

# WARHAMMER AGE OF SIGMAR

# SKAVEN



---

**WARSCROLLS  
COMPENDIUM**

---

# INTRODUZIONE

Squittendo e rasgando fra il tempo e lo spazio, gli skaven rodono i confini di ogni nazione. I Figli del Ratto Cornuto infestano i Reami Mortali come parassiti in una fogna, osservando in agguato, annusando in cerca di opportunità per

perseguire i loro perfidi scopi. Ognuno cerca disperatamente di elevarsi al di sopra di amici e nemici, e commette tradimenti inauditi per riuscirci: tutti gli skaven possiedono infatti un malvagio ingegno nato dal desiderio di conquista.

Le warscrolls di questo compendium ti consentono di usare la tua collezione di miniature Citadel in fantastiche battaglie, per inscenare epiche storie ambientate nell'Età di Sigmar o ricreare i conflitti del mondo che fu.

## LEGENDA DELLE WARSCROLLS

- 1. Titolo:** il nome del modello descritto dalla warscroll.
- 2. Caratteristiche:** questo set di caratteristiche ti dice quanto è veloce, potente e coraggioso il modello, e quanto sono efficaci le sue armi.
- 3. Descrizione:** ti spiega di quali armi può essere dotato il modello e le eventuali opzioni che può ricevere. Inoltre, ti dice se il modello viene schierato da solo come modello singolo, o come parte di un'unità. Nel secondo caso, la descrizione indica quanti modelli comprende l'unità (se non ne hai a sufficienza per schierare un'unità, puoi comunque schierarla con tutti quelli che possiedi).
- 4. Abilità:** le abilità sono azioni che il modello può compiere durante una partita e che non sono spiegate dalle regole standard del gioco.
- 5. Keywords:** tutti i modelli possiedono una lista di parole chiave. A volte una regola afferma che si applica solo a modelli che hanno una determinata keyword.
- 6. Tabella dei danni:** alcuni modelli hanno una tabella dei danni che viene usata per determinare una o più caratteristiche del modello. Cerca il numero di ferite subite dal modello per trovare il valore della caratteristica in questione.

### 1 QUEEK HEADTAKER

**2** **MUOVE**  
6  
3+3  
**RESISTE**

MELLE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Dwarf Gouger	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusted Sword	1"	3	3+	3+	-	1

**3** **DESCRIZIONE**  
Queek Headtaker è un singolo modello che può essere schierato da solo o come parte di un'unità. Il Dwarf Gouger è un'arma di DCA 2000 con un'abilità che ti permette di infliggere una ferita subita in più per ogni colpo che infliggi con questa arma. Queek Headtaker è un modello di DCA 2000 con un'abilità che ti permette di infliggere una ferita subita in più per ogni colpo che infliggi con questa arma.

**4** **ABILITÀ**  
**Headtaker:** puoi ripetere i tiri per ferire di più un HERO.  
**Dwarf Gouger:** quando Queek Headtaker prende di mira un'unità di DCA 2000 con Dwarf Gouger, i danni inflitti vengono raddoppiati.  
**Warp-shard Arrows:** se un tiro salvavita di Queek Headtaker ottiene un risultato di 6 o più, l'unità che ha sparato il colpo subisce immediatamente 1 ferita mortale.

**5** **KEYWORDS** CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

### WARLORD SPINETAIL

**2** **MUOVE**  
5  
4+3  
**RESISTE**

MELLE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Blade of Corruption	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusty Dagger	1"	3	3+	4+	-	1

**3** **DESCRIZIONE**  
Warlord Spinetail è un singolo modello. Brandisce la Blade of Corruption assieme a un Rusty Dagger e può strapuntare i nemici con la sua abominevole Spined Tail.

**4** **ABILITÀ**  
**Spined Tail:** il Warlord Spinetail si trova entro 1" da un HERO, o un'unità di DCA 2000, o un'unità di DCA 2000 con un'abilità che ti permette di infliggere una ferita subita in più per ogni colpo che infliggi con questa arma.

**6** **TABELLA DEI DANNI**

Ferite subite	Move	Crushing Blows	Valore di lancio
0-3	10"	6	6
4-5	9"	5	7
6-8	8"	4	8
9-10	7"	3	9
11+	6"	2	10

**KEYWORDS** CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SER, THANQUOL AND BONERIPPER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

# THANQUOL AND BONERIPPER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Projectors	8"	Vedi sotto				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Staff of the Horned Rat	2"	2	4+	3+	-1	D3
Warpfire Braziers	2"	4	3+	3+	-2	3
Crushing Blows	2"	☀	4+	3+	-1	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Crushing Blows	Valore di lancio
0-3	10"	6	6
4-5	9"	5	7
6-8	8"	4	8
9-10	7"	3	9
11+	6"	2	10

## DESCRIZIONE

Thanquol and Boneripper sono un singolo modello composto dall'infido Grey Seer Thanquol e dalla più recente (ed enorme!) incarnazione del leale Rat Ogre che gli fa da guardia del corpo, Boneripper. Thanquol è armato con lo Staff of the Horned Rat e porta un Warp-amulet. Ha inoltre una scorta di Warpstone Tokens che usa per aumentare i suoi poteri magici (e la sua dipendenza).

Boneripper può essere equipaggiato con micidiali Warpfire Projectors che seminano morte ardente da lontano, o con Warpfire Braziers che lasciano scie verdi mentre scatenano il caos nella mischia. Ad ogni modo, Boneripper può anche attaccare con la mera stazza, polverizzando i nemici con Crushing Blows.

## ABILITÀ

**Warp-amulet:** Thanquol and Boneripper sanano 1 ferita in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

**Warpfire Projectors:** quando tiri con i Warpfire Projectors di Boneripper, scegli un'unità nella loro Range: essa subisce 2D6 ferite mortali.

**Dipendenza da Warpietra:** quando Thanquol cerca di lanciare un incantesimo deve consumare un pezzo di warpietra grezza. In tal caso, tira un dado; con 2 o più puoi ripetere il seguente tentativo di lancio se fallisce. Con un risultato di 1, il Warpstone Token non ha effetto (a parte acuire il senso di megalomania e paranoia di Thanquol).

## MAGIA

Thanquol è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare due incantesimi in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Bruciatura. Thanquol conosce inoltre gli incantesimi di qualsiasi **SKAVEN WIZARD** che si trovi entro 13" da esso nella fase degli eroi (ma solo fintanto che rimane entro 13" da quel mago).

## BRUCIATURA

Thanquol stende la zampa e i suoi nemici (o i suoi sottoposti) vengono arrostiti vivi da una vampa di fiamme magiche. Bruciatura ha un valore di lancio mostrato nella tabella dei danni in alto. Se è lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 26". Tale unità subisce D3 ferite mortali. Se Thanquol prende di mira un'unità di **SKAVEN** con questo incantesimo, essa subisce invece D6 ferite mortali.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Benedizioni del Ratto Cornuto:** se Thanquol utilizza questa abilità, scegli un'unità di **SKAVEN** entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi, tira un dado ogni volta che tale unità subisce una ferita o una ferita mortale. Aggiungi 1 al risultato se l'unità ha 13 o più modelli. Con 6 o più, il Ratto Cornuto salva i suoi schiavi dal pericolo e quella ferita o ferita mortale viene ignorata.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, THANQUOL AND BONERIPPER

# SKAVEN GREY SEER



## MELEE WEAPONS

Warpstone Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIZIONE

Uno Skaven Grey Seer è un singolo modello. Porta in battaglia un Warpstone Staff e una scorta di Warpstone Tokens.

