

HOMBRES LAGARTO

SIRVIENTES DE LOS ANCESTRALES

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

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

Las ciudades templo en ruinas de Huatl, Tlax y Xahutec son víctima de frecuentes incursiones debido a su localización próxima a la costa. Durante los últimos años han llegado más exploradores nórdicos, élficos y tileanos en busca de tesoros y de conocimientos arcanos. Con la llegada de estos intrusos, los Hombres Lagarto indígenas se han visto obligados defender lo que les pertenece por derecho. La táctica favorita de los Hombres Lagarto consiste en una guerra de guerrillas caracterizada por los ataques por sorpresa de grupos pequeños de guerreros saurios y eslizones. De esta forma intentan refrenar la marea de continuos saqueos. La costa, la jungla y las zonas de las ciudades en ruinas son hogar de numerosas de estas pequeñas bandas de defensores solitarios frente a la rapiña de los pieles secas.

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

El jugador que decida incluir la guardia del templo comprobará que resulta un desafío y una recompensa si se sabe utilizar. Los Hombres Lagarto son el "equipo local" y por ello obtienen una serie de ventajas, aunque también tienen debilidades que los jugadores más astutos sabrán "ocultar" a sus oponentes.

REGLAS ESPECIALES

Piel escamosa: todos los Hombres Lagarto disponen de una tirada de salvación "natural" gracias a sus gruesas escamas. Los saurios disponen de una tirada de salvación por piel escamosa de 5+ y los eslizones de 6+. La tirada de salvación no puede ser modificada por la Fuerza más allá de 6+,

aunque cualquier resultado de "niega las tiradas de salvación" en la Tabla de Heridas negará esta tirada de salvación por piel escamosa de 6+. La armadura ligera les proporciona +1 a la tirada de salvación, igual que el escudo.

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

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



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

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

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

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

ELECCION DE GUERREROS

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

LISTA DE EQUIPO DE LOS HOMBRES LAGARTO

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

EQUIPAMIENTO DE SAURIOS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Hacha de piedra (cuenta como Garrote).	3 co
Hacha	5 co
Espada	10 co
Arma a dos Manos	15 co
Lanza	10 co
Alabarda.....	10 co

Armas de Proyectoil

Ninguna

Armaduras

Casco de hueso	10 co
Armadura ligera.....	50 co
Escudo.....	5 co

EQUIPAMIENTO DE ARQUEROS

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Hacha de piedra (cuenta como Garrote).	3 co
Hacha	5 co
Espada (solo héroes).....	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectoil

Arco corto.....	5 co
Bolas.....	5 co
Jabalinas	10 co
Cuchillos arrojados	15 co
Cerbatana	25 co

Armaduras

Casco de hueso (solo sacerdote).....	10 co
Rodela	5 co
Escudo.....	5 co



TABLA DE HABILIDADES DE LOS HOMBRES LAGARTO

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote Eslizón			✓		✓	✓
Guerreros Tótem	✓			✓		✓
Eslizones de Cresta Grande		✓			✓	✓



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

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

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

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

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

Króxigor: tu banda puede incluir un único Króxigor.

EXPERIENCIA INKIAL

Un **Sacerdote Eslizón** empieza con 20 puntos de experiencia.

Un **Guerrero Tótem** empieza con 11 puntos de experiencia.

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

Un **secuaz** empieza con 0 puntos de experiencia.

Qocbotl, chamán skink del decimotercer desove del tercer milésimo ciclo del sol en la era de Sotek, subió lentamente los escalones de la Gran Pirámide del venerado señor slann Teheqela. Había sido un gran día de banquetes y rituales. Hoy era su día de prueba. Este día, si Sotek lo desea, sería la oportunidad de Qocbotl de unirse a las filas de los Altos Chamanes. Sus hermanos de linaje se convertirían en guerreros, ingenieros y líderes.

