él lidera el ejército, la limitación de "0-1 unidades de Guardia del Templo por Slann" cambia a simplemente "2+ unidades". Las Guardias del Templo ignoran la regla Deber Sagrado. (Si se incluye otro Slann en el ejército, éste puede ir acompañado de una Guardia del Templo adicional a esas 2+ y sí que tendrá Deber Sagrado). Sin embargo, ninguna unidad de Guerreros Saurios puede coger desoves sagrados.

Experto en Geomancia. *El Cacique Mazdamundi es un auténtico experto en ese antiguo arte llamado Geomancia que nunca se ha enseñado a otras razas.* El Cacique Mazdamundi no elige la magia como el resto de Slanns. De hecho nunca elige hechizos, puesto que jamás ha estudiado un saber que no sea la Geomancia. El Cacique Mazdamundi es un mago de nivel 4 que únicamente conoce el hechizo Disipación de Magia, y los siguientes 4 hechizos (y sólo estos, no hay que tirar ni nada):

- Dividir las Aguas (dificultad 7+). *El Señor Mazdamundi, con un solo pensamiento, puede apartar las aguas de un río, de un lago o incluso de un mar.* Elige un elemento de escenografía de tipo acuático. Toda miniatura (amiga o enemiga) atraviesa ese elemento como si fuera terreno abierto. Permanece en juego hasta que Mazdamundi decida finalizarlo, intente lanzar otro hechizo, o muera. En el momento que deja de permanecer en juego, todas las unidades que tengan aunque sea una esquina de una miniatura en dicho elemento desaparecen (a no ser que tengan la regla especial Anfibios).
- Desmoronar Ciudades (dificultad 10+). *A pesar de no ser un maestro tan formidable en las artes de la geomancia como el Venerable Cacique Kroak, el Cacique Mazdamundi es un temible practicante de este gran saber. Es capaz de derribar los habitáculos de los colonizadores humanos en caso de que las ambiciones de éstos choquen con sus propios e inescrutables planes.* Designa cualquier punto del tablero y pon un marcador. Tira dados de artillería y dispersión (si sale Problemas, el enemigo pone el marcador y vuelve a tirar artillería y dispersión; si esta vez vuelve a salir problemas el hechizo no tiene efecto y la fase de magia termina al momento). Eso indica el epicentro del terremoto. Tira 3d6 para saber los centímetros que abarca; toda unidad (amiga o enemiga) en ese alcance recibe 1d6 impactos de F5 y además si sufre alguna herida su atributo de Movimiento será de la mitad en el siguiente turno. Las miniaturas voladoras no se ven afectadas.
- Latigazo de tierra (dificultad 10+). *El Señor Mazdamundi es capaz de provocar una fuerte descarga de energía que sale de la tierra.* Elige un rincón del campo de batalla y

traza una línea desde el Cacique Mazdamundi hacia ese punto. Toda miniatura que se encuentre bajo esa línea (incluido el punto de destino pero no el Cacique Mazdamundi) recibe un impacto de F4.

- Mover las Montañas (dificultad 12+). *Tras entonar unos cánticos impronunciados para cualquier otro ser que no sea un Slann, el Cacique Mazdamundi hace que las colinas tiemblen y se estremezcan, una manifestación de su terrible ira contra las incursiones de las ignorantes razas de sangre caliente.* Designa una colina en cualquier punto del tablero. Ninguna unidad situada encima de esa colina no podrá disparar, hasta la próxima fase de magia del jugador Hombre Lagarto, ni moverse ni lanzar hechizos; si estaba trabada en cuerpo a cuerpo tiene un -1 a las tiradas para impactar.

Personajes Nuevos

Nakai, Króxigor del Primer Desove

[Reglas aparecidas en la web de Games Workshop UK]
[Trasfondo en libro HL. Reglas traducidas por Namarie]



El anciano Króxigor conocido como Nakai el Errabundo es una criatura sagrada y reverenciada. Los chamanes eslizón dicen que se trata de uno de los espíritus de la selva encarnado y que aparece en la jungla en tiempos de necesidad. 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 que corren algún peligro.

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 aparece, los chamanes eslizón lo tratan con gran deferencia y adornan su cuerpo con ropas ceremoniales. Además, antes de entrar en batalla también renueva sus placas de oro y las inscripciones que tiene por todo su cuerpo.

Puedes elegir a Nakai como una opción de Héroe en un ejército de Hombres Lagarto. No puedes equiparlo de forma diferente a como está aquí.

Nakai el Errabundo

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Nakai | 15 | 5 | 0 | 5 | 5 | 3 | 2 | 4 | 8 |

Puntos: 168.

Armas y equipo: Posee piel escamosa (3+) y tiene un arma a dos manos.

Reglas Especiales: Sangre fría, anfibio, miedo, barrera de hostigadores, *Espíritu de la Jungla*, *Bendecido por Sotek*.

Reglas Especiales

Espíritu de la Jungla: Nakai es considerado como un espíritu de la jungla. Su presencia sagrada no puede ser turbada por criaturas mundanas. Nakai nunca puede unirse a ninguna unidad (ni siquiera de Króxigors) y por supuesto no puede ser el General. Siempre se mueve y lucha como si fuera un personaje independiente.

Bendecido por Sotek: Nakai ha sobrevivido a heridas que habrían acabado con cualquier otra criatura, y es por ello que los eslizones creen que está bendecido por Sotek. Nakai tiene Regeneración.

Señor Xltep De Itza

[Reglas aparecidas en la web de Games Workshop UK]

[Reglas traducidas por Namarie]



Puedes elegir al Señor Xltep como un Slann de Tercera Generación (ocupa por tanto una opción de Comandante más una opción de Héroe). No puedes equiparlo diferente de como está aquí.

Señor Xltep

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|-------------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Señor Xltep | 10 | 4 | 3 | 3 | 5 | 7 | 2 | 1 | 9 |

Puntos: 565.

Armas y equipo: Tótem Sagrado de Huanchi (HL Pág. 55), Tablilla Sagrada de Tepok (HL Pág. 53), *Colas de Sotek*.

Reglas Especiales: se le aplican todas las reglas para Slanns de tercera generación. Además, es el Portaestandarte de Batalla.

Objetos Mágicos

Colas de Sotek: *Este brazalete místico se enrolla en el brazo del Señor Xltep como si fuera la cola de una serpiente. El artefacto invoca el poder de Sotek cuando el Señor Xltep así lo desea, imbuyéndolo a él y a su unidad en una plegaria de ayuda.* Cualquier unidad que acompañe a Xltep dobla su bono por filas en combate cuerpo a cuerpo.

Quat'laz

La historia de Quat'laz parece de lo más común en las junglas de Lustria: se pierde un huevo, ese huevo va a parar al lugar incorrecto, y lo incuban los animales incorrectos... Y sería algo muy extraño que sobreviviera el ser en cuestión, sobre todo si es incubado por un animal mágico de origen desconocido, lo que provocó una alteración en su feto y también de su organismo. Es por ello que Quat'laz ya al nacer fue un bastante extraño... Se parecía a un saurio, sobre todo por las tremendas escamas que sobresalían de su piel ya endurecida. Sin embargo sus extremidades inferiores se desarrollaron de una forma muy poco habitual en un Saurio, permitiéndole adquirir una velocidad realmente asombrosa en un ser tan corpulento. También su cabeza se encogió pareciéndose menos a la de un Saurio, y unas agallas aparecieron en su cuello. Aún hoy en día, siglos después de su nacimiento, este saurio capaz de nadar por el agua, correr como el viento y aguantar los golpes como el Saurio más duro sorprende a quien lo ve...

La primera aparición de Quat'laz fue prevista por el Slann Pazapotectl, ya que vendría "un guerrero veloz y fuerte". Quat'laz fue medio "capturado" por un grupo de Króxigors. Mientras los grandullones intentaban conseguir que el Saurio atendiera a razón, dos de ellos murieron por los golpes que produjo el saurio. A uno de esos antiguos Króxigors se le cayó el arma a dos manos encima de una piedra y se partió en dos, y Quat'laz ni corto ni perezoso cogió la empuñadura que aún tenía un trozo de la enorme arma y la empezó a mover con una velocidad increíble. Quat'laz dejó de luchar cuando en su cerebro entró de golpe una idea como aparecida de la nada: debía dirigirse con los Króxigors a la ciudad-templo de Tlax, dejar el arma en el templo y dirigirse a la cima.

Nadie sabe qué ocurrió en la cima, pero los eslizones rumorean que el Guerrero Saurio apareció ante el Slann Pazapotectl y éste le transmitió las órdenes que los Ancestrales habían dejado para él. Quat'laz salió con un enorme rugido, y se lanzó hacia el interior de la jungla a buscar algo...

Puedes elegir a Quat'laz como una opción de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni desoves sagrados adicionales.

| Quat'laz | | | | | | | | | |
|----------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
| Quat'laz | 22 | 5 | 0 | 5 | 4 | 2 | 4 | 4 | 8 |

Puntos: 167 puntos.

Desoves Sagrados: Quat'laz tiene el Desove Sagrado de Chotec (cuando persigue, lanza 11d6 y elige los 8 mayores).

Armas y equipo: Quat'laz tiene la Piel Endurecida y lucha con la Cortadora.

Reglas especiales: Sangre Fría, Piel Escamosa (2+), Anfibio.

Objetos Mágicos

Piel Endurecida: La piel de Quat'laz es tremendamente dura, lo que le proporciona siempre una *tirada de salvación por armadura* de piel escamosa de 2+ en vez del 5+ habitual, tanto para proyectiles como en combate cuerpo a cuerpo.

Cortadora: Esta temible arma requiere ambas manos, y proporciona +1 a la fuerza de Quat'laz (dejándolo en F6).

Nota: ¡este héroe es perfectamente legal! Mira qué ocurre cuando a un saurio escamadura le das los desoves de Chotec y Tzunki, y lo equipas con armadura ligera, escudo hechizado, espada del Poder y Embrujo del Guerrero Jaguar...