## ABILITÀ

**Warpstone Tokens:** quando uno Skaven Grey Seer cerca di lanciare un incantesimo, può consumare un Warpstone Token grezzo. In tal caso, tira un dado: con 2 o più puoi ripetere il seguente tentativo di lancio se fallisce. Con un risultato di 1, la warpietra devasta il corpo dello Skaven Grey Seer, che subisce una ferita mortale.

## MAGIA

Uno Skaven Grey Seer è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Tantiratti.

## TANTIRATTI

Il Grey Seer evoca una marea di voraci ratti che zampettano sul campo di battaglia, rodendo e distruggendo ogni cosa si pari loro davanti. Tantiratti ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 26" dal lanciatore. Tira un dado per ciascun modello nell'unità scelta: essa subisce una ferita mortale per ogni risultato di 6 che ottieni.

## ABILITÀ DI COMANDO

**'Inferiori non Scappano, Devono Combattere-Combattere!':** se uno Skaven Grey Seer utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi tirare un dado ogni volta che un modello di **SKAVEN** della tua armata fugge mentre si trova entro 26" dal Grey Seer. Con 4 o più quel modello ha più paura dell'ira del Grey Seer che del nemico e non fugge.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER

# SCREAMING BELL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstone Staff	2"	3	4+	4+	-1	1
Rat Ogre's Claws	1"	4	4+	3+	-1	2
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	☼	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Rusty Wheels & Spikes	Range dei Rintocchi della Rovina
0-2	4"	2+	13"
3-4	4"	3+	11"
5-7	2"	4+	9"
8-9	2"	4+	7"
10+	1"	5+	5"

## DESCRIZIONE

Una Screaming Bell è un singolo modello manovrato da un enorme Rat Ogre che tira un'immensa catena per suonare la temibile campana. Un Grey Seer si erge in cima alla Screaming Bell, esortando i servitori e lanciando incantesimi. Porta un Warpstone Staff. Un Warpstone Brazier brucia davanti alla Screaming Bell ed affievolisce le abilità degli incantatori non abituati ai malefici vapori. Chiunque si avvicini troppo alla Screaming Bell va incontro a una morte rapida e cruenta sotto le sue Rusty Wheels and Spikes o viene polverizzato dai Claws del Rat Ogre.

## ABILITÀ

**Spinta in Battaglia:** per ogni 3 modelli di **SKAVEN** che si trovano entro 1" da una Screaming Bell all'inizio della tua fase di movimento, aggiungi 1" alla sua caratteristica Move fino alla fine della fase. Se ci sono almeno 10 modelli di **SKAVEN** entro 1" da questo modello quando tiri i dadi per determinare di quanto può caricare, esso effettua 2D6 attacchi con le Rusty Wheels and Spikes nella successiva fase di combattimento invece di D6.

**Braciore di Warpietra:** l'orribile puzza della warpietra ardente spezza la concentrazione di molti incantatori. Tutti i **WIZARDS** devono sottrarre 1 dai propri tiri di lancio se si trovano entro 6" da qualsiasi Screaming Bell. Questo effetto non influenza i **CHAOS WIZARDS**.

**Rintocchi della Rovina:** nella tua fase degli eroi, la Screaming Bell rintocca. Tira due dadi, somma i risultati e consulta la tabella in basso per determinare cosa accade (a questo tiro non possono essere applicati modificatori). Se un risultato stabilisce che influenza unità 'entro la gittata dei Rintocchi della Rovina', consulta la Tabella dei Danni in alto per determinare la gittata corrente dell'effetto.

- 2 *Contraccolpo magico:* la Screaming Bell subisce immediatamente 1 ferita mortale.
- 3-4 *Empio rumore:* la Screaming Bell può muoversi di 6" addizionali nella sua successiva fase di movimento.
- 5-6 *Scampanio assordante:* tira un dado per ciascuna unità nemica entro la gittata dei Rintocchi della Rovina. Con 4 o più, quell'unità subisce una ferita mortale.
- 7 *Valanga di energia:* aggiungi 1 a tutti i tiri per lanciare incantesimi degli **SKAVEN WIZARDS** che si trovano entro la gittata dei Rintocchi della Rovina durante questa fase degli eroi.
- 8-9 *Rovina apocalittica:* tira un dado per ogni unità nemica entro la gittata dei Rintocchi della Rovina. Con 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali.
- 10-11 *Muro del suono profano:* tutti i modelli di **SKAVEN** della tua armata che si trovano entro 13" dalla Screaming Bell quando attacchi nella tua successiva fase di combattimento effettuano un attacco addizionale con ciascuna delle loro armi da mischia.
- 12 *Un movimento dietro il velo:* la campana evoca un Verminlord sul campo di battaglia. Schiera un singolo **VERMINLORD** ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico.

Il Verminlord non può muoversi nella sua successiva fase di movimento.

- 13 *Vittoria improbabile!* contro ogni probabilità e senza motivo, vinci immediatamente la battaglia (e sei quindi additato come baro, sebbene ciò non abbia alcuna importanza per un vero generale skaven).

## MAGIA

Il Grey Seer su una Screaming Bell è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico ed Evocare Spaccature.

## EVOCARE SPACCATURE

Con un incantesimo arcano, il Grey Seer crea profonde fenditure nel terreno. Evocare Spaccature ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità entro 18" e tira due dadi: quell'unità subisce una ferita mortale per ciascun punto di cui il totale supera la sua caratteristica Move (per esempio, se hai ottenuto 7 e il Move dell'unità è 4", essa subisce 3 ferite mortali). Evocare Spaccature non ha effetto su unità che possono volare.

## ABILITÀ DI COMANDO

**L'Altare del Ratto Cornuto:** se il Grey Seer sulla Screaming Bell utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 1 alle caratteristiche Move e Bravery di tutte le unità di **SKAVEN** della tua armata che possono vedere la Screaming Bell.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, SCREAMING BELL

# LORD SKREECH VERMINKING



## MISSILE WEAPONS

Prehensile Tails

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

6" \* 3+ 4+ - 1

## MELEE WEAPONS

Doom Glaive

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

3" 4 3+ 3+ -1 3

Plaguereaper

1" \* 3+ 3+ - 1

## TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Prehensile Tails	Plaguereaper
0-2	12"	5	5
3-4	10"	4	5
5-7	8"	3	4
8-9	6"	2	4
10+	4"	1	3

## DESCRIZIONE

Lord Skreech Verminking è un singolo modello. Brandisce un Doom Glaive e un Plaguereaper e può colpire con le sue lunghe Prehensile Tails.

## ABILITÀ

**L'Essere dalle Tredici Teste:** in ciascuna delle tue fasi degli eroi, Lord Verminking può ricorrere alla furtività del clan Eshin, alle abilità di scultura corporea del clan Moulder, all'arte della malattia del clan Pestilens, la conoscenza tecnologica del clan Skryre, la prodezza marziale del clan Verminus o l'acume arcano dei Grey Seers. A seconda dell'opzione che scegli ottiene uno dei seguenti vantaggi, che dura fino alla tua successiva fase degli eroi:

*Clan Eshin:* l'avversario deve sottrarre 1 da qualsiasi tiro per colpire diretto a Lord Verminking.