“Pasamos al segundo nivel ahora, iniciado”. Croó el maestro Ullochl. Muchos ciclos de servicio como Alto Chamán habían hecho mella en el viejo skink. Pronto, Qocbotl heredaría el manto de Ullochl y su antiguo tutor pronto se uniría a su antepasado para disfrutar de la gracia eterna de Sotek.

“¿Cuánto tiempo debemos esperar, mi maestro?” preguntó Qocbotl.

“Hasta que el Sol alcance el segundo punto de su ascensión. Es importante esperar a llegar a la cima hasta que Sotek haga brillar su gloria sobre nosotros, para que puedas recibir su regalo”, fue la respuesta graznante. Pasaron las horas, y Qocbotl observó la gran ciudad que tenía debajo. Sauros, kroxigor y miles de skinks se afanaban en corretear por la ciudad de los Hombres Lagarto, mientras que los Altos skinks empezaban a agolparse en la base de la pirámide. Pronto le tocaría a Qocbotl protegerlos de sus despiadados enemigos: los tres veces malditos Hombres Rata, los ignorantes Humanos, los crueles Oscuros, las bestias del Caos e incluso de las feroces Mujeres Guerreras, que se cernían sobre ellos sin razón aparente. Qocbotl ya había visto caer a siete de sus hermanos de prole ante las armas de los incursores. Había jurado que, bajo sus ojos vigilantes, no morirían más crías.

“Ahora, joven chamán, ascendemos por el camino del honor para que recibas esta tarea de mi parte”. Ullochl comenzó a subir los últimos escalones, deteniéndose en cada uno de ellos y haciendo un gesto hacia los glifos tallados en cada escalón.

“Este es el camino de la gloria, estas placas honran a aquellos de nuestra raza que nos han servido”. Señaló con la mano una pequeña placa que parecía cambiar de color al hacerlo.

“El gran guardián Oxyotl, el eslizón camaleón. Como Alto Chamán debes ser astuto y golpear a nuestro enemigo donde no lo espera”.

Qocbotl respondió: “Lo haré”. Dio un paso. Ullochl hizo un gesto a su izquierda, a la placa de un cocodrilo. “Debes ser valiente y fuerte, como el gran cocodrilo”. El orgullo se hinchó en el pecho de Qocbotl, pues allí estaba la placa de su tocayo. “Lo haré”. Ullochl subió un escalón y volvió a hablar: “Debes ser rápido y fuerte, como Ichi-Uichi, el maestro de los fríos”.

“Lo haré”, dijo Qocbotl con severidad. La etapa final estaba a punto de comenzar...

Ullochl se detuvo. Señaló el pabellón de arriba, que albergaba al Gran Señor Slann Teheqela. “...Y debes servir a todo lo que es bueno y verdadero en el mundo, y protegerlo como los Antiguos han enseñado a nuestros padres”.

“Yo...” y de repente, como si unos brazos mágicos le apretaran la garganta, apenas pudo pronunciar las siguientes palabras, “lo... haré... así”. Qocbotl jadeó. Esto no era parte del entrenamiento que había esperado. Su juramento parecía estar grabado en su mente. Podía ver las palabras. Ullochl se quitó el tocado de plumas e hizo que Qocbotl se arrodillara. La corona de plumas fue colocada sobre su cabeza. Ullochl miró así al nuevo Alto Chamán.

HEROES

1 SACERDOTE ESLIZON

60 co para reclutar

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

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	4	3	3	1	5	1	7

Armas/Armadura: los Sacerdotes Eslizón pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo de los Eslizones.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: el Sacerdote Eslizón es el jefe de la banda y cualquier miniatura de la banda a 6" o menos del Sacerdote Eslizón puede utilizar el atributo de Liderazgo de este en vez del suyo propio. Si el Sacerdote Eslizón es borrado de la banda, puedes reclutar a un nuevo Sacerdote Eslizón, aunque debes jugar una partida sin líder antes, para darle tiempo a unirse.

Hechicero: El Sacerdote Eslizón es un hechicero y, por tanto, puede usar la Magia de los Hombres Lagarto.