Huascar De Quatztenago

En lo más profundo del corazón de Lustria, la gran Ciudad-Templo de Quatztenago fue un centro de gran poder hace milenios que fue abandonada tras el colapso de los portales de los polos. La jungla fue devorando poco a poco las ruinas de Quatztenago, dejando tan solo su gran pirámide como único vestigio de la gran ciudad que fue. Son pocos los chamanes eslizón que conocen el paradero exacto de la pirámide perdida, pero siguen acudiendo allí en las noches más oscuras, pues la pirámide sigue siendo el mejor observatorio astrológico del Nuevo Mundo. Uno de esos chamanes, el poderoso Txinchipan de Maiotihuacán encontró una noche un solitario huevo bajo el altar de Quetzl. Txinchipan llevó el huevo consigo de vuelta a Maiotihuacán y lo presentó a su señor, el poderoso sacerdote Slann Txilanqui. El sabio Txilanqui dedujo que huevo pertenecía a un desove desconocido hasta entonces, y que por su aspecto debería haber eclosionado hace siglos. Como si de una señal se tratase, el huevo se abrió tan pronto como el Slann lo sostuvo en sus manos. Un extraño renacuajo de color gris pizarra salió de su interior, y recibió el nombre de Huascar.

Pronto ese renacuajo se convirtió en un enorme saurio, alcanzando en pocos años un tamaño y ferocidad comparable al de los escamaduras más viejos de Maiotihuacán. Huascar se distinguió en innumerables batallas contra skaven y elfos oscuros, luchando siempre en solitario. Huascar era el único saurio superviviente de su desove, y eso le convertía en un ser único en su especie. Huascar vagaba en solitario por la selva durante largas temporadas, frecuentando a menudo la pirámide perdida donde fue hallado su huevo.

Una noche sorprendió a una partida de inmundos skaven del clan Pestilens profanando los restos de la pirámide e intentando llevarse de ella una placa de piedra verde llena de extraños signos. Rugiendo de cólera, Huascar cargó contra los skaven y aniquiló a más de veinte, poniendo en fuga al resto. Durante el combate Huascar fue atacado con incensarios de plaga, y a pesar de resultar gravemente herido, Huascar cargó la pesada placa de piedra verde a sus espaldas y la transportó hasta el poderoso señor Txilanqui de Maiotihuacán. Por primera vez en su milenaria vida el poderoso Slann experimentó la sensación de sorpresa al ver los extraños glifos escritos en el olvidado idioma de los Ancestrales, ¡grabados en una placa de piedra de disformidad! El Gran Txilanqui no ha querido revelar nunca el mensaje grabado en la placa, sin embargo se cree que habla de una profecía en la que se revela el papel que Huascar aun tiene que representar en los planes de los Ancestrales.

Huascar puede ser elegido como una opción de Héroe en un ejército de Lustria. En caso de incluirlo en tu ejército, deberás representarlo tal y como se describe a continuación.

Huascar

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|---------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Huascar | 10 | 5 | 0 | 5 | 4 | 2 | 3 | 4 | 8 |
| Gélido | 18 | 3 | 0 | 4 | 4 | 1 | 3 | 1 | 3 |

Puntos: 184 puntos.

Armas y Equipo: Macana de Corindón. Además, posee el desove de Itzl.

Montura: Huascar monta en un Gélido (causa miedo y está sujeto a estupidez).

Reglas especiales: Ultimo de los suyos. Bendición única de Quetzl. Veneno de disformidad.

OBJETOS MÁGICOS:

Macana de Corindón: Huascar encontró esta gigantesca macana tallada en brillante corindón entre los objetos que los skaven pretendían robar de la pirámide de Quatztenago. Huascar siempre la blande en combate como recuerdo de su ciudad perdida. La macana proporciona a Huascar +1 Ataque. Adicionalmente, y solo cuando Huascar carga, suma +1 a su atributo de Ataques (con lo cual suma +2) y +1 a su atributo de Fuerza.

REGLAS ESPECIALES

Último de los suyos: En la lengua de Lustria, Huascar significa literalmente "el último entre los suyos". Huascar es el único hombre lagarto de la antigua Quatztenago con vida. Diferente en aspecto y costumbres al resto de lagartos de Maiotihuacán, Huascar es un ser solitario y casi melancólico. Huascar no puede unirse a ninguna unidad.

Bendición Única de Quetzl: Aunque no se ha encontrado todavía ningún otro saurio del mismo desove que Huascar, no cabe duda que dicho desove fue bendecido excepcionalmente por parte de Quetzl. No hay que olvidar que el huevo del Saurio fue encontrado en un altar de Quetzl. Las durísimas escamas de pizarra de Huascar le proporcionan una TSA por piel escamosa de 4+.

Veneno de disformidad: Como resultado de una exposición tan prolongada a la piedra de disformidad, Huascar cayó gravemente enfermo, y solo los poderosos antídotos del chamán Txinchipan lo mantuvieron con vida. Sin embargo Huascar quedó contaminado de por vida, y desde entonces todo su cuerpo rezuma veneno. Todos los ataques que Huascar realiza se consideran ataques envenenados.

[Aclaración: Personaje completamente legal, idóneo para la táctica del escamadura en solitario, es un Escamadura (85ptos), con los desoves de Itzl (5ptos) y Sotek (20ptos), montado en Gélido (23ptos), y equipado con armadura ligera (2ptos), lanza (4ptos), Escudo Mutilador (30ptos) y Veneno de Ranita de Luz (15ptos). Así, por 184 puntitos tenemos a un tipejo que cuando carga él solito tiene 6 Ataques de HA5 F6 (que además son ataques mágicos y envenenados) + 1 Ataque HA3 F4 del gélido, que tiene una TSA de 2+ (4+ más gélido), que marcha y carga 36cm ¡y encima causa miedo! Lo de la estupidez con 3 dados y L8... no es imposible cagarla, pero es muy difícil. Si no vamos muy sobrados de puntos nos pulimos la Ranita, que mayormente solo sirve contra Caos y criaturas etéreas, y son 15ptos menos, en total 169 puntos.]

Klat'u, Chamán Saurio

By Namárië (trasfondo, reglas y pintura) [El coste está equilibrado, aunque no es legal]

Miniatura "Reptus Shaman Female" de Warlord (Reaper)

Escenografía de Wargames Scenery

No es muy común que un Saurio tenga una aptitud diferente a la de la guerra. En la ciudad de Itza, hace unos mil años, apareció un Guerrero Saurio, con la piel muy escamosa, y bendecido claramente por Tepok. Los Slann de la ciudad advirtieron que un extraño guerrero iba a hacer aparición en la ciudad, y por ello la aparición del que luego llamaron Klat'u, el Desconocido, no les causó mucha sorpresa. Pese a ser un Saurio bastante fuerte, demostró sus aptitudes mágicas bastante pronto y empezó a estudiar la aplicación de los vientos de la magia a la naturaleza que le rodeaba. Doscientos años más tarde fue el mayor artífice de la victoria de los Saurios contra el temible ejército de Pigmeos que había acabado con cientos de miles de eslizones en un solo mes. Desde entonces los propios Eslizones han cuidado y cubierto de plumas a este extraño Saurio.



Puedes elegir a Klat'u como dos opciones de Héroe. Debe incluirse tal y como se describe, no se podrá adquirir para él equipo ni objetos mágicos ni desoves sagrados adicionales.

Klat'u

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L |
|--------|----|----|----|---|---|---|---|---|---|
| Klat'u | 10 | 5 | 0 | 5 | 4 | 2 | 3 | 3 | 8 |

Puntos: 206 Puntos.

Desoves Sagrados: Klat'u está muy bendecido por Quetzl (su piel escamosa sube a 3+). Aunque hace un tiempo tenía el desove de Tepok, la verdad es que hoy en día es mucho más fuerte (mágicamente hablando) que los demás que tienen el mismo desove (en vez de tener un dado extra de dispersión, es a todos los efectos un Mago de nivel 1; siempre usa Saber de la Vida).

Armas y equipo: Klat'u tiene el Bastón de Tepok, un Pergamino de Dispersión y la Vara de Energía.

Objetos Mágicos

Bastón de Tepok: Cuando Klat'u se fue al tradicional "entrada de la selva" (lo que hacen todos los Guerreros Saurios para desarrollar sus músculos; se van a aprender técnicas de lucha con las bestias de la jungla) volvió con un extraño bastón, con una curiosa joya en su parte superior y brazaletes con los símbolos de Tepok. En combate cuerpo a cuerpo lo usa como arma a dos manos; en la fase de magia tiene los mismos efectos que la Vara de la Tormenta.

Pergamino de Dispersión: Ver Manual de Warhammer.

Vara de Energía: Esta extraña vara emite una luz protectora para su portador. Proporciona una tirada de salvación especial de 5+.

Los eslizones de Tepok-Tehe

[By Tepo]

| | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | SA | SE |
|------------|----|----|------|---|---|---|---|---|---|------|----|
| Tepok-Tehe | 15 | 2 | ---- | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 9 | ---- | 4+ |
| Bravo | 15 | 2 | 4 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 9 | ---- | 6+ |
| Eslizones | 15 | 2 | 3 | 3 | 2 | 1 | 4 | 1 | 5 | ---- | 6+ |

Tepok-Tehe y sus eslizones ocupan dos opciones de héroe para los Hombres Lagarto. Se deben emplear tal y como se presenta aquí y no se les puede añadir nuevos objetos mágicos ni equipo adicional. Además, aún siendo un chamán eslizón, no puede ni montar sobre un Estegadón ni transformarse en explorador. Debes pedir permiso al oponente para poder utilizarlos. Un ejército las tierras del sur también podrán usarlos del mismo modo. Un antiguo pacto obliga a los eslizones de Tepok-Tehe a ayudar a los Altos elfos y a los Enanos. Estos dos ejércitos sólo podrán usarlos si no luchan ni contra Hombres Lagarto, ni contra Altos Elfos ni contra Enanos; pero les costará una opción de unidad singular además de las dos de héroe. En este caso Tepok-Tehe no será jamás el general.

Unidad: Está compuesta por Tepok-Tehe, un bravo eslizón, un portaestandarte eslizón, un músico eslizón y siete eslizones más.

Puntos: 270

Armas y armaduras: Tepok-Tehe lleva un cuchillito, es decir, un arma de mano. Los demás eslizones llevan un arco corto.

Reglas especiales:

Sangre Fría: Tepok-Tehe y sus eslizones son unos seres de *sangre fría* (consultar página 23 del libro de ejército de los Hombres Lagarto).

Anfibio: Tepok-Tehe y sus eslizones son unos seres anfibios (consultar página 26 del libro de ejército de los Hombres Lagarto).

Mago de nivel 2: Tepok-Tehe es un mago de nivel 2 tal como se describe en el libro de instrucciones de WARHAMMER en el apartado de magia.