*Clan Moulder:* Lord Verminking recupera D3 ferite.

*Clan Pestilens:* puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per ferire di Lord Verminking.

*Clan Skryre:* il Doom Glaive di Lord Verminking infligge D3 danni addizionali (per un totale di D3+3).

*Clan Verminus:* puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire di Lord Verminking.

*Grey Seers:* aggiungi 1 a tutti i tiri per lanciare e per dissipare incantesimi di Lord Verminking.

## MAGIA

Lord Skreech Verminking è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e il Terribile Tredicesimo Incantesimo.

## IL TERRIBILE TREDICESIMO INCANTESIMO

Con uno strappo rivoltante il tessuto della realtà si lacera, sventrato dal potere mutageno e corrotto del Grande Ratto Cornuto. Il Terribile Tredicesimo Incantesimo ha un valore di lancio di 8. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica visibile entro 13" e tira 13 dadi. Per ogni risultato di 4 o più quell'unità subisce una ferita mortale. Ogni modello ucciso dall'incantesimo si trasforma in uno skaven nella seguente maniera: dopo aver risolto questo incantesimo puoi schierare una nuova unità di **VERMINUS** entro 9" dall'unità bersaglio; schiera in questa nuova unità un modello per ciascun modello ucciso da questo incantesimo. L'unità non può muoversi nella successiva fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Il Re Ratto:** se Lord Skreech Verminking utilizza questa abilità, fino alla tua successiva fase degli eroi puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 di tutte le unità di **SKAVEN** della tua armata che si trovano entro 13" da Lord Verminking quando attaccano nella fase di combattimento.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, LORD SKREECH VERMINKING

# VERMINLORD WARBRINGER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	☼	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Glaive	3"	4	3+	3+	-1	3
Punch Dagger	1"	4	☼	3+	-1	2

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Prehensile Tails	Punch Dagger
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	3+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	4+
10+	4"	1	4+

## DESCRIZIONE

Un Verminlord Warbringer è un singolo modello. Brandisce un Doom Glaive e un Punch Dagger, e può colpire con le sue lunghe Prehensile Tails.

## ABILITÀ

**Furia Murina:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti di un Verminlord Warbringer se ha caricato nello stesso turno.

## MAGIA

Questo modello è un mago. Può lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Furia Letale.

## FURIA LETALE

Gesticolando selvaggiamente, il Verminlord rende i suoi seguaci idrofobi e schiumanti di una rabbia che nemmeno la morte può placare. Furia Letale ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un'unità di VERMINUS entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che un modello di quell'unità è ucciso nella fase di combattimento, puoi effettuare un movimento di ammassamento e poi attaccare con esso prima di rimuoverlo.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Tiranni della Battaglia:** se un Verminlord Warbringer utilizza questa abilità, puoi ripetere i tiri per colpire e per ferire pari a 1 dei modelli di VERMINUS della tua armata che si trovano entro 13" dal Verminlord quando attaccano nella fase di combattimento.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, VERMINUS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARBRINGER

# VERMINLORD CORRUPTOR



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	☼	3+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Plaguereapers	1"	☼	3+	3+	-	1

## TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Prehensile Tails	Plaguereapers
0-2	12"	5	10
3-4	10"	4	9
5-7	8"	3	8
8-9	6"	2	7
10+	4"	1	6

## DESCRIZIONE

Un Verminlord Corruptor è un singolo modello. Mulina una coppia di Plaguereapers e può colpire con le sue lunghe Prehensile Tails.

## ABILITÀ

**Plaguereapers:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti per le Plaguereapers di un Verminlord Corruptor.

**Signore della Peste:** se un modello nemico subisce una ferita da un Verminlord Corruptor ma non è ucciso, tira un dado alla fine del turno. Con 2 o più, quel modello subisce una ferita mortale poiché le ferite si infettano con un contagio estremamente virulento.

## MAGIA

Un Verminlord Corruptor è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Pestilenza.

## PESTILENZA

Con un gorgoglio raschiante, il Verminlord Corruptor scatena una delle tredici sacre malattie. Pestilenza ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità nemica entro 13" da questo modello. Tira un dado per ciascun modello nell'unità nemica. Per ciascun risultato pari a 6, l'unità nemica subisce una ferita mortale. Dopo aver risolto gli effetti dell'incantesimo, tira un altro dado per determinare se la pestilenza si diffonde. Con un risultato di 4 o più puoi scegliere una differente unità (amica o nemica) entro 7" dalla precedente e risolvere gli effetti dell'incantesimo contro di essa. Continua finché non ottieni 3 o meno quando determini se la pestilenza si diffonde, o finché non ci sono più unità entro la gittata che non siano state già influenzate dall'incantesimo in questa fase.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Strappategli gli Occhi!:** se un Verminlord Corruptor utilizza questa abilità, scegli questo modello o un'unità di **SKAVEN** entro 18". Fino alla tua successiva fase degli eroi, quando tale unità viene selezionata per attaccare nella fase di combattimento, puoi aggiungere 1 alla caratteristica Attacks di tutte le sue melee weapons.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, NURGLE, PESTILENS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD CORRUPTOR

# VERMINLORD DECEIVER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomstar	13"	1	3+	3+	-1	D3
Prehensile Tails	6"	*	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstiletto	1"	5	3+	*	-3	D3

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Prehensile Tails	Warpstiletto
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	3+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	4+
10+	4"	1	4+

## DESCRIZIONE

Un Verminlord Deceiver è un singolo modello. Impugna un Warpstiletto e una Doomstar, e può colpire con le lunghe Prehensile Tails.

## ABILITÀ

**Doomstar:** se una Doomstar colpisce un'unità composta da 10 o più modelli, infligge D6 danni invece di D3.

**Ammantato d'Oscurità** il tuo avversario deve sottrarre 2 da qualsiasi tiro per colpire che effettua contro un Verminlord Deceiver nella fase di tiro.

## MAGIA

Un Verminlord Deceiver è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Agilebalzo.

## AGILEBALZO

Il Verminlord Deceiver o uno dei suoi servitori svanisce in uno sbuffo di fumo, per riapparire in un altro punto del campo di battaglia dopo un batter d'occhi. Agilebalzo ha un valore di lancio di 3. Se è lanciato con successo, scegli questo modello o un altro **SKAVEN HERO** della tua armata entro 13".

Puoi rimuovere il modello selezionato dal campo di battaglia e schierarlo nuovamente ovunque sul campo di battaglia a più di 6" da qualsiasi modello nemico. Quel modello non può muoversi ulteriormente nella tua successiva fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore degli Assassini:** se un Verminlord Deceiver utilizza questa abilità, puoi ripetere tutti i tiri per ferire falliti per modelli di **ESHIN** della tua armata che si trovano entro 13" quando attaccano nella fase di combattimento. L'abilità dura fino alla tua successiva fase degli eroi.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, ESHIN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD DECEIVER

# VERMINLORD WARPSEER



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Prehensile Tails	6"	☀	3+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom Glaive	3"	4	3+	3+	-1	3

## TABELLA DEI DANNI

Ferite subite	Move	Prehensile Tails	Doom Glaive
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	2+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	3+
10+	4"	1	4+

## DESCRIZIONE

Un Verminlord Warpseer è un singolo modello. Brandisce un Doom Glaive, porta un arcano Scry-orb e può colpire con le lunghe Prehensile Tails.