Sacerdote eslizón (arriba)
Guerrero Tótem Saurio
(derecha) y Eslizón de Gran
Cresta (extrema derecha).

0-1 GUERRERO TOTEM SAURIO

60 co para reclutar

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

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	4	0	4	4	1	2	1+1	8

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

0-2 ESLIZONES DE GRAN CRESTA

30 co para reclutar

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

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	3	3	2	1	4	1	7

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



SECAUCES

BRAVOS ESLIZONES

20 co para reclutar

Estos bravos Eslizones son rapidos, agiles e inteligentes. Aunque carecen de la fuerza bruta y agresividad de los Saurios, son buenos disparando rafagas de flechas y javalinas. Carecen del poder de permanencia de los Saurios ya cambian facilmente entre la audacia imprudente y el panico repentino, quizas por su memoria corta. Tan pronto como un grupo de Eslizones huye del peligro inmediato, se olvidan de la experiencia y se reagrupan para otro audaz ataque.

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

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

0-4 BRAVOS SAURIOS

40 co para reclutar

Los saurios tienen unas escamas gruesas y afiladas que les sirven de armadura natural. Son lo suficientemente inteligentes para entender órdenes claras y simples. Resultan excelentes guerreros, pero no sirven para mucho más. Son extremadamente obstinados y difíciles de batir en combate. Son criaturas feroces y no se detendrán hasta descuartizar a sus enemigos.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	4	3	0	4	4	1	1	1+1	7

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



Bravo Saurio (arriba), Bravo Eslizón (centro y derecha) y Kroxigor (arriba a la derecha).

0-1 KROXIGOR

200 co para reclutar

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

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	0	5	4	3	1	3	8

Armas/Armadura: el Króxigor está equipado con una alabarda.

REGLAS ESPECIALES

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

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

Causa miedo: el Kroxigor es un monstruo de gran tamaño que causa *miedo*.

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

Animal: el Kroxigor es una criatura bastante estúpida y nunca aprende de sus errores. Por tanto, no gana puntos de experiencia.

EQUIPO NUEVO

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

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

MARCAS SAGRADAS

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

Fauces descomunales: 40 puntos.

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

Glándulas venenosas: 40 puntos.

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

Marca de los Ancestrales: 50 puntos.

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

Qocbotl estaba asombrado, no podía creer el tamaño y la majestuosidad del Señor Slann. Era fácilmente diez veces más grande que Qocbotl, y sus enormes ojos, que no parpadeaban, parecían arder en los suyos a pesar de que la mirada parecía tan distante. El Slann no se había movido desde antes de que Qocbotl naciera. Y ahora, de repente, el Slann empezó a moverse...

...La multitud de abajo jadeó. Qocbotl sintió que el Slann le agarraba el brazo y que todo su cuerpo se elevaba hacia el sol. Sintió como si le hubieran arrancado el brazo de la cuenca, mientras colgaba en el aire frente al Slann.

HABILIDADES ESPECIALES Y MARCAS SAGRADAS DE LOS HOMBRES LAGARTO

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

SOLO ESLIZONES

INFILTRACION

El eslizón es un gran cazador y es experto en lanzarse por sorpresa sobre su presa sin que esta advierta su presencia. El héroe puede desplegarse en cualquier lugar del tablero a una distancia mínima de 12" de una miniatura enemiga. Además, debe iniciar la partida oculto.

GRAN CAZADOR

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

SOLO SAURIOS

Habilidades prohibidas: los saurios no pueden recibir Habilidades Académicas y tampoco pueden utilizar armas de proyectiles.

RUGIDO DE BATALLA

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

PIEL ENDURECIDA

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

MAGIA DE LOS HOMBRES LAGARTO

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

D6 Resultado

1 La Ira de Chotec

Dificultad: 8

Del cielo sale disparado un rayo de energía que impacta en la miniatura enemiga más próxima al sacerdote eslizón (a una distancia máxima de 10") y le causa un impacto de Fuerza 5. Sin embargo, si la miniatura enemiga está equipada con armadura ligera, armadura pesada, armadura de Ithilmar o armadura de gromril, suma +1 a la Fuerza del impacto y a la tirada en la Tabla de Heridas.