Marca sagrada de Tepok: *Tepok-Tehe y sus eslizones nacieron en un momento en el cual se necesitaba mucho un profeta de Tepok. Él y unos cuantos eslizones más –no tan dotados por la magia como él– respondieron a esa necesidad convirtiéndose en unos fieles devotos de Tepok. Tepok, dios de la sabiduría y de los conocimientos mágicos, concede a su más fiel sirviente unas cualidades místicas excepcionales...*

Tepok-Tehe genera un dado de energía y un dado de dispersión más que todos los otros magos de nivel 2. Por lo tanto, en total, genera 3 dados de energía y 2 dados de dispersión.

Bendecidos por Tepok: *Tepok está muy orgulloso de los eslizones de su generación, y por eso responde a su fe protegiéndolos contra los daños de las razas “menores” o no tan “avanzadas” como para comprender los designios de tan alto soberano como es Tepok-Tehe.*

Por eso, Tepok-Tehe y sus eslizones tienen una tirada de salvación especial. La de Tepok-Tehe es de 4 o más contra ataques de armas mágicas, encantamientos y otros efectos provocados por éstos. También se incluyen efectos de runas y objetos mágicos. Contra los ataques mundanos (que son los demás casos), tiene una tirada de salvación especial de 5 o más. Los eslizones que le acompañan la tienen de 6 o más; pero ésta no se reducirá.

Arcaísmo en duda...: *No se sabe exactamente la edad de Tepok-Tehe, aparece por primera vez en textos de más de 500 años. Ni él ni sus eslizones de Tepok no recuerdan los años que tienen. Piensan que tienen entre unos 5.000 y unos 10.000 – tengo que recordar que los eslizones no pueden morir de viejos -. Dicen que si no se puede saber exactamente su edad es porque los textos que nos hablaban de ellos eran tan antiguos que ya deben de haber desaparecido. En cualquier caso, siempre se podría preguntar al Venerable Teplotaxl, el slann de Itza, si no fuese porque hace un par de décadas que no se mueve ni habla (aunque se están traduciendo sus últimas y sagradas palabras).*

Por lo tanto, Tepok-Tehe siempre será el líder del ejército a no ser que haya un slann de 2ª generación (o el Venerable Cacique Kroak), un saurio Viejaestirpe, Nakai, el króxigor sagrado del primer desove, o que lo use un ejército de Enanos o Altos Elfos.

Tepok-Tehe nunca va solo...: *Tepok-Tehe no va solo a luchar. Prefiere ir acompañado de sus fieles ayudantes que nacieron con él en el mismo desove.*

Tepok-Tehe siempre va en la unidad de eslizones y éstos actuarán como eslizones *bendecidos por Tepok* (ver más arriba). La unidad que acompaña Tepok-Tehe está equipada con arcos aunque no estén luchando en las tierras del sur. Esto representa el hecho de que antiguamente combatían con arcos los eslizones de toda Lústria. Ningún otro héroe puede unirse a la unidad; aunque haya muerto Tepok-Tehe. Y éste no puede unirse a otra unidad aunque hayan muerto todos sus eslizones.

Presencia de Tepok: *Tepok ama a todos sus eslizones y por eso él los anima en todo momento. Tepok-Tehe sabe que si invoca a Tepok para que le ayude, él perderá la vida ya que su débil cuerpo no podrá soportar mucho tiempo la presencia de Tepok. Si muriera, igualmente procuraría invocar-lo con sus postreras fuerzas.*

Tepok-Tehe y sus eslizones no pueden huir ya que son *inmunes a la psicología*. Si se diera el caso de que tuvieran que huir por culpa de un chequeo de desmoralización, morirían.

Al principio de cualquier turno del jugador que controle a Tepok-Tehe y sus eslizones (exceptuando el primero) se puede declarar que se invoca Tepok. En este caso, Tepok-Tehe morirá. Después de cada turno de la muerte de Tepok-Tehe, haya muerto por lo que haya muerto, se habrá de tirar un dado por la unidad de eslizones que lo acompañaba; el resultado obtenido con el dado indica el número de eslizones que mueren a causa de la desolación que albergan sus corazones después de la pérdida de su reverenciado líder. (Ésta norma se aplica incluso si están trabados cuerpo a cuerpo.)

Lamentación de Tepok: *Tepok se dolerá tanto por la pérdida de su mortal preferido que, desencadenará toda su ira para compensar el hecho de que Tepok-Tehe intentará invocar-lo con sus últimas fuerzas.*

Durante la primera fase de magia del jugador que controle a Tepok-Tehe y sus eslizones (después de la muerte de Tepok-Tehe), se aplicarán las normas siguientes:

1. En el caso de que alguien haya causado la muerte de Tepok-Tehe (y aún siga vivo), recibirá como castigo de Tepok:
 - Si es un personaje: 1D6 impactos de F5 (con -2 a la SE).
 - Si se trata de una unidad: 3+1D6 impactos de F4 (con -1 a la SE).
 - Si se trata de un personaje incluido en una unidad o una unidad que incluya algún/os personaje/s: Se aplicarán ambos efectos (sin el modificador a las SE).
 - Si muere por culpa de un encantamiento de los que permanecen en juego se considerará víctima del mago que lo haya lanzado.
2. Los magos del jugador que controle a Tepok-Tehe y sus eslizones no harán magia. Se sumarán sus dados de energía (sin contar los que aportaba Tepok-Tehe) más 4D3. El jugador dispondrá de todos esos dados para lanzar los encantamientos que quiera (de los ocho saberes del libro de instrucciones de WARHAMMER® y del noveno saber -el del hielo- contenido en el suplemento de Kislev publicado junto con la White Dwarf 102). Se aplicará más 1 a todos los intentos de lanzar encantamientos. Pueden ser dispersados pero, como si se tratara de encantamientos normales. Con tal de calcular el alcance de los encantamientos, cogeremos como punto de partida el lugar donde hay los eslizones que lo acompañaban. Si no hay eslizones, triaremos el lugar donde haya muerto Tepok-Tehe.

Objetos Mágicos

Fragmento de la Tablilla Sagrada de Tepok: *Cuando el Venerable Teplotaxl, extraía la Tablilla Sagrada de Tepok del templo sagrado de Tepok de la ciudad de Itza; un trozo se rompió y Tepok-Tehe lo conservó desde entonces como su tesoro más preciado.*

El Fragmento de la Tablilla Sagrada de Tepok confiere a Tepok-Tehe un encantamiento más (en total, 3).

Amuleto de la Maldición de Tepok: Con la apariencia de una cara terriblemente grotesca, el poder de este amuleto reside en su capacidad para transmitir su imagen a las mentes de los hechiceros enemigos sembrando el miedo y la incertidumbre.

Después de que el enemigo lance los dados en la tabla de Disfunciones Mágicas por primera vez en la partida, Tepok-Tehe puede obligar al enemigo a repetir la tirada. Siempre valdrá el segundo resultado, y no se podrá volver a repetir.

Aclaraciones:

Cómo surgió: La idea era hacer un personaje temático, es decir, centrado en algo: un dios, una ciudad... Además me hacía mucha pena poder usar los eslizones arqueros de la antigua generación sólo en las tierras del Sur.

Posibles dudas:

- Los ataques que produce la *lamentación de Tepok* se consideran ataques mágicos.
- Si el "asesino" de Tepok-Tehe es un personaje y está dentro de una unidad, se verán afectados todos: el personaje, la unidad y los otros personajes que pueda haber.
- Si el "asesino" es una unidad se verán afectados ésta y los personajes que contenga.
- Los efectos de *lamentación de Tepok* se aplican teniendo en cuenta la situación actual; es decir, da igual si el "asesino" estaba en una unidad cuando lo mató, lo que cuenta es si ahora (cuando se aplica la regla) está dentro de la unidad o no.
- Si sacrificas voluntariamente a Tepok-Tehe los puntos de victoria se los lleva el enemigo.
- Si eres un jugador de Hombres Lagarto si puedes jugar con Tepok-Tehe y sus eslizones contra Altos Elfos o Enanos; pero no viceversa.
- Si el "asesino" de Tepok-Tehe es alguna de tus unidades o alguno de tus personajes* (es muy extraño, pero es que a veces suceden cosas muy extrañas) se aplican los efectos de *lamentación de Tepok igualmente*.

*: O si es de algún jugador aliado

Por acabar:

Tepok-Tehe no tiene miniatura, usa la de un chamán antiguo, o si no, la de uno moderno. Los eslizones arqueros tendrás que conseguirlos a través de VD si no los compraste antes de que los cambiaran.

¡Si tienes alguna duda o algún comentario que hacerme mándamelo a joan_ferrarons@hotmail.com por favor!



El ejército Escamoso

Sintiéndolo mucho, las “tácticas” a final de libro de Hombres Lagarto no dicen casi nada sobre las posibilidades de cada tropa. Parece más bien un catálogo de venta: todas las tropas son buenísimas e indispensables, hasta en un ejército a 2.000 puntos. Pues... no, no es así. Además de poner TODAS las tropas (¡hasta Slann y Carnosaurios, a 2000 puntos!) no aporta nada nuevo, así que para los renacuajos que acaben de salir del estanque de desove y necesiten un par de ayudas es aconsejable que sepan de qué va cada tropa antes de empezar a comprar a lo loco.

Antes que nada, disculpar si este artículo no es del todo bueno. Llevo menos de 30 partidas con hombres lagarto, con lo que es probable que muchas de las cosas que aquí se expliquen sean incorrectas. Aún así voy a intentar dar una visión de las tropas escamosas para aquellos generales más noveles...

Personajes

Slann

Sí, son magos muy poderosos. Sí, son realmente duros de pelar.

Pero ni son invencibles, ni son imprescindibles. Es cierto que su perenne salvación especial de 4+ y su elevada Resistencia, unido a que es difícil que luche en cuerpo a cuerpo, a que pueda tener una especial de 2+ contra proyectiles y magia, y al hecho que tenga L9 con tres dados lo hace muy, muy difícil de “coger”. Pero si el enemigo lo coge, prácticamente has perdido la partida.

Es por ello que es recomendable no incluirlo en batallas de menos de 2.500 puntos. Las típicas de 2.000 dejan muy poca tropa si se incluye un Slann, y no es mala idea el considerar un ejército de 2.500 como “uno de 2.000 con un Slann”.