## ABILITÀ

**Scry-orb:** puoi ripetere i tiri salvezza falliti di un Verminlord Warpseer con uno Scry-orb. Una volta per battaglia, nella tua fase di tiro, il Verminlord Warpseer può lanciare lo Scry-orb. In tal caso, scegli un'unità entro 13". Quell'unità subisce D6 ferite mortali (l'unità subisce invece 6 ferite mortali se ha Move 5" o meno). Una volta che lo Scry-orb è stato lanciato non puoi più ripetere i tiri salvezza falliti per il Verminlord Warpseer.

## MAGIA

Un Verminlord Warpseer è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Bufera Warp Ululante.

## BUFERA WARP ULULANTE

Il Verminlord gesticola e nubi di tempesta ammantano i cieli, colpendo il nemico con venti feroci e fulmini Warp. Bufera Warp Ululante ha un valore di lancio di 6. Se è lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 26". Quell'unità subisce D3 ferite mortali (subisce invece 3 ferite mortali se può volare). Fino alla tua successiva fase degli eroi, quell'unità non può correre o volare, e dimezza la distanza di qualsiasi movimento di carica effettui.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Avanti-avanti, Figli del Ratto Cornuto!:** se un Verminlord Warpseer utilizza questa abilità, puoi evocare un'unità di **GIANT RATS** sul campo di battaglia. Schiera un'unità di 3D6 Giant Rats ovunque entro 13" dal Verminlord Warpseer e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. L'unità viene aggiunta alla tua armata ma non può muoversi nella tua successiva fase di movimento.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARPSEER

# QUEEK HEADTAKER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Gouger	1"	3	3+	3+	-1	D3
Barbed Sword	1"	3	3+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Queek Headtaker è un singolo modello. Brandisce il famoso Dwarf Gouger in un artiglio e una Barbed Sword nell'altro. È protetto dalla Warp-shard Armour e sfoggia su una rastrelliera le teste mozzate degli ultimi nemici abbattuti.

## ABILITÀ

**Headtaker:** puoi ripetere i tiri per ferire falliti di Queek Headtaker quando prende di mira un **HERO**.

**Dwarf Gouger:** quando Queek Headtaker prende di mira un'unità di **DUARDIN** con Dwarf Gouger, i danni inflitti vengono raddoppiati.

**Warp-shard Armour:** se un tiro salvezza di Queek Headtaker ottiene un risultato di 6 o più, l'unità che ha sferrato il colpo subisce immediatamente 1 ferita mortale.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Uccidi-uccidi!** se Queek Headtaker utilizza questa abilità, puoi ripetere qualsiasi tiro per colpire pari a 1 per qualsiasi unità di **VERMINUS** della tua armata che si trova entro 13" da Queek quando viene scelta per combattere nella fase di combattimento. Questa abilità dura fino alla tua successiva fase degli eroi.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

# WARLORD SPINETAIL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Corruption	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusty Dagger	1"	3	3+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Warlord Spinetail è un singolo modello. Brandisce la Blade of Corruption assieme a un Rusty Dagger, e può strangolare i nemici con la sua abnorme Spined Tail.

## ABILITÀ

**Spined Tail:** se Warlord Spinetail si trova entro 3" da un **HERO** nemico all'inizio di una fase di combattimento, può cercare di strangolarlo con la coda. In tal caso, tu e il tuo avversario tirate un dado. Se ottieni il risultato più alto, l'**HERO** nemico subisce una ferita mortale. Se il tuo risultato è almeno

il doppio di quello dell'avversario, quel modello subisce invece D3 ferite mortali.

**Blade of Corruption:** alla fine della fase di combattimento, tira un dado per ciascun modello nemico che ha subito ferite dalla Blade of Corruption in quella fase ma non è stato ucciso. Con 6 quel modello soccombe alla malattia corrottrice e subisce una ferita mortale. Le unità di **NURGLE** non sono influenzate da questa abilità e non subiscono la ferita mortale addizionale.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Attacca-attacca!** se Warlord Spinetail utilizza questa abilità, puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire pari a 1 di qualsiasi unità di **VERMINUS** della tua armata che si trova entro 13" da Spinetail quando viene scelta per attaccare nella fase di combattimento. Questa abilità dura fino alla tua successiva fase degli eroi.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, WARLORD SPINETAIL

# TRETCH CRAVENTAIL



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw Spear	2"	2	3+	4+	-	1
Studded Flail	1"	2	4+	3+	-	1
Hooked Tail Blade	1"	2	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Tretch Craventail è un singolo modello. Impugna una Claw Spear e uno Studded Flail, e può colpire con la Hooked Tail Blade. Indossa inoltre il Lucky Skullhelm.

## ABILITÀ

**Lucky Skull Helm:** puoi ripetere tutti i tiri salvezza falliti da Tretch Craventail.

**Rimanete Qui, Cerco Aiuto!:** alla fine di una fase di carica, Tretch Craventail può cercare di sgattaiolare via se si trova entro 3" da qualsiasi modello nemico. In tal caso, tira un dado; con 2 o più può immediatamente ritirarsi come se fosse la fase di movimento.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Taglia-taglia, Pugnala-pugnala:** se Tretch Craventail utilizza questa abilità, scegli un'unità di **VERMINUS** entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi, la caratteristica Rend delle melee weapons di quell'unità migliora di 1 (per esempio, Rend '-2' diventa -1, Rend -1 diventa -2 e così via). Inoltre, fino alla tua successiva fase degli eroi, qualsiasi tiro per ferire pari a 6 ottenuto da questa unità in corpo a corpo infligge danni doppi.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, TRETCH CRAVENTAIL

# SKAVEN WARLORD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpforges Blade	1"	3	3+	3+	-2	D3
War Halberd	2"	3	3+	3+	-1	1
Barbed Blade	1"	5	3+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Uno Skaven Warlord è un singolo modello. Alcuni Skaven Warlords entrano in battaglia brandendo solo una temibile Warpforges Blade, altri preferiscono combattere con una coppia di Barbed Blades, mentre altri ancora impugnano una War Halberd in una mano e una Barbed Blade nell'altra. Alcuni Skaven Warlords portano in battaglia anche un Clanshield.

## ABILITÀ

**Colpisci e Zampetta Via:** dopo che uno Skaven Warlord ha attaccato nella fase di combattimento, può cercare di sgattaiolare via ed evitare gli attacchi di risposta. In tal caso, tira un dado; con 4 o più lo Skaven Warlord può immediatamente ritirarsi come se fosse la fase di movimento.

**Clanshield:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di uno Skaven Warlord con Clanshield contro attacchi che hanno una caratteristica Damage pari a 1.

