

# TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

<b>Comandantes</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Mago	10	4	3	3	5	6	2	1	9	Sangre fría, objetivo grande, palanquín, potencia unidad 5, contemplación plación, telepatía, escudo de los Ancestrales, sabiduría de los Ancestrales.
Sacerdote Slann										
Saurio Viejaestirpe	10	6	0	5	5	3	3	5	8	Sangre fría, piel escamosa (5+).
<b>Héroes</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Saurio Escamadura	10	5	0	5	4	2	3	4	8	Sangre fría, piel escamosa (5+).
Jefe Eslizón	15	4	4	4	3	2	5	3	6	Sangre fría, anfibio, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Chamán Eslizón	15	2	3	3	2	2	4	1	5	Sangre fría, anfibio.
<b>Monturas</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Gélido	18	3	0	4	4	1	2	1	3	Sangre fría, miedo, estupidez, pellejo duro.
Carnosaurio	18	3	0	6	5	5	2	4	5	Sangre fría, terror, objetivo grande, furia de la sangre, depredador definitivo, piel escamosa (4+)
<b>Básicas</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Guerrero Saurio	10	3	0	4	4	1	1	2	8	Sangre fría, piel escamosa (6+), depredadores.
Gran Guerrero	10	3	0	4	4	1	1	3	8	Sangre fría, piel escamosa (6+), depredadores.
Eslizón	15	2	3	3	2	1	4	1	5	Sangre fría, anfibio, hostigadores, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Bravo	15	2	4	3	2	1	4	1	5	Sangre fría, anfibio, hostigadores, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Enjambre de la Jungla	12	3	0	2	2	5	1	5	10	Enjambre, objetivo pequeño, hostigadores, ataques envenenados.
Guardián del Templo	10	4	0	4	4	1	2	2	8	Sangre fría, piel escamosa (5+), deber sagrado.
Capitán de la Guardia	10	4	0	4	4	1	2	3	8	Sangre fría, piel escamosa (5+), deber sagrado.
<b>Especiales</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Guerrero Gélido	10	4	0	4	4	1	1	2	8	Sangre fría, piel escamosa (6+), miedo, estupidez, pellejo duro.
Gran Guerrero Gélido	10	4	0	4	4	1	1	3	8	Sangre fría, piel escamosa (6+), miedo, estupidez, pellejo duro.
Gélido	18	3	0	4	4	1	2	1	3	Sangre fría, piel escamosa (6+), miedo, estupidez, pellejo duro.
Króxigor	15	3	0	5	4	3	1	3	7	Sangre fría, piel escamosa (4+), miedo, anfibio, barrera hostigadores.
Jefe Króxigor	15	3	0	5	4	3	1	4	7	Sangre fría, piel escamosa (4+), miedo, anfibio, barrera hostigadores.
Eslizón Camaleón	15	2	4	3	2	1	4	1	6	Sangre fría, anfibio, hostigadores, exploradores, cazadores expertos, camaleones, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Acechante	15	2	5	3	2	1	4	1	6	Sangre fría, anfibio, hostigadores, exploradores, cazadores expertos, camaleones, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Eslizón y Terradón	5	3	3	4	3	2	4	3	5	Sangre fría, montura, unidad de criaturas voladoras, ataque relámpago, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Bravo y Terradón	5	3	3	4	3	2	4	4	5	Sangre fría, montura, unidad de criaturas voladoras, ataque relámpago, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
<b>Singulares</b>	<b>M</b>	<b>HA</b>	<b>HP</b>	<b>F</b>	<b>R</b>	<b>H</b>	<b>I</b>	<b>A</b>	<b>L</b>	
Estegadón	15	3	0	5	6	5	2	4	5	Sangre fría, tripulación, piel escamosa (4+), terror, embestida, objetivo grande, potencia de unidad 8, castillo, armas diversas, arco gigante, tozudo, inmune al pánico, ataques envenenados (cerbatana y jabalinas).
Salamandra	15	3	3	5	4	3	4	2	5	Sangre fría, anfibio, piel escamosa (5+, la Salamandra), hostigadores, controlada, escupir fuego, miedo.

## DISIPACIÓN DE MAGIA

Este hechizo puede lanzarse a tres niveles diferentes. Elige el nivel antes de intentar lanzar el hechizo, ya que la dificultad varía según el nivel.

Nivel	Dificultad	Descartes
1	5+	6
2	7+	5 y 6
3	9+	4, 5 y 6

El hechizo solo puede lanzarse sobre un único hechicero enemigo situado a 60 cm o menos del slann, incluso si el objetivo se halla trabado en combate cuerpo a cuerpo. Si tiene éxito, los hechizos de la víctima perderán potencia. Cada vez que la víctima intente lanzar un hechizo, deberá descartar cualquier resultado de 6/5+/4+ (dependiendo del nivel del hechizo de disipación) antes de calcular el resultado final de la tirada. Piensa que, al descartar determinados resultados, es imposible que el hechicero enemigo pueda lanzar hechizos con **fuerza irresistible**.

El hechizo dura hasta el inicio de la siguiente fase de magia del lanzador.