Una de las cosas más cachondas que tienen es lo de las generaciones. La *Quinta Generación* está bien, pero vale la pena siempre pagar esos 40 puntos (*Cuarta Generación*) por no tener disfunciones. Es bastante frustrante ver cómo por una disfunción tu Slann deja la partida. La *Tercera Generación* es demasiado cara para los beneficios que representa: simplemente por tener 1 herida más y Disipación de Magia estás pagando 45 puntos, consumiendo una opción de Héroe y dando al enemigo 100 puntos (adicionales a los de ser General) si acaba con él. Por último tenemos la muy poderosa *Segunda Generación*. Esta también es muy buena (comparado con la Tercera); pagas una Singular, 100 puntos de victoria adicionales si es eliminado, y 50 puntos respecto a un Tercera, pero tienes un dado adicional por hechizo. Este nimio detalle quiere decir que, en caso de que el Slann tenga 5 hechizos, dispone de 5 dados de magia adicionales. En total, ¡está generando 9 dados él solo! Con esto es bastante más probable que la magia sea decisiva en el campo de batalla. Eso sí, cuidado porque el Slann de 2ª “desnudo” vale la friolera de 460 puntos, y puede darle al enemigo ni más ni menos que 760 puntos de victoria si lo elimina.

La recomendación personal es: a 2500 puntos un Cuarta Generación, y a 3000+ un Segunda Generación.

Y muchos os preguntaráis: ¿y por qué no un Segunda en una batalla de 2.000 puntos? Muy claro: por ejército. Un Slann con 100 puntos en objetos mágicos y un estandarte majo, dentro de una unidad de sus 16 Guardias del Templo, son prácticamente la mitad de puntos del ejército. LA MITAD. Sí, vale, puede lanzar 5 hechizos por fase de magia, pero aún y cuando los consiguiera todos... ¿sería capaz de eliminar a la mitad del ejército enemigo él solo? No, ¿verdad? Pues es por ello que no vale la pena poner un Slann a tan pocos puntos.

Uno de los mayores beneficios (indispensables, diría yo) del Slann es que puede ser Portaestandarte de Batalla a la vez que General. Esto implica que cualquier unidad cerca del Slann puede repetir desmoralización ¡y con Liderazgo 9 a tres dados! Este increíble beneficio hace que la estructura de un ejército de Hombres Lagarto cuando lleva un Slann es el de una unidad central con el Slann más dos unidades extras de saurios, una a cada flanco. La línea de batalla que genera da realmente miedo al enemigo, que no sabe por dónde intentar romper, y esto es algo que debemos aprovechar. Es por ello que recomiendo siempre, **siempre**, hacer que el Slann sea portaestandarte de batalla.

Sobre las placas sagradas

Estos objetos mágicos son exclusivos de los Slann y no hay forma de anularlos. Bien, ¿no? Además de que teniendo 100 puntos para tu Slann, hay cositas de las más interesantes.

- Manos Protectoras de los Ancestrales. Va bien si sabemos que nos vamos a enfrentar a ejércitos con proyectiles tipo lanzavirotos o cañón. Especialmente para el primero (¡esos Lanzapinchoz!). Más que nada conseguimos que nos dejen la unidad que acompaña (generalmente una Guardia del Templo) intacta para el combate.
- Tablilla de Protección (50p). Indispensable. Hace que tu Slann tenga una salvación especial de 2+ contra disparos y magia. Y como en cuerpo a cuerpo es prácticamente intocable... Podríamos decir que es indispensable.
- Tablilla Sagrada de la Dominación (50p). Un dado más de dispersión y de energía. Es el típico objeto del que disponen tantas razas, no está mal.
- Tablilla de Tepok (15p). Otra muy buena, por este precio tienes un hechizo más. Muy, muy recomendable

Una combinación que suele ser interesante es: Tablilla de Protección, Tablilla de Tepok y Diadema del Poder. La salvación de 2+ del Slann, con 5 hechizos, y pudiendo guardar hasta 2 dados de magia o dispersión de una fase a otra proporciona una flexibilidad y potencia mágicas envidiables.

Saurio Viejaestirpe

Es la opción más interesante cuando por tamaño de ejército no es recomendable poner un Slann. Ejemplo: un ejército de 3.000 puntos, es aconsejable que tenga un Slann pero no dos, así que, ¿por qué no aprovechar ese Comandante extra para potenciar un Héroe Saurio?

Hay una cosa que hay que tener muy clara cuando se juega con Hombres Lagarto.

Los personajes Saurios SOLO SIRVEN PARA DAR MÁS POTENCIA AL COMBATE. Es así de simple. Un personaje Orco Negro, por ejemplo, tiene muchas más ventajas (evita animosidad, más Liderazgo, etc.) pero un Saurio Viejaestirpe (o Escamadura) no es nada más que un Saurio "más fuerte". Hay que tener



tremendamente clara esa idea. ¿Por qué? Pues porque eso delimita la función del Saurio, y eso a su vez delimita dónde irá en el ejército y qué objetos debe llevar.

(Bueno, hay “otro” motivo para incluir un personaje Saurio, y es tener un portaestandarte de batalla cuando no hay un Slann... pero supongo que ya lo sabíais, ¿eh?)

Un Saurio Viejaestirpe, como decíamos, no es más que un Saurio “más fuerte”. Comparado con un Guerrero Saurio (tropa básica de 12 puntos) tiene 3 ataques más, que casi siempre impactarán a 3+, con Fuerza 5 de base y con Iniciativa 3. Por ser más importante, además, tiene Resistencia 5, y 3 Heridas. Es así de simple: un saurio que pega más veces y más fuerte. (Lo que ocurre es que casi siempre atacará último, pero bueno).

¿Cuál es la ubicación adecuada? Probablemente donde dé sus mejores resultados es en el sitio destinado a romper la línea enemiga: allí donde haga falta hacer un número elevado de bajas al enemigo, allí es necesario un Viejaestirpe. El ejemplo clásico es en la unidad de ruptura. También suele dar muy buenos resultados... *en solitario*. Sí, un Viejaestirpe “suelto” puede ser devastador allí donde sea necesario (Especialmente en dotaciones de máquinas de guerra, unidades de exploradores, etc.). Con algunas combinaciones de objetos y/o desoves, se pueden llegar a tener cosas tan bonitas como un animalito que carga a 44cm, y cuando “choca” tiene la friolera de 9 ataques de HA6 F5, mientras que tiene una armadura de 2+ y Resistencia 5 (Viejaestirpe con desoves de Sotek y Quetzl, con armadura ligera, Embrujo del Guerrero Jaguar, Cimitarra del Sol Resplandeciente y Escudo Mutilador, aunque su coste sea de 283 puntos).

Sobre las monturas, es cierto que el Carnosaurio es muy tentador, pero en contrapartida es caro, no es tan bueno como un Dragón combatiendo (sólo 4 ataques y de HA3, un Saurio Escamadura es algo mejor) y por si fuera poco su R5 y piel escamosa de 4+ lo hacen la delicia de carros, personajes enemigos, lanzavirotos y demás. En otras palabras, su uso no es tan bueno como cabría esperar contra determinados ejércitos. Cuando realmente vale la pena es contra Caos; Gigantes, Shaggoth, Dragones... Contra el resto de ejércitos quizá sea menos efectiva su regla *Depredador Definitivo*.

En definitiva: su uso es recomendable, pero en su lugar adecuado. Y en muchos casos esos puntos de más que se paga para pasar de Héroe a Comandante puede no salir a cuenta.

Saurio Escamadura

Podríamos repetir lo dicho para el Viejaestirpe. Es un saurio más fuerte de lo normal, cuyo objetivo es dar más “potencia de pegada” y por ello debe colocarse en unidades destinadas a pegar muy fuerte (unidad de ruptura).



El “escamadura solitario” es algo más débil que el “Viejaestirpe Solitario”; pero a cambio es más barato. Escamadura con desoves de Sotek y Quetzl, armadura ligera y Escudo Mutilador y Embrujo del Guerrero Jaguar. Por tan sólo 172 puntos (más de 100 puntos de ahorro), bajamos la Resistencia a 4, pasamos a HA5 y el número de ataques desciende de 9 en carga a 6. Pero seguimos teniendo un chico capaz de aniquilar por completo una máquina de guerra o unos hostigadores, o proporcionar una carga sorpresa por el flanco para apoyar una carga. El uso táctico de este “Solitario” es muy amplio, y muchas veces incluso recomendable.

Al estar destinados generalmente a la unidad de ruptura, lo que debemos conseguir es que haga cuantas más bajas mejor. Para ello, algo que funciona muy bien es, o bien dotarlo de objetos mágicos que potencien su número de ataques (Escudo Mutilador o la espada común de +1 ataques), o bien que mejoren su capacidad. Recomiendo muy mucho el arma a dos manos: al ser de unidad de ruptura debe cargar (y si no carga, igualmente va a pegar último), para hacerlo con F7 (significa herir casi siempre a 2+ y muchas veces anular armadura o en los casos más burros como Caballeros del Caos dejarla en una 5+).

Jefe Eslizón

A priori uno de los personajes más inútiles (a no ser que se trate de un ejército de las Tierras del Sur). Y en realidad... bueno, supongo que debe tener algún uso interesante pero yo aún no se lo he encontrado. Por los 55 puntos que vale tengo 9 eslizones normales (con un punto menos de liderazgo, ¡pero son 9!). Es que ni siquiera los objetos mágicos consiguen darle "chispa" al asunto. Los objetos que a priori más interesantes serían para los Eslizones (Báculo del Sol Perdido, Cuchillo de Sotek, Yelmo del Estegadón o Capa de Plumas de Águila) no acaban de convencer.

A no ser que se use la lista de Tierras del Sur (lista por otro lado bastante floja) la inclusión de un Jefe Eslizón no es siempre clara. Es obvio que para aumentar la capacidad de daño de una unidad pondremos un Saurio, y para Liderazgo... bueno, que tampoco. ¿Entonces? Pues algo así como un "salteador ligero". De base mueve 15cm, ampliables a 22 (Guerrero Jaguar) o 50 (Capa de Plumas), y con desove de Sotek y arma adicional ganamos alguien de 4(+1) ataques HA4 F4, capaz de acabar con la mayoría de dotaciones de máquinas de guerra (e incluso con unidades exploradoras enemigas). El arco mágico es curioso, pero...

Chamán Eslizón

El "mago pequeño". Como en todos los ejércitos, ya sea para un pequeño apoyo mágico defensivo (nivel 1 con dos pergaminos), como algo más ofensivo (2 de nivel 2) o completamente mágico (2 de 2 más un Slann) no hay ejército que se precie sin su Chamán Eslizón. El hecho que dispongan de uno de los más útiles Saberes de la Magia, que el Segundo Sello (el hechizo básico) pueda ser lanzado con relativa facilidad con 2 dados, o poder añadir el Desove de los Ancestrales (permite repetir 1d3 dados del chamán, con lo que se pueden evitar disfunciones) lo transforma en uno de los magos buenos del juego.



Hay dos detalles que mucha gente suele ignorar al principio y que pueden salvarnos la vida del mago: una, que puede desplegar como Explorador (dentro de un bosque por ejemplo) y otra que tiene un movimiento de 15cm (marcha 30cm) lo que lo transforma en un mago muy móvil, capaz de huir corriendo de algunos enemigos (de la mayoría de exploradores); sus únicos peligros son los hechizos enemigos y las unidades hostigadoras enemigas.

Sin un Slann, uno o dos chamanes son necesarios. Si tenemos un Slann en el ejército debemos incluir un mínimo de uno; da más dados de magia y dispersión para el Slann, y puede proporcionar la siempre útil línea de visión para proyectiles. Un chamán al lado de una unidad de Saurios que contenga un Slann es brutal, puesto que proporciona mucho más ángulo al Slann que su frontal para lanzar hechizos. También permite (por ejemplo) acercarse al Slann a un bosque y poner al chamán al otro extremo del bosque.

En definitiva, son muy recomendables. Sólo dos consejos: uno, prueba a ponerlo encima de un Estegadón; dos, pruébalos cerca de un Slann...

Guardia del Templo

Tener un Slann es muy arriesgado. Sin embargo, tenerlo permite disponer de una de las mejores infanterías básicas del juego: unos tíos con 2 ataques HA4F5, que salvan a 5+ (no les pongas escudo, no vale la pena) y lo mejor de todo: TOZUDOS, con L8 a tres dados, y con portaestandarte de batalla. Esto los transforma en una unidad que aunque reciba cargas enemigas, aguanta estoicamente (casi siempre). La experiencia me ha dicho que 16 a veces se quedan cortos, con lo que tendremos que destinar casi 350 puntos en una unidad de 20 con músico (¡eso son muchos puntos!). Supongo que ahora se ve que un Slann a pocos puntos no sale rentable.



Un error bastante común consiste en tener a un Slann con guardia del templo quietos atrás lanzando rayos. La Guardia es MUY BUENA combatiendo, así que no hay que tener ningún miedo en meterlos en el meollo. Flanqueada por dos unidades de Saurios (que al tener L9 y el porta de batalla cerca aguantarán más) forma un centro de batalla casi irrompible.

Enjambres

Una de mis unidades favoritas. Consejo: una peana por cada 1.000 puntos de ejército más una. A 1.000 puntos dos peanas, a 2.000 tres... Su elevadísimo número de heridas harán que sea muy difícil que el enemigo consiga aniquilarlas en un turno; como no huyen, significa que cuando acaben con ellas probablemente estarán a merced de una carga por el flanco de mi parte...



No van a hacer mucho (F2 R2) pero al ser envenenados te pueden dar la sorpresa y acabar con un Gigante en poco tiempo...

Los Enjambres siempre son una de las mejores unidades tácticas que existen. Si le sumamos en estos su alto movimiento y el hecho que hostigan (siempre mueven 24cm con un ángulo de visión de 360°); tenemos como resultado una unidad que nos da una potencia envidiable.

El peor problema que tienen es su elevado coste (60 puntos por miniatura, ¡más que un Króxigor!). Es difícil que los 180 puntos que valen 3 enjambres hagan 180 puntos en bajas. Para ello tenemos que pensar en los enjambres no como unidades que vayan a hacer muchas bajas, sino como una unidad que va a "colocar" una unidad enemiga para que *con otra unidad* le hagas bajas. En el apartado de Tácticas de Manuscritos de Nuth hay bastante explicación sobre cómo usar los enjambres. Sólo añadir que el cargar 24cm en cualquier dirección y poder tener el lujazo de 20 ataques HA3 envenenados en 4 peanas... vale la pena.

Guerreros Saurios

En muchos sitios se ha dicho, pero debe insistirse en ello. Los Guerreros Saurios son la base del ejército lagarto. Son necesarios, son tropa básica con una excelente relación calidad / precio, son tropas que aguantan lo que sea (casi) y son tropas que en caso de sobrarnos "picos" de puntos podemos personalizar a nuestro gusto (o según el adversario).



Un consejo: no escatimes en unidades de Saurios y no temas invertir una buena parte de tus puntos en ellos. Aquí debajo va un posible cuadro de qué debería incluir (a mí me ha funcionado bastante bien en las partidas que he jugado):

| Tamaño | U.P. | U.A. | U.P. | U.A. | U.P. | U.A. |
|---------|------------|---------|------------|---------|------------|---------|
| ..1.000 | 1 de 16/20 | - | - | - | - | - |
| ..1.500 | 1 de 20 | 1 de 12 | - | - | - | - |
| ..2.000 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 16/20 | - | - | - |
| ..2.500 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 16/20 | 1 de 12 | - | - |
| ..3.000 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 16/20 | - |
| ..3.500 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 20 | 1 de 12 | 1 de 16/20 | 1 de 12 |

Puede que a priori parezca muy exagerado. ¿Un ejército de 2.000 puntos con 3 unidades de Saurios? ¿52 Saurios? ¿700 puntos en Saurios? Pues sí. Las unidades de 16 pueden resultar bien, pero las de 20 son imparables. (Vaaaale, imparables no, pero bien apoyadas...). Organizados por ejemplo en 5 filas de 4 podemos permitirnos perder 4 saurios a disparos antes de empezar a perder filas.

No debes tener miedo de utilizar los Desoves. Mucha gente se obceca en llenar las opciones de Especiales, y por ejemplo en un ejército de 1.500 puntos si no tiene dos de Króxigors y una de Camaleones se preocupa. No lo hagas. Es mejor sacrificar una de Króxigors e incluso la de Camaleones a cambio de dar un par de desoves a unidades de Saurios:

| Apurando | Ptos. | Mejor... | Ptos. |
|--------------|------------|-------------|------------|
| 20 GS's* | 270 | 20 GS's * | 270 |
| | | D.Tlazcotl | 20 |
| 12 GS's** | 150 | 12 GS's** | 150 |
| | | D.Chotec | 20 |
| | | 12 GS's** | 150 |
| 3 Kroxs | 174 | 3 Kroxs | 174 |
| 3 Kroxs | 174 | - | - |
| 6 Camal. | 90 | 10 E. Expl. | 70 |
| TOTAL | 858 | | 854 |

* con Grupo de Mando **con Música

Fijémonos qué cambio: hemos perdido 3 króxigors y los 6 camaleones. A cambio, tenemos otra unidad de apoyo de 12 Saurios; tenemos 10 Eslizones Explorador (que no son Camaleones, ¡pero son 10!) y lo mejor es que la unidad de 20 Saurios (unidad principal) es inmune a psicología y tenemos un apoyo que persigue mejor.

No hay ninguna "regla" en cuanto a cuántas unidades de Guerreros Saurios es bueno que lleven desoves. Todo depende de los puntos que tengas, de cómo estén distribuidos, y de contra quién juguemos (si es contra Orcos no es lo mismo que contra No Muertos).

Veamos los Desoves para unidades:

- Desove de Tzunki. Anfibio y conseguir que los GS's tengan Iniciativa 2. No suele ser muy útil: para tropas anfibias tenemos a los Króxigors, y la iniciativa no se nota apenas si sube de 1 a 2.
- Desove de Sotek. Es interesante, pero sólo se le saca provecho si cargamos nosotros. Si podemos ponerlo en alguna unidad que contenga el siempre valioso Estandarte de Huanchi nos ayuda bastante, pero el no poder asegurarlo hace que muchas veces se "pase" de este desove. Otra cosa es ponerlo en una unidad de saurios con Lanzas, con lo que te aseguras un frontal de 3x ataques por miniatura (+1 en carga por el desove y +1 en no carga por las lanzas), pero en una unidad de 20 implica gastar en total 70 puntos por esos 4/5 ataques extras.
- Desove de Quetzl. Es algo cara, la verdad (muchas tropas de otros ejércitos tiene cambio de ligera a pesada por +1 punto, y por el coste del desove, en una unidad de

20 son +1'5 puntos por miniatura), pero es una interesante opción para ejércitos de unidades "generalmente débiles" (elfos, humanos).

- Desove de Tlazcotl. Indispensable. Por tan sólo 20 puntos conseguimos que la unidad pueda enfrentarse a un Gigante, a unas Ratas Ogro, o a cualquier regimiento de No Muertos. Además, por muchos proyectiles que reciban, ellos seguirán igual (¡son los primeros saurio-escudo!). Si puedes, incluye siempre, siempre una unidad con este desove.
- Desove de Chotec. Por su coste es adecuada. Hace que la unidad destinada a perseguir (que tanto puede ser la normal como la de apoyo) tengan bastantes más probabilidades de conseguirlo. Seguirá siendo difícil coger a la caballería, pero contra la infantería enemiga (incluso los Skavens) es muy resultón.
- Desove de Huanchi. Si juegas en terrenos con bastantes bosques puede proporcionarte una clara ventaja. Hay quien elogia los Montaraces Enanos o los Leones Blancos con su habilidad de permanecer dentro de un bosque hasta que la unidad enemiga se pone "a tiro". Es posible.
- Desove de Tepok. Otro que no vale la pena mucho. Es un desove muy caro y para el beneficio de tener un dado extra de dispersión más vale ponerle el desove al personaje. Quizá si nos sale que faltan justo 30 puntos y sabemos que lucharemos contra un no muerto atiborrado de magia puede resultar interesante, pero no lo recomiendo como "uso general".

Eslizones



Tampoco es normal ver un ejército de Hombres Lagarto sin eslizones. Muchos ejércitos pagarían por una tropa hostigadora con 15 de Movimiento y con disparos envenenados de cerbatanas, más de los 6 puntos que valen.

Sobre si ponerles jabalina o cerbatana, la verdad es que ambos ha habido momentos en que me han dado buenos resultados y momentos en que me han decepcionado.

Por regla general, las cerbatanas, debido a sus penalizadores, impactan casi siempre a 6's (que ya va bien por ser envenenados), con lo que son más útiles contra objetivos que tengan bastante resistencia, como pueden ser Gigantes u Orcos (tengo un regimiento, los Eslizones Cazagigantes, expertos ya en merendar Gigantes de mi vecino pielverde Zuklug el Pulgozo).