**Turbine di Acciaio e Ruggine:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti pari a 1 di uno Skaven Warlord che porta una coppia di Barbed Blades, poiché ha maggiori possibilità di colpire.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Mordi-spolpagli le ossa!:** se uno Skaven Warlord utilizza questa abilità, scegli un'unità di **VERMINUS** entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi, tutti i modelli di quell'unità effettuano un attacco aggiuntivo con ciascuna delle loro melee weapons.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD

# SKAVEN CHIEFTAIN WITH BATTLE STANDARD



## MELEE WEAPONS

Rusty Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	3+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Uno Skaven Chieftain with Battle Standard è un singolo modello. Impugna una Rusty Blade e porta un Sacred Banner of the Horned Rat su cui campeggiano rune malvagie.

## ABILITÀ

**Promozione a Tradimento:** se il tuo generale è uno SKAVEN e gli rimane solo 1 Wound, uno Skaven Chieftain with Battle Standard può pugnalarlo-pugnalarlo alla schiena se si trova entro 1" all'inizio di qualsiasi fase degli eroi. In tal caso, il tuo generale è ucciso e questo modello ne usurpa la posizione: diviene il tuo generale e ottiene tutte le abilità di comando del suo precedente signore.

**Sacred Banner of the Horned Rat:** nella tua fase degli eroi puoi dichiarare che questo modello pianta il vessillo e invoca la maledizione del Ratto Cornuto. In tal caso, non puoi muovere questo modello fino alla tua successiva fase degli eroi, ma nella fase di shock le unità di SKAVEN della tua armata che si trovano entro 13" non devono effettuare test di shock. Inoltre, puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per tutte le unità di SKAVEN della tua armata che si trovano entro 13" da un Banner of the Horned Rat piantato.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, TOTEM, SKAVEN CHIEFTAIN WITH BATTLE STANDARD

# CLANRATS



## MELEE WEAPONS

Rusty Spear

Rusty Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	1	5+	4+	-	1
1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Clanrats include 10 o più modelli. Alcune unità sono armate con Rusty Spears, mentre altre brandiscono Rusty Blades. In entrambi i casi portano anche Clanshields.

## CLAWLEADER

Il leader di questa unità è il Clawleader. Un Clawleader effettua 2 attacchi invece di 1.

## STANDARD BEARER

I modelli in questa unità possono essere Standard Bearers. Se l'unità include Standard Bearers, può ritirarsi e caricare comunque nello stesso turno.

## BELL CHIMERS

I modelli di questa unità possono essere Bell Chimers. Se l'unità include Bell Chimers, può muoversi di 2" addizionali ogni volta che corre o si ritira.

## ABILITÀ

**Clanshields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di un'unità con Clanshields contro attacchi che hanno Damage 1.

**Forza nel Numero:** puoi aggiungere 1 ai tiri per ferire dei Clanrats se la loro unità include 20 o più modelli. Se l'unità include 30 o più modelli, puoi aggiungere 1 ai loro tiri per colpire e per ferire.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, CLANRATS

# STORMVERMIN



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Halberd	2"	2	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Stormvermin include 10 o più modelli. Le unità di Stormvermin sono armate con Rusty Halberds. Alcune formazioni portano in battaglia anche Clanshields.

## FANGLEADER

Il leader di questa unità è il Fangleader. Un Fangleader effettua 3 attacchi con la sua Rusty Halberd invece di 2.

## STANDARD BEARER

I modelli in questa unità possono essere Standard Bearers. Se l'unità include Standard Bearers, può ritirarsi e caricare comunque nello stesso turno.

## PACK DRUMMERS

I modelli di questa unità possono essere Pack Drummers. Se l'unità include Pack Drummers, può muoversi di 2" addizionali ogni volta che corre o si ritira.

## ABILITÀ

**Clanshields:** puoi aggiungere 1 ai tiri salvezza di un'unità con Clanshields contro attacchi che hanno Damage 1.

**Ferozia Assassina:** puoi aggiungere 1 ai tiri per colpire di uno Stormvermin se attacca un'unità che include meno modelli della sua.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, STORMVERMIN

# SKAVENSLAVES



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Sling	9"	1	5+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Spear	2"	1	6+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	2	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Skavenslaves include 20 o più modelli. Molti Skavenslaves brandiscono Rusty Spears, altri combattono con Rusty Blades; alcune unità hanno anche Scavenged Shields per protezione, altre sono invece armate soltanto con Slings.

## PAWLEADER

Il leader di questa unità è il Pawleader. Aggiungi 1 a qualsiasi tiro per colpire del Pawleader.

## BELL CHIMERS

I modelli di questa unità possono essere Bell Chimers. Se l'unità include Bell Chimers, può muoversi di 2" addizionali ogni volta che corre o si ritira.

## ABILITÀ

**Scavenged Shield:** puoi aggiungere 1 i tiri salvezza di un'unità con Scavenged Shields contro attacchi che hanno Damage 1.

**Ratti nell'Angolo:** tira un dado ogni volta che uno Skavenslave fugge, prima di rimuoverlo dal campo di battaglia. Con un risultato di 6 l'unità più vicina entro 6" (amica o nemica) subisce 1 ferita mortale poiché lo Skavenslave folle di panico morde e artiglia nel tentativo di scappare. Rimuovi lo Skavenslave se hai ottenuto 5 o meno, o dopo che ha inflitto una ferita mortale durante la fuga.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, SKAVENSLAVES

# IKIT CLAW



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Warpfire Gauntlet	8"	Vedi sotto					
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Ikit's Claw	1"	1	4+	3+	-2	3	
Storm Daemon	2"	2	3+	3+	-1	D3	

## DESCRIZIONE

Ikit Claw è un singolo modello. Porta la letale lama Storm Daemon, e può schiacciare le vittime con il Claw potenziato. Ikit indossa un potente congegno, detto struttura di ferro, nel quale è incorporato un Warpfire Gauntlet con cui fare fuoco nelle emergenze.

## ABILITÀ

**Warpfire Gauntlet:** una volta per battaglia, nella tua fase di tiro, Ikit Claw può sparare una vampa di fiamme warp dal guanto. Scegli un'unità entro 8": essa subisce D3 ferite mortali.

## MAGIA

Ikit Claw è un mago. Può cercare di lanciare due differenti incantesimi in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Tempesta Warp.

## TEMPESTA WARP

Con l'aiuto della spada Storm Daemon, Ikit Claw evoca una tempesta di fulmini warp per uccidere e punire i nemici. Tempesta Warp ha un valore di lancio di 7. Se è lanciato con successo, scegli fino a tre differenti unità visibili entro 18". Tira un dado per ciascuna di esse: con 2 o più quell'unità subisce D3 ferite mortali.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER, IKIT CLAW

# WARLOCK ENGINEER



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warlock Pistol	9"	1	3+	4+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warlock-augmented Blade	1"	1	4+	3+	-1	2

## DESCRIZIONE

Un Warlock Engineer è un singolo modello. Impugna una Warlock-augmented Blade e porta una Warlock Pistol. È inoltre dotato di uno zaino con cui accumulare energia warp.

## ABILITÀ

**Accumulatore di Energia Warp:** quando un Warlock Engineer cerca di lanciare Fulmine Warp, può sovraccaricare l'accumulatore a energia warp. In tal caso, se il tentativo di lancio ha successo, l'incantesimo infligge D6 ferite mortali invece di D3. Se invece il tentativo di lancio fallisce, il Warlock Engineer è colpito dal fulmine che cercava di controllare e subisce una ferita mortale.