2 La Bendición de Sotek

Dificultad: 7

Este hechizo puede lanzarse sobre una miniatura individual que se encuentre a una distancia máxima de 6" del sacerdote eslizón o también sobre el propio sacerdote eslizón. Tira 1D6 para determinar qué bendición se recibe. Los efectos permanecen en juego hasta que el sacerdote o la miniatura objetivo queden aturridos o fuera de combate. Una única miniatura puede verse afectada por la bendición al mismo tiempo.

1D6 Efecto

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

3-4 +1 Resistencia.

5-6 +1 al Movimiento y a la Iniciativa

3 El Sigilo de Huanchi

Dificultad: 7

El hechizo afecta a todos los eslizones a una distancia máxima de 6" del sacerdote eslizón (incluido él mismo) y permite que toda miniatura que se encuentre bajo cobertura pueda ocultarse. Una miniatura puede ocultarse aunque haya corrido en la fase de movimiento o haya disparado con un arma de proyectil.

4 Protección de los Ancestrales

Dificultad: 6

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

5 La Ira de Tinci

Dificultad: 8

Una única miniatura de los Hombres Lagarto que se encuentre a una distancia máxima de 6" del sacerdote eslizón o el propio sacerdote eslizón se ve preso de un estado de ira y sujeto a la regla furia asesina. Además, obtiene +1 al atributo de Fuerza. El hechizo permanece activo hasta que el sacerdote eslizón o la miniatura con la Ira de Tinci queden aturridos o fuera de combate. Al inicio de su turno, el sacerdote eslizón debe superar un chequeo de liderazgo para que el hechizo siga activo. Solo una miniatura puede verse afectada por el hechizo al mismo tiempo, aunque el sacerdote eslizón puede elegir desactivar el hechizo al inicio de su turno si quiere volver a lanzarlo de nuevo sobre otra miniatura durante la fase de disparo.

6 La Rapidez de Itzl

Dificultad: 7

Una única miniatura de los Hombres Lagarto a una distancia máxima de 6" del sacerdote eslizón o el propio sacerdote eslizón puede intentar un movimiento adicional de hasta 4". La miniatura se considera que está corriendo y no podrá moverse si ya ha disparado un arma de proyectil. Tampoco podrá efectuar cargas con este movimiento adicional.

‘Gran Sotek, marca a este, tu nuevo agente elegido, como servidor de los Antiguos, y concédele dones para proteger a tu pueblo’. El Slann sonaba como si estuviera pronunciando un ritual, pero extrañamente tenía un tono muy conversacional. Qocbotl sintió que el sol golpeaba sobre él. Durante lo que le pareció una eternidad se balanceó en el brazo del Slann. Y entonces sintió una sensación de ardor que partía de su cabeza y se extendía por su pecho. Gritó. Y entonces cayó a la plataforma. Se sintió realmente poderoso. Por fin entendió por qué el anciano chamán podía hacer lo que él no podía. Y entonces se desmayó.

Qocbotl había visto, por un breve momento, una pequeña visión de los planes imposiblemente complejos de los Antiguos. Y sabía cómo utilizar ese conocimiento para ejercer un gran poder. Pero el momento se acabó rápidamente, desapareciendo de su mente como la niebla. Se aferró a recordar partes de él, pero sólo quedaban retazos cuando recuperó la conciencia de cómo mover las aguas y dirigir los rayos de poder.

Levántate, Qocbotl, maestro de los ríos”, dijo el poderoso Slann. Qocbotl se levantó, mirando los símbolos fluviales ondulantes marcados en su pecho, mientras la multitud gritaba en señal de júbilo. Estaba listo para liderar a su pueblo. Y aunque no podía recordar todo el plan, por fin sabía por qué debía liderar a su pueblo, y qué debían hacer.