La jabalina, en contra, no tiene -1 por mover y disparar ni por largo alcance, lo que quiere decir que la mayoría de veces podremos impactar con un 4+. Es decir, en las jabalinas los ataques envenenados deben ser un añadido y no la base (no como las cerbatanas), con lo que debemos ser capaces de hacer bajas a 4+ para herir (esto es, jabalinas buenas contra objetivos de R3).

Sobre el tamaño, las exploradoras pueden ser de menor (10) y armadas con jabalina: al mover probablemente ya no podemos hacer disparos múltiples (seguro que estamos a larga distancia).

Para las unidades "en el ejército principal", la verdad es que cuanto mayor sea el tamaño, mejor. 14 es el mínimo aconsejable (12 no porque con tres bajas ya chequeamos pánico, y no es difícil hacer 3 bajas a bichos de R2; 13 no porque es el número Skaven ☺ así que nos quedamos con 14), y hasta 19 suelen ir bien. Más allá ya no resultan tan rentables (Liderazgo 5, les miras y huyen).

Lo aconsejable es poner siempre (SIEMPRE) una de Exploradores, y luego ir rellenando el ejército con unidades de 14-19 eslizones. 1-2 de eslizones por cada 1000 puntos no parece muy inapropiado (así, por ejemplo, 2-3 unidades al típico 1.500 de torneo, una exploradora y las otras de apoyo).

Guerreros Gélidos

Una pequeña joya. Una de las caballerías más devastadoras (y más caras) del juego. Cinco en solitario y con músico (185 puntos) pueden resultar el apoyo vital para cualquier unidad ya trabada en cuerpo a cuerpo; cinco más un héroe Saurio (con arma a dos manos), portaestandarte y músico (unos 300 puntos) son una unidad capaz de enfrentarse sin pestañear y con altísimas posibilidades de victoria sobre casi cualquier unidad enemiga (ruptura). Si la usamos como unidad de ruptura, el personaje es indispensable (no tenemos filas ni potencia).



Sin embargo, hay dos “peros” muy importantes. Uno, que es una unidad Especial (batallando con Terradones y con Króxigors por la titularidad) y por lo tanto su número es MUY limitado. (A no ser que usemos a Kroq-Gar el escamadura, pero eso es otra historia). Otra cosa “mala” es que no tiene apoyos. Si tuviera algún tipo de carros o caballería ligera o caballería menos pesada como unidades básicas (tipo Yelmos Plateados, Caballeros Noveles de Bretonia o incluso Jinetes de Lobo Goblin) esta unidad sería mucho más útil. Al no disponer de apoyos, no podemos basarnos en ella exclusivamente (si tenemos sólo una esperando que rompa sola pueden pasar mil cosas, desde que huya por pánico a que falle el chequeo de estupidez en el momento antes), con lo que si ponemos una muchas veces tenemos que poner otra como apoyo, o un Estegadón, o un Carnosaurio...

Consejo: si nos basamos en una táctica de tipo yunque-martillo (un flanco de recepción y un flanco de ruptura) poner mínimo dos unidades acompañadas de personaje (en la ruptura). Si son como “simples” apoyos globales a la infantería, podemos poner menos, peor equipadas y confiar más en los Króxigors.

Ah, ¡casi se me olvidaba! El Estandarte de Huanchi está hecho a la medida. En la fase de movimientos te aproximas (marcha, giros) al enemigo, y en la fase de magia ¡plas! La unidad destroza. Es muy, muy pero que muy recomendable.

Kroxigores

Otra de las maravillas del ejército Saurio. Pese a que son algo caros (58 puntos, si se compara con los Ogros que valen 35 o los Minotauros con arma a dos manos y ligera de 49 puntos), la verdad es que vale la pena. En contra de lo que piensa la gente, lo mejor no es la Fuerza 7 (que está muy bien) sino que tengan un Movimiento 15 y la regla especial de cargar a través de eslizones. Estas dos cosas hacen que puedan cargar (y apoyar muy bien) cuando quieran y donde quieran. Al menos en teoría.



Un consejo: una unidad de 4 mejor que una unidad de 3. Al principio yo hacía las unidades de 3, ahora son de 4 y con Campeón. Vale, paso de 174 a 252 puntos. Pero... primera que paso de un frontal de 9 ataques a uno de 13 (¡malditos Skavens! ☺). Segunda, los DESAFIOS. Es muy divertida la cara de mi enemigo cuando su general en caballo acepta el desafío y se come las 2 heridas (4 ataques HA3 suelen entrar 2, de F7...). Y si lo rechaza, ¡bien! Más fácil es con 13 ataques aniquilar toda su fila frontal.

Siempre, siempre hay que poner una unidad “de pantalla” de eslizones. Nuestros Kroxis tienen R4 y armadura de 4+, algo perfectamente “anulable”, así que mejor que caigan algunos eslizones antes que nuestros chicos grandes. Son realmente débiles ante los proyectiles (especialmente lanzavirotos de repetición lanzando salvas) y magia.

Una buena táctica es usar dos unidades de eslizones. Pon delante de los Kroxigores *DOS* unidades pequeñas de eslizones haciendo de "pantalla". ¿Por qué dos y no una? Para provocar la carga enemiga. Si cargan contra la primera línea, podemos declarar huida. En ese momento, si el enemigo no redirecciona la carga, es fallida (y al turno que viene pasamos por encima de la segunda barrera y cargamos nosotros). Si la redirecciona hacia la segunda línea de eslizones, también huimos, y como no se puede redirigir dos veces una carga ahí se queda la unidad enemiga, quietecita, viendo como nuestros grandes nenes se levantan, alzan sus armas a dos manos y les sonrían. El "pack completo" de una de 4 Kroxis con campeón más dos de 10 eslizones está de "oferta" a 372 puntos. Demasiado para una unidad de apoyo... pero si piensas que los eslizones pueden llegar a reagruparse y reciclarse, ya no es tan malo. Por ello no aconsejo la "doble pantalla" a no ser que sepamos que nos enfrentaremos a un ejército con algo pesado y muy móvil (carros del Caos, Caballeros del Lobo Blanco, etc.).

¿Cuántas unidades de Kroxis es aconsejable poner? Yo diría que una cada 1.000 puntos. Más no se aprovechan tanto (da mejor resultado una de saurios de apoyo) y menos... bueno, quizá, pero es que como tengo para poner 2 de 4 Kroxis, a 2.500 puntos quedan la mar de majos.

Por último sólo recordar una cosa. Estos nenes son una UNIDAD DE APOYO. Si los lanzas adelante a saco ellos solitos, sin el apoyo de algo móvil, gordo y que pueda inclinar definitivamente la balanza (Guerreros Gélidos, Estegadón) sí que te harán bajas y sí que pueden romper la línea, pero sólo habrán sido útiles un turno. Piensa que ni tienen filas ni tienen estandarte: una unidad simple de goblins cargándoles por el flanco empiezan con un +6 al combate, y por muy grandes que sean no van a aguantar.

Eslizones Camaleón

Lo siento, para mí son la peor unidad de los Hombres Lagarto. Cuestan más del doble que un eslizón explorador con cerbatana, a cambio de un punto más de HP, un punto más de Liderazgo, un -1 a que los disparen (¡como que les van a disparar, si cargando se los hieren! ¡Que no dejan de tener R2 y sin armadura!) y eso que los puedes desplegar a la vista del enemigo. Ah, sin olvidarse de que son una opción de las preciadas tropas Especiales...



La función de una tropa hostigadora y exploradora debe ser retrasar las marchas enemigas, cargarse posibles máquinas de guerra y hostigar a los hostigadores enemigos (el deshostigador que los deshostigue buen deshostigador será). ¿Y para eso necesito unos tipos de 15 puntos cada uno, cuando mueren solo por escupirles?

Las pocas partidas en que he incluido Eslizones Camaleón han muerto el primer turno o segundo por una carga. Si los pones cerca, el enemigo les carga y no pueden hacer nada. Si los pones lejos, estás desperdiciando su mejor habilidad. Así que... ¿para qué ponerlos?

Para acabarlo de redondear, las miniaturas son patéticas, parecen la Rana Gustavo. Multiplicada por seis, eso sí.

Antes que poner unos Eslizones Camaleón piensa cuántos eslizones exploradores (tropa básica que va a morir igual de fácil que ellos, o incluso puede que aguanten más al ser más número) de 7 puntos puedes poner, y luego piensa si vale la pena o no.

Terradones

Una de las mejores unidades voladoras del juego. Los Terradones no tienen un precio excesivamente caro (35 puntos) para los 3 ataques F4 que tienen y la genial estrategia de cargo-pego-pegas-huyo-me reagrupó.

Como todas las voladoras, son unidades de apoyo global. No te precipites en usarlas rápidamente, pueden esperar al tercer o cuarto turno. Así, como anti-dotaciones son buenos, contra caballerías ligeras... El número de ataques hace que puedan enfrentarse (¡SIEMPRE DE FLANCO!) a carros ligeros como son el carro Goblin o el Alto Elfo. Y recuerda que si estás cerca de una unidad enemiga que esté huyendo y le cargas con los Terradones, esos 50cm de carga muchas veces son superiores a su movimiento de huida...

Lo único malo de esta tropa es que debe luchar con tropas como Króxigors o Gélidos para hacerse un hueco en el ejército, y por desgracia muchas veces son más útiles unidades de apoyo con una buena pegada que unos voladores. Aún así, piensa que por 105 puntos tienes una unidad de 3, y es muy buen precio.



El Estegadón



El Estegadón, sí. Así, en Mayúsculas. Porque se lo merece.

Es una excelente unidad de apoyo. ¿COMORRRRL? ¿De apoyo dice este? Pues sí, de apoyo. De apoyo a una carga de Guerreros Gélidos (añade 1d6+1 impactos de F5 más los ataques del Estegadón más los ataques de los Eslizones) para romper de un solo golpe una unidad enemiga; de apoyo para cargar por el flanco a esa insidiosa unidad de esqueletos que traba todo el rato mis Guerreros Saurios; de apoyo porque el Lanzavirotes “acoplado” puede debilitar la unidad que sea necesario (aquí el Segundo Sello de Amul se vuelve interesantísimo para impactar, o para herir, o para el número de heridas); de apoyo porque el Terror puede hacer mella por mucho que intente cargarme el enemigo.

Pero nunca, JAMÁS, dejes un Estegadón solito pastando hierba por ahí (a no ser que quieras que el enemigo se lance a la carga del Estegadón, cosa que podría ser con un poco de ingenio táctico). Ya lanzar el Estegadón en solitario contra una unidad puede resultar problemático (3 filas + estandarte + potencia de unidad es un +5; debes hacer bastante más de 5 bajas para que la unidad enemiga huya, y si el Estegadón se queda sin hacer huir el turno que carga tiene las de perder por muy Tozudo que sea).

Es una unidad muy, muy recomendable. Si quieres sorprender a tu enemigo en una partida normalita (2.000 – 2.500 puntos) pon dos Estegadones y hazlos cargar conjuntamente contra esa pretenciosa unidad de Caballeros Elegidos del Caos con dos personajes y aire acondicionado de serie; a ver cómo solucionan los dos chequeos de miedo más los 2d6+2 impactos de F5, los 8 ataques HA3 F5 y los diez “alguno entra” de HA2 F3. Consejo: si ves una unidad enemiga que valga más de 470 puntos y tienes dos estegadones, no lo dudes, haz que carguen a la vez.

Aconsejable uno a partir de 1.500 y dos a partir de 3.000.

Salamandras

Una unidad que no está nada mal. A nivel de coste se adapta a nuestro ejército y no al revés: si antes de las singulares nos quedan 65 puntos ponemos una, si quedan 130 ponemos dos y si quedan 195 ponemos tres.



Sin duda lo mejor es poner tres juntas. Con sólo un inconveniente (el coste) aporta muchas ventajas: es más probable que disparen algo (no veas lo frustrante que resulta tener dos salamandras y sacar 2 impactos más Problemas), pueden aguantar bien una carga de hostigadores o caballería ligera, y en caso de emergencia pueden hacer daño. Recuerda que tienen Fuerza 5 (y 6 ataques son 6 ataques) por lo que incluso en caso de amenaza debes considerar la opción de cargar con las salamandras contra unidades enemigas débiles.

Los Desoves

Ya hemos visto cómo pueden afectar los desoves a las unidades. Los personajes Saurios también tienen la capacidad de tener desoves de estos. Algunos son más útiles que otros:

- Tzunki: poco interesante, aunque subir I+1 por 5 puntos puede estar bien como “relleno”.
- Sotek: bastante bueno. Ya hemos visto la táctica del “Saurio Solitario”: el desove de Sotek puede proporcionarnos un ataque extra.
- Quetzl: indispensable. Un personaje Saurio “estándar” puede llegar a tener una armadura de 3+ sin gastar objetos mágicos: 5+ de piel escamosa normal, +1 por Quetzl y +1 por armadura ligera. Más de lo que muchos querían.
- Tlazcotl: útil si queremos incluir al Saurio en una unidad de Tlazcotl. Si no, hombre, puede tener su gracia (inmune al pánico de las unidades que corretean a su lado o al Terror y el Miedo) pero hay otros desoves que llaman más la atención.
- Chotec: genial. Si cargas a una unidad enemiga con (por ejemplo) unos Guerreros Gélidos _y_ un personaje Saurio Solitario con este desove aumenta las probabilidades de alcanzar la unidad enemiga.
- Huanchi. El mismo comentario que para el desove de unidad.
- Tepok. Recomendable. Si sobran desoves siempre está bien contar con un dado extra de dispersión.
- Itzl. Ehm... si vas a montar al personaje en un Gélido o Carnosaurio, obligatorio, si no, no sirve de nada.
- Ancestrales. En un Chamán Eslizón es muy bueno (recuerda que EVITA DISFUNCIONES, y los 150 puntos que vale el chamán bien valen evitar una disfunción). En un guerrero es útil, pero no sirve de tanto el repetir ¿herir? ¿Impactar? Vale, puede, pero es que en un chamán siempre me ha salvado de más de una 😊

Los Objetos Mágicos

Incomprensiblemente y por desgracia, los Hombres Lagarto disponen de la peor variedad de objetos mágicos que hay. No se pide llegar al nivel de Enanos o del Caos, pero la mayoría de razas tienen más estandartes o (sobre todo) armaduras que nosotros. Tener menos Objetos Arcanos no importa mucho ya que la mayoría de objetos arcanos los llevan los hechiceros (y teniendo en cuenta los Slann y sus tablillas mágicas no está mal del todo). Pero cuatro Estandartes Mágicos, tres Talismanes o tres Armaduras es bastante pobre. En fin...

- Tablillas Sagradas: ya comentadas con los Slann.
- Armas Mágicas. Como ya hemos dicho cuando hablábamos de los personajes Saurios, su objetivo es causar muchas bajas. Es por ello que hay armas que destacan por encima del resto para equipar nuestros Saurios:
 - Espada de Tzunki (bueno, F+1 y anular armaduras cuando por 6 puntos tengo F+2 y un -4 a la armadura... por 65 puntos no es que sea el chollo del siglo).
 - Espada Piraña. Si sabemos que va a haber un desafío vale la pena, en serio)
 - Cimitarra del Sol Resplandeciente (A+2, ¡guau!).
 - Espada de la Premonición (¿a quién le importa la Iniciativa?).
 - Tenemos dos armas para eslizones (Báculo del Sol Perdido y Cuchillo de Sotek) pero viendo la gran cantidad de personajes eslizón...
 - Por último tenemos 2 armas con unos objetivos muy claros: bichos de más de una herida (Espada Piraña), demonios y personajes especiales (Espada Interdimensional).
 - Macana Ardiente. Contra enemigos de R3 (elfos oscuros) es un buen objeto, ya que la F5 del Saurio hace que igualmente hiera a 2+, sin embargo tener -4 a la armadura daña mucho. Ojo, recordad que la barda de Ithilmar (Altos Elfos) hace inmune al fuego a su portador, y la Macana hace ataques de fuego.
- Armaduras Mágicas. Muy triste. Un Yelmo para eslizones (y si coges el Yelmo olvídate del resto de objetos), el Escudo del Estanque Cristalino (objeto demasiado específico, tienen que tirarte un proyectil mágico y luego hay un 50% de que rebote; muy caro), y por último un objeto que seguro que no falta en ninguna armería lagarta: el Escudo Mutilador (30 puntos) que además de ser un escudo da otro ataque a su portador.
- Objetos Hechizados. Un amplio abanico:
 - Colgante Reluciente de Chotec. Quizá la única utilidad sea llevarla en un portaestandarte de batalla en una unidad de Króxigors que esté luchando contra algo de fuerza considerable (caballeros del Caos).
 - Estatuilla del Rencor. Es interesante para matar magos enemigos cuando ha agotado sus dados de dispersión, o para rematar ese personaje al que le queda una herida. Tiene dos inconvenientes: uno, que es dispersable con 5+, y otro, que en el mejor de los casos (Elfos) hay un 50% de probabilidades de que no haga nada y el objeto sea inútil.
 - Capa de Plumas. Sólo lo pueden llevar Eslizones. Ideal si nos enfrentamos a un ejército con máquinas de guerra o mucho hostigador débil. Tener un moscardón con 4 o 5 ataques F4 volando 50cm incordia bastante.
 - Embrujo del Guerrero Jaguar. Indispensable para tener un personaje estilo asesino muy móvil (¡44cm en carga!).
 - Amuleto de la Maldición de Tepok. Un solo uso, y sólo utilizable si el enemigo tiene una disfunción y su efecto no es negativo. Demasiado difícil.
 - Cabeza Reducida. Tiene su gracia pero pueden pasar mil y una cosas para que no sea usado.
 - Amuleto de Itzl. Puede transformar un héroe en alguien con probablemente 3 heridas. Si tenemos un día de suerte y el enemigo tiene varios "cada herida no salvada", quizá.

- Libélula de Mercurio. Poco útil, sirve para desplegar después los exploradores (o antes, como queramos). En casos muy específicos puede sernos útil.
- Veneno de la ranita de luz. Estaría bien, pero un Saurio ya tiene suficiente fuerza como para herir (además que prefiero un arma mágica que dé más ataques a que sean envenenados) y un eslizón...
- Objetos Arcanos
 - Vara de la Tormenta. Muy, muy interesante, sobre todo contra infantería (o huye por el chequeo de pánico o queda muy mermado por los 2d6 proyectiles). Consejo: segundo o tercer turno cuando al enemigo le quede un dado de dispersión (o ninguno).
 - Cubo de la oscuridad. Pagar 15 puntos más en un Pergamino de Dispersión para anular hechizos en juego (útil contra no muertos y altos elfos) y un 50% de que se acabe la fase de magia... un poco caro pero no está del todo mal.
 - Diadema del Poder. ¡Imprescindible! Por tan sólo 35 puntos podemos guardar hasta 2 dados de magia o dispersión para la siguiente fase. No sólo nos aporta mucha flexibilidad (en especial si no sabes contra quién vas a luchar) sino que su relación beneficio / coste es de lo más interesante.
- Talismanes
 - Amuleto de Itzl. Muy caro, 40 puntos para tener un 83% de tener más de una herida.
 - Aura de Quetzl. Este está muy bien. La mayoría de impactos de héroes enemigos o de carros o de máquinas de guerra tienen un 50% de salvarse.
 - Gargantilla de los Grifos. Típica salvación especial de 5+.
- Estandartes
 - Tótem de las Profecías. Sólo puede estar en un Portaestandarte de Batalla, lo que indica que o bien es un Slann o bien un Héroe Saurio. Recordemos que el miedo es algo útil generalmente cuando la unidad que lo causa puede superar en número a la unidad enemiga. Así pues, descartado para un Slann (hay estandartes mejores). Sólo queda la opción "héroe saurio en unidad de saurios", y encarecer en 75 puntos una unidad donde cada nene vale 12 (o más) no parece muy buena idea.
 - Estandarte del Sol de Chotec. A no ser que nos enfrentemos a un ejército lleno de proyectiles como el Imperio, los Elfos Silvanos o los Enanos, es un estandarte que no se va a amortizar. Y reducir una de cada 6 bajas tampoco es tan vital.
 - Tótem de Huanchi. Otro de los objetos "imprescindibles". No hay que pensar en él como un "añadido" a la carga, sino como el "toque". Pensemos cuántas veces una unidad enemiga clave está fuera del ángulo de visión... por milímetros. No hay problema: en la fase de movimiento se encara nuestra unidad y en la fase de magia gracias al estandarte cargamos contra ella (¡sin que pueda aguantar y disparar o huir!). Lo malo es que es de un solo uso; lo bueno que es imposible de dispersar (jje jie jie).
 - Estandarte del Jaguar. Otro trapo de los que valen la pena. Hace que una unidad de infantería tenga posibilidades de coger a una de caballería que ha huido...

El Saber de los Ancestrales

Nota: estas reglas, pese a no ser oficiales (debes pedirle permiso a tu oponente para usarlas) están basadas en hechizos que ya existen exactamente igual (hasta en la tirada de 1d6) por lo que no están descompensadas (y no se han cogido los hechizos más buenos de todos, precisamente).

Puedes hacer que un Chamán Eslizón con el Desove Sagrado de los Ancestrales (o un Slann) use este saber de magia en vez del habitual.

| MAGIA DE LOS ANCESTRALES | | | | |
|--------------------------|-------------------------------|------------|---------|--|
| 1d6 | Hechizo | Dificultad | Alcance | Notas |
| 1. | Ira de Chotec | 3+ | 60 cm | Designa una miniatura a 60cm o menos del hechicero. Si la tirada de salvación por armadura de dicha miniatura es 6+ o no tiene, recibe un impacto de F3; si es de 5+, recibe un impacto de F4; si es de 4+ o mejor, recibe un impacto de F5. Se considera proyectil de Fuego. |
| 2. | Bendición de Sotek | 6+ | 30 cm | Designa una unidad amiga a 30cm o menos del hechicero. Dicha unidad podrá repetir todos los resultados de 1 para impactar y para herir ese turno (recuerda que las tiradas no pueden repetirse más de una vez). |
| 3. | Sigilo de Huanchi | 7+ | 60 cm | Designa una unidad a 60cm o menos del hechicero. Todos los proyectiles disparados contra dicha unidad no pueden impactar con menos de un 6. Si se trata de un arma o máquina que usa dado de dispersión, se dispersa automáticamente. El hechizo sigue activo hasta que sea dispersado, o hasta que el hechicero decida lanzar otro hechizo o muera. |
| 4. | Protección de los Ancestrales | 7+ | - | Designa una miniatura amiga que haya recibido alguna herida. Dicha miniatura vuelve a tener su atributo de heridas inicial. |
| 5. | Revelación de Tlazcotl | 8+ | 30 cm | Todas las unidades amigas huyendo en el campo de batalla se reagrupan automáticamente. Además, todas las unidades amigas a 30cm del hechicero son inmunes a psicología (esto sigue activo hasta que sea dispersado, o hasta que el hechicero decida lanzar otro hechizo o muera). |
| 6. | Rapidez de Itztl | 9+ | 60 cm | Designa una unidad amiga de caballería, enjambre o monstruo (incluye al Estegadón). Dicha unidad avanza 5d6 cm hacia el enemigo más cercano. Si se pone en contacto peana con peana con el enemigo se considerará carga (el enemigo sólo puede mantener la posición). |

La Evolución De los Hombres Lagarto

Los Viejos Tiempos: la Serie C

Antes de que Warhammer fuera el fenómeno mediático que es actualmente, había miniaturas para prácticamente cualquier raza imaginable. Muchas de ellas eran la mezcla de lo humano con lo sobrehumano: hombres gato, hombres pez, hombres cabra... y Hombres Lagarto.

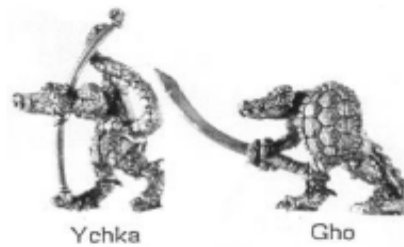
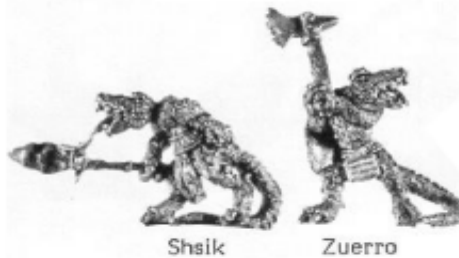
Las primeras miniaturas antiguas a las que hemos tenido acceso sobre Hombres Lagarto son de la llamada Serie C, miniaturas que salieron antes de la Tercera Edición (entre 1983 y 1985).



Por aquel entonces, los Hombres Lagarto eran un cruce precisamente entre hombre y lagarto; seres que recordaban claramente los cocodrilos, y con una estética absolutamente salvaje aunque con detalles que podían recordar las culturas precolombinas de mesoamérica. Recordemos que por aquél entonces casi cada miniatura tenía un nombre (como podemos ver). Lo más curioso del caso es que estos primerizos Hombres Lagarto se parecen mucho más a los de Sexta Edición que los de Quinta.

Sin duda se pueden considerar los predecesores de los Hombres Lagarto.

También en la "serie C" encontramos diversas clases de miniaturas que tendrían que ver con los Hombres Lagarto: por una parte los Fimir (qué recuerdos, aquellos que disfrutamos del HeroQuest...) y los Hombres Serpiente (por aquél entonces la serpiente no era precisamente el símbolo de Sotek sino que eran seres nacidos del Caos). Por otra parte los Pigmeos, que curiosamente vuelven a aparecer en el trasfondo de esta Sexta Edición (hasta aparecen como devoradores de Coatl) y las Amazonas, las "eternas desaparecidas"

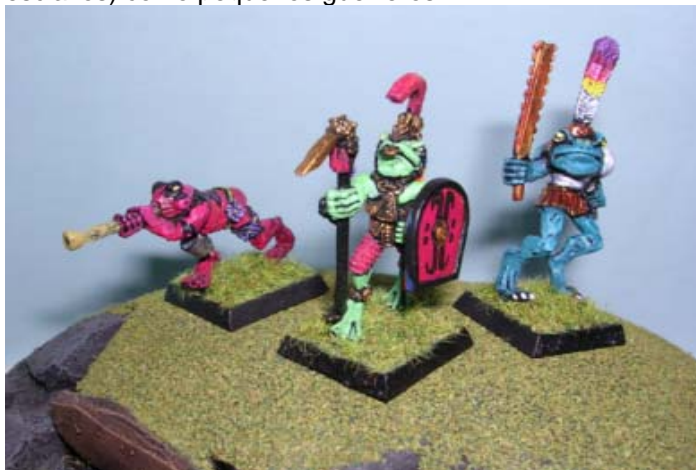


(por si alguien no lo sabía, las miniaturas de Amazonas de Quinta Edición sólo aparecieron en España y empiezan a ser una pieza bastante codiciada por algunos coleccionistas).

Pero los que eran también parte importante ya del trasfondo de Warhammer fueron los SLANN. Éstos, inicialmente, eran sapos andantes. No los Slann, magos sacerdote, sino que la tropa... ¡también eran hombres rana!



Los Slann tenían ya nombres claramente inspirados en la mitología de la vieja América. La mayor diferencia quizá con el ejército posterior era que la presencia de esclavos era considerable, ya sea como porteadores del Slann Sacerdote (sí, antes lo llevaban unos esclavos) como pequeños guerreros.



Miniaturas de antiguos Slann cortesía de Thrudd el Bárbaro (merci ©)

Es curioso observar cómo ya existían entonces los primeros Guardias del Templo (*Palace Guards*), con mejor armadura.



Estas miniaturas son hoy en día tremendamente difíciles de ver.

Llegaron a tener una aceptación media; era uno de los “ejércitos menores” (como por desgracia parece que sigue siendo), pero incluso en el viejo reglamento de Blood Bowl primera edición aparecía el equipo de Slanns. Todo sapos, por desgracia, y un equipo que sinceramente era bastante malo (el equipo de Slanns daría paso al equipo de Hombres Lagarto ¡casi quince años después!).

Los Hombres Lagarto renacen...

Con la explosión de Warhammer en el momento de la Cuarta Edición (1.993, lo que sería Primera Edición en español, la famosa caja de elfos vs. goblins) los Hombres Lagarto y los Slann parecían destinados al destierro, en el mismo cajón donde habían caído los Orientales (samurai), los Fimir, Pigmeos, Amazonas y algunas otras razas o miniaturas tan queridas por algunos. No eran una de las “razas mayores” así que no había motivo para incluirlos dentro de la reducida lista de Cuarta. Quizá con el tiempo sacarían algún regimiento de renombre o ampliación o...

Y algo cambió. Ese algo se llamaba Jurassic Park, una película sobre dinosaurios que había roto taquilla en el mundo entero y había desatado una pasión por los dinosaurios en los más jóvenes. Aquello hizo posiblemente (es una simple conjetura ;-) que los “peces gordos” de Games Workshop quisieran apostar por actualizar los viejos Slann a el nuevo sistema de Warhammer, ahora que era un juego que gozaba de una buena salud comercial. Los juegos de tablero (en lo que se había basado GW) tipo HeroQuest y similares estaban muy bien y tenían ese espíritu rolero con el que habían comenzado, pero no daba mucho dinero; el dinero estaba en juegos a lo grande como Warhammer...

Así que se pusieron manos a la obra. Lo más parecido a dinosaurios eran los antiguos hombres cocodrilo (*Lizardmen*) u hombres lagarto, así que esa iba a ser la base. Tenían que meter muchos dinosaurios, porque era lo que estaba de moda, así que empezaron con tres o cuatro de los dinosaurios más conocidos, que “evolucionaron” a Estegadón, Terradones y Salamandras. También vieron que los Gélidos podían adaptarse muy bien al concepto de Velociraptor, por lo que modificaron la miniatura cuando los Elfos Oscuros (y funcionó bien). Tomaron a los Slann por el trasfondo y la ubicación, que parecía quedar de fábula con los Hombres Lagarto; sólo que los slann no parecían tan guerreros como los Hombres Lagarto (a los que llamarían Guerrero Saurio). Readaptando los Slann a criaturas muy ágiles pero algo más “dinosaurizada” aparecieron los Eslizones, y los Slann en palanquín como gobernante de todos mutó en un Sacerdote Supremo igual que los antiguos

Slann portado ahora por Guardias del Templo. Y aquí llegamos, dos años después de Jurassic Park, a tener un ejército basado en dinosaurios (añadiendo Króxigors y un par de detalles). Decidieron que para promocionarlos (al fin y al cabo se salían de la “fantasía clásica” donde sólo hay elfos, humanos, orcos, enanos y no muertos) los pondrían como ejército “de caja” de Quinta Edición.

Y la Quinta Edición apareció, gustó y (como suele aparecer en los ejércitos de caja) se vendió. En esta Sexta Edición hemos visto cómo los Slanns-Eslizones en Gélido han dado paso a los Hombres Lagarto (Saurios) en Gélidos; cómo los Slann se han hecho más poderosos en magia y ya no necesitan que nadie les lleve, y cómo los Saurios han dejado el aspecto de dinosaurio para volver a acercarse a los antiguos Lizardmen.

¿Qué será lo próximo? Quién sabe...