## MAGIA

Un Warlock Engineer è un mago. Può cercare di lanciare un incantesimo in ciascuna delle tue fasi degli eroi, e cercare di dissipare un incantesimo in ciascuna fase degli eroi nemica. Conosce gli incantesimi Dardo Arcano, Scudo Mistico e Fulmine Warp.

## FULMINE WARP

Lo skaven punta l'artiglio e lampi di energia verdastra e nera erompono da esso. Fulmine Warp ha un valore di lancio di 5. Se è lanciato con successo, scegli un'unità visibile entro 18": quell'unità subisce D3 ferite mortali.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER

# DOOM-FLAYER WEAPON TEAM



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom-Flayer	1"	D3	3+	3+	-2	D3
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Doom-Flayer Weapon Team è un modello singolo composto da una palla di ferro motorizzata fatta di lame turbinanti, spinta da due folli skaven che si aggiungono al massacro con i loro Rusty Knives.

## ABILITÀ

**Morte Turbinante:** aggiungi 1 a tutti i tiri per colpire per un Doom-Flayer nel turno in cui questo modello carica.

**Più-più Morte Turbinante:** prima di tirare per determinare quanti attacchi effettua un Doom-Flayer, l'equipaggio di skaven può sovraccaricare il generatore a warpietra. In tal caso, tira un dado: con 1 il modello subisce immediatamente D3 ferite mortali, con 2 o più il Doom-Flayer effettua D6 attacchi invece di D3.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, DOOM-FLAYER WEAPON TEAM

# RATLING GUN WEAPON TEAM



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Gun	18"	2D6	4+	4+	-1	1

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Ratling Gun Weapon Team è un singolo modello composto da una coppia di impavidi (o spericolati!) skaven che portano un grande fucile e canne multiple, il quale spara una rumorosa valanga di proiettili di warpietra. Il team può inoltre colpire con i suoi Rusty Knives.

## ABILITÀ

**Da Così Vicino non Puoi Sbagliare:** puoi aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire per una Ratling Gun nella fase di tiro se il bersaglio si trova entro 9".

**Altro-altro Piombo Warp Bollente:** prima di tirare per determinare quanti colpi vengono sparati da una Ratling Gun, l'equipaggio di skaven può sovraccaricare gli ingranaggi. In tal caso, tira un dado: con 1 il modello subisce immediatamente D3 ferite mortali mentre le grinfie dei frenetici serventi rimangono stritolate fra i meccanismi dell'arma. Con 2 o più, la Ratling Gun spara 4D6 colpi, invece di 2D6.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, RATLING GUN WEAPON TEAM

# WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpfire Thrower	8"	—		Vedi sotto		—
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Warpfire Thrower Weapon Team è un singolo modello, composto da due skaven che portano una grande tanica di carburante sotto pressione e da un bocchettone che spruzza getti di fiamme innaturali. I serventi possono inoltre colpire con i loro Rusty Knives.

## ABILITÀ

**Warpfire Thrower:** quando fai fuoco con un Warpfire Thrower, scegli un'unità entro la gittata: essa subisce D3 ferite mortali.

**Altra-altra Morte Ardente:** prima di fare fuoco con un Warpfire Thrower, i serventi skaven possono cercare di pompare quantità ancora maggiori di carburante warp. In tal caso, tira un dado: con 1 il modello subisce immediatamente D3 ferite mortali poiché il carburante si incendia prematuramente, gettando i serventi a terra. Con 2 o più, il Warpfire Thrower infligge D6 ferite mortali invece di D3.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM

# WARP-GRINDER WEAPON TEAM



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp-Grinder	1"	1	4+	3+	-2	3
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Warp-Grinder Weapon Team è un singolo modello, composto da due skaven che portano un trapano con la punta di warpietra e brandiscono Rusty Knives.

## ABILITÀ

**Nascosti nei Cunicoli:** invece di schierare questa unità sul campo di battaglia, puoi metterla da parte mentre il trapano scava una galleria sotterranea. Puoi inoltre mettere da parte un'unità di **SKAVEN** aggregata che segue la trivella nel tunnel. In qualunque delle tue fasi di movimento, il Warp-grinder Weapon Team può cercare di emergere in superficie. In tal caso, tira un D6. Con un risultato di 1 o 2, il Warp-grinder Team e l'unità aggregata si sono persi: non emergeranno in questo turno

ma puoi riprovare a tirare nella tua successiva fase di movimento. Con un risultato di 3 o più, schiera il Warp-Grinder Weapon Team ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico, e se c'è un'unità aggregata schierala ovunque entro 3" dal Warp-Grinder Weapon Team e a 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è considerato il movimento di entrambe le unità per quella fase di movimento.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARP-GRINDER WEAPON TEAM

# POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Wind Mortar	6-22"	1	4+	4+	-2	D6
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Poisoned Wind Mortar Team è un singolo modello, composto da due skaven che portano un Poisoned Wind Mortar il quale spara letali globi pieni di effluvi di warpietra. I serventi possono inoltre colpire con i loro Rusty Knives.

## ABILITÀ

**Tiro a Parabola Alta:** un Poisoned Wind Mortar Team può tirare su unità nemiche che non è in grado di vedere.

**Più-più Gittata:** prima di fare fuoco con un Poisoned Wind Mortar, i serventi possono cercare di lanciare il proiettile più lontano. In tal caso, tira un dado: con 1 il modello subisce immediatamente D3 ferite mortali perché gli skaven nella concitazione fanno cadere un globo; con 2 o più la Range massima dell'attacco aumenta a 30".

**Nube di Gas del Poisoned Wind Mortar:** puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per colpire per l'attacco con un Poisoned Wind Mortar se l'unità bersaglio include 10 o più modelli. Inoltre, se l'unità bersaglio include 20 o più modelli, il danno dell'attacco aumenta da D6 a 6.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM

# POISONED WIND GLOBADIERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Wind Globe	9"	1	4+	4+	-2	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Notched Knife	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Poisoned Wind Globadiers include 5 o più modelli. Le unità di Poisoned Wind Globadiers impugnano Notched Knives e portano Poisoned Wind Globes che lanciano ai nemici per farli soffocare fra gli effluvi della warpietra.

## ABILITÀ

**Nube di gas dei Poisoned Wind Globes:** puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per colpire per l'attacco con un Poisoned Wind Globe se l'unità bersaglio include 10 o più modelli.

**Salva dalle Retrovie:** un Poisoned Wind Globadier può tirare ad unità nemiche che non è in grado di vedere.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND GLOBADIERS

# WARPLOCK JEZZAILS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warplock Jezzail	30"	1	4+	3+	-2	2
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Blade	1"	2	5+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Warplock Jezzails include 3 o più modelli. Ciascun modello è composto da una coppia di skaven: uno adopera il Warplock Jezzail, l'altro porta un grande Pavise (che fornisce copertura e fa da cavalletto per il fucile a canna lunga) e una Rusty Blade per pugnalar-pugnalar i nemici che si avvicinano troppo.

## ABILITÀ

**Pavise:** se un Warplock Jezzail non si muove nella tua fase di movimento, puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per esso nella tua successiva fase di tiro fintanto che nessun modello nemico si trova entro 3". Inoltre, se l'intera unità non si muove nella tua fase di movimento, ha un tiro salvezza di 4+ contro gli attacchi da tiro nemici fino alla tua successiva fase di movimento.

**Proiettili di Warpietra:** se ottieni 6 o più per colpire con un Warplock Jezzail nella fase di tiro, non devi effettuare un tiro per ferire per quel colpo: il bersaglio subisce automaticamente 2 ferite mortali anziché il normale danno.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPLOCK JEZZAILS

# DOOMWHEEL



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp Lightning	13"	D6	4+	4+	-1	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Giant Wheel and Ram Spikes	1"	D6	3+	3+	-1	1
Crew and Rat Horde's Teeth	1"	6	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Una Doomwheel è un singolo modello. Ciascuna è manovrata da un Warlock Engineer e dal suo apprendista, mentre la grande ruota della macchina è azionata da una Rat Horde squittente e zampettante. Entrambi i serventi e la Rat Horde addentano il nemico con Teeth voraci. La Doomwheel schiaccia e trafigge senza pietà qualsiasi cosa le si pari davanti con le sue Giant Wheel and Ram Spikes. Chi cerca di sfuggire ai colpi viene incenerito da getti galvanici di Warp Lightning scaricati dai conduttori crepitanti.

## ABILITÀ

**Rovina Rotolante:** quando una Doomwheel si muove nella fase di movimento, può muoversi entro 3" da modelli nemici e persino schiacciarli! Il primo modello sopra cui si muove la Doomwheel in ogni turno ha buone probabilità di finire spappolato: l'unità di quel modello subisce D3 ferite mortali poiché la Doomwheel la travolge. Una Doomwheel non può comunque terminare il movimento entro 3" da un nemico nella fase di movimento, e se si trova già entro 3" da un nemico può solo ritirarsi o restare stazionaria.

**Più-più Svelto:** una Doomwheel non può correre. Invece, prima di tirare per determinare di quanto una Doomwheel può muoversi, l'equipaggio di skaven può spronare la Rat Horde affinché vada più veloce. In tal caso puoi muoverla due volte della distanza indicata, ma se ottieni un doppio i serventi perdono momentaneamente il controllo e il tuo avversario può muovere al posto tuo la Doomwheel in questa fase.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, DOOMWHEEL

# WARP LIGHTNING CANNON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp Lightning Cannon	24"	—	—	Vedi sotto	—	—
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools and Knives	1"	D6	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un Warp Lightning Cannon è un singolo modello, composto da un gigantesco cannone a warpietra posto su un'impalcatura traballante e manovrato da un trio di skaven del clan Skryre. La potenza di fuoco dell'arma è notoriamente imprevedibile, ma quando i serventi riescono a farla funzionare per bene può sparare fulmini warp che inceneriscono qualsiasi cosa tocchino. L'equipaggio difende la macchina con una varietà di Tools and Knives.

## ABILITÀ

**Macchina da Guerra Pesante:** un Warp Lightning Cannon non può effettuare movimenti di carica. Tuttavia, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza per un Warp Lightning Cannon nella fase di tiro.

**Warp Lightning Cannon:** per fare fuoco con il Warp Lightning Cannon, scegli per prima cosa un'unità nemica come bersaglio e poi tira un dado: il risultato determina la potenza del colpo ad energia warp. Tira poi altri sei dadi. Ogni volta che uno di questi

eguaglia o supera il risultato del dado per la potenza, l'unità bersaglio subisce una ferita mortale.

Per esempio, se il risultato del primo tiro di dado è 2, il bersaglio subisce una ferita mortale per ciascuno dei sei dadi tirati in seguito che ottiene come risultato 2 o più.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, WARP LIGHTNING CANNON

# STORMFIENDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Ratling Cannons	12"	3D6	4+	4+	-1	1	
Windlaunchers	16"	2	4+	4+	-2	D3	
Warpfire Projectors	8"	Vedi sotto					
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage	
Doomflayer Gauntlets	1"	2D3	3+	3+	-2	D3	
Grinderfists	1"	4	4+	3+	-2	3	
Shock Gauntlets	1"	4	4+	3+	-1	2	
Clubbing Blows	1"	4	4+	3+	-	2	

## DESCRIZIONE

Un'unità di Stormfiends include 3 o più modelli. Ciascuno di essi è armato con una serie di pericolose armi del clan Skryre; alcuni entrano in battaglia con Doomflayer Gauntlets roteanti per spazzare via i nemici, altri sono dotati di Shock Gauntlets per folgorare le prede mentre le schiacciano. Altri Stormfiends hanno artigli rimpiazzati da Grinderfists simili a trivelle per scavare nella roccia solida (e in qualsiasi altra cosa, ovviamente).

Molti Stormfiends sono invece equipaggiati con letali armi da tiro. Alcuni esibiscono una coppia di Warpfire Projectors che eruttano lingue di fiamme, altri sono dotati di Windlaunchers per lanciare globi di gas velenoso fra i ranghi nemici. Diversi Stormfiends sfoggiano invece Ratling Cannons a motore che sputano una gragnuola di proiettili warp.

Gli Stormfiends armati di Ratling Cannons, Warpfire Projectors o Windlaunchers possono usare la stanza delle armi per assestare Clubbing Blows nella fase di combattimento. Gli Stormfiends armati con Doomflayer Gauntlets o Shock Gauntlets sono protetti dalle pesanti piastre delle Warp-laced Armour che li tengono in vita mentre sventrano i nemici.

## ABILITÀ

**Warp-laced Armour:** un modello con Warp-laced Armour ha una caratteristica Wounds pari a 7 invece che a 6.

**Doomflayer Gauntlets:** aggiungi 1 a tutti i tiri per colpire per attacchi effettuati con Doomflayer Gauntlets nel turno in cui lo Stormfiend carica.

**Nube di Gas del Windlauncher:** puoi aggiungere 1 a qualsiasi tiro per colpire degli attacchi effettuati con un Poisoned Wind Globe se l'unità bersaglio include 10 o più modelli.

**Bombardamento a Parabola del Windlauncher:** un Windlauncher può tirare su unità nemiche che non sono visibili allo Stormfiend che lo utilizza.

**Scavatori con Grinderfist:** se un'unità di Stormfiends include modelli equipaggiati con Grinderfists, puoi mettere l'unità da parte invece di schierarla sul campo di battaglia mentre gli Stormfiends scavano un tunnel sotterraneo. In qualunque delle tue fasi di movimento, gli Stormfiends possono cercare di emergere sul campo di battaglia. In tal caso, tira un dado. Con un risultato di 1 o 2, gli Stormfiends si sono persi: non possono emergere in questo turno ma puoi riprovare a tirare nella tua successiva fase di movimento. Con un risultato di 3 o più, schiera gli Stormfiends ovunque sul campo di battaglia a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento.

**Shock Gauntlets:** se il tiro per colpire di un attacco effettuato con uno Shock Gauntlet ottiene come risultato 6 o più, l'attacco mette a segno D6 colpi invece di 1 poiché la scarica elettrica si propaga fra i bersagli.

**Warpfire Projectors:** quando fai fuoco con i Warpfire Projectors, scegli un'unità entro la gittata: essa subisce 2D3 ferite mortali.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, SKRYRE, STORMFIENDS

# THROT THE UNCLEAN



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whip of Domination	2"	3	3+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	2	4+	4+	-	1
Creature-killer	2"	2	4+	3+	-	D3

## DESCRIZIONE

Throt the Unclean è un singolo modello. Throt brandisce una Rusty Blade, la Whip of Domination, e Creature-killer.

## ABILITÀ

**Maestro Domatore:** nella tua fase degli eroi, scegli un'unità di **MOULDER** entro 6". Fino alla tua successiva fase degli eroi puoi aggiungere 3" a tutti i movimenti di corsa e di carica per quell'unità, e aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati da quell'unità nella fase di combattimento.

**Fame Insaziabile:** nella tua fase degli eroi, puoi infliggere fino a 3 ferite mortali a un'unità di **SKAVEN** entro 3". Per ciascuna ferita mortale inflitta, Throt sana una ferita.

**Whip of Domination:** se un modello nemico viene ucciso dalla Whip of Domination, la sua unità deve sottrarre 1 dalla propria Bravery nella fase di shock successiva.

**Creature-killer:** quando Throt the Unclean prende di mira un'unità di **MONSTERS** con Creature-killer, la caratteristica Damage dell'arma aumenta a D6.

**Packmaster:** le unità di **MOULDER** della tua armata che si trovano entro 6" da Throt nella fase di shock raddoppiano la loro caratteristica Bravery.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Signore di Pozzo Infernale:** se Throt the Unclean utilizza questa abilità, scegli un'unità di **MOULDER** entro 13". Puoi scegliere che quell'unità si ammassi e attacchi due volte nella tua successiva fase di combattimento invece che soltanto una.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, THROT THE UNCLEAN

# PACKMASTER SKWHEEL GNAWTOOTH



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp-lash	2"	3	4+	3+	-1	D3
Gutsnagger and Rat Teeth	1"	D6	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Packmaster Skweel Gnawtooth è un singolo modello. Impugna una frusta con borchie di warpietra chiamata Warp-lash, ed è sempre accompagnato dal suo Wolf Rat, Gutsnagger e da una guardia del corpo di ratti infestanti che mordono con i loro Teeth voraci.

## ABILITÀ

**Spronati nella Mischia:** nella tua fase degli eroi, scegli un'unità di **MOULDER** entro 6". Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aggiungere 1" a tutti i movimenti di corsa e di carica di quell'unità, e aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati da quell'unità nella fase di combattimento.

**Packmaster:** le unità di **MOULDER** della tua armata che si trovano entro 6" da Skweel nella fase di shock raddoppiano la propria Bravery.

**Muta Eccezionale:** una volta completato lo schieramento, puoi scegliere un'unità di **GIANT RATS** o **RAT OGRES** che sarà la muta meglio addestrata da Skweel. Tira un dado e consulta la tabella in basso per determinare quali bonus l'unità riceve per la durata della battaglia:

- 1-3 *Iper-rigenerazione:* puoi ripetere i tiri salvezza pari a 1 per questa unità.
- 4-6 *Morso venefico:* puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 per questa unità nella fase di combattimento.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, SKWHEEL GNAWTOOTH

# PACK MASTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herding Whip and Blade	2"	3	3+	4+	-	1
Herding Whip and Things-catcher	2"	2	4+	4+	-	D3
Shock-Prod	2"	1	4+	3+	-1	3

## DESCRIZIONE

Un Packmaster è un singolo modello. Molti impugnano una Herding Whip and Blade per tenere sotto controllo i mostri del clan Moulder, mentre altri portano un Things-catcher a fianco della fidata sferza. Diversi Packmasters preferiscono invece il potere elettrico di uno Shock-Prod, che incanala una potenza sufficiente ad attirare l'attenzione di un Rat Ogre infuriato.

## ABILITÀ

**Spronati nella Mischia:** nella tua fase degli eroi, scegli un'unità di **MOULDER** entro 6". Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi aggiungere 1" a tutti i movimenti di corsa e di carica per quell'unità, e aggiungere 1 a tutti i tiri per colpire effettuati da quell'unità nella fase di combattimento.

**Packmaster:** le unità di **MOULDER** della tua armata che si trovano entro 6" da un Packmaster nella fase di shock raddoppiano la loro Bravery.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER

# GIANT RATS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Teeth	1"	1	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Giant Rats include 5 o più modelli. Essi affondano nelle vittime i loro Vicious Teeth prima di strappare brandelli della carne esposta e di squarciare giugulari.

## ABILITÀ

**Ondata di Ratti:** se un'unità di Giant Rats include 10 o più modelli, puoi aggiungere 1 ai loro tiri per colpire. Se l'unità include 20 o più modelli, puoi invece aggiungere 2 ai loro tiri per colpire e ciascuno di essi effettua 2 attacchi. Se l'unità include 30 o più modelli, puoi invece aggiungere 3 ai loro tiri per colpire e ciascuno di essi effettua 3 attacchi.

### KEYWORDS

CHAOS, MOULDER, GIANT RATS

# RAT SWARMS



## MELEE WEAPONS

Gnawing Teeth

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	5	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Rat Swarms include un qualsiasi numero di modelli. Le unità di Rat Swarms attaccano con decine e decine di Gnawing Teeth.

## ABILITÀ

**Marea Infinita di Ratti:** in ciascuna delle tue fasi degli eroi puoi aggiungere a questa unità un modello di Rat Swarm addizionale.

## KEYWORDS

CHAOS, RAT SWARMS

# RAT OGRES



## MISSILE WEAPONS

Warpfire Gun

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
16"	1	5+	3+	-1	D3

## MELEE WEAPONS

Tearing Claws, Blades and Fangs

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	4	4+	3+	-1	2

## DESCRIZIONE

Un'unità di Rat Ogres include 2 o più modelli. I Rat Ogres combattono con Tearing Claws, Blades and Fangs. Qualsiasi Rat Ogre può essere equipaggiato con un Warpfire Gun, innestato su uno degli arti.

## ABILITÀ

**Furia Rabbiosa:** nel turno in cui un'unità di Rat Ogres carica, essi sono in una tale frenesia che ogni volta che ottieni 6 o più per ferire con i loro Tearing Claws, Blades and Fangs, quel modello può immediatamente effettuare un attacco addizionale.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, RAT OGRES

# HELL PIT ABOMINATION



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gnashing Teeth	1"	6	3+	4+	*	2
Flailing Fists	2"	*	4+	3+	-1	3
Avalanche of Flesh	1"	D6	*	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Gnashing Teeth	Flailing Fists	Avalanche of Flesh
0-2	-2	6	2+
3-4	-2	5	3+
5-6	-1	4	4+
7-8	-1	3	5+
10+	-	2	6+

## DESCRIZIONE

Un Hell Pit Abomination è un singolo modello. Ognuna di queste creazioni mutanti attacca la preda con decine di Gnashing Teeth e una moltitudine di Flailing Fists. Gli Hell Pit Abominations sono così grandi che possono schiacciare il nemico sotto una Avalanche of Flesh. Alcuni Master Moulders hanno innestato Warpstone Spikes nelle creature, e la sostanza emana un'aura malvagia che disturba la concentrazione di molti incantatori.

## ABILITÀ

**Rigenerazione Mostruosa:** un Hell Pit Abomination sana D3 ferite in ciascuna delle tue fasi degli eroi.

**Punte di Warpietra:** i **WIZARDS** entro 12" da un Hell Pit Abomination con Punte di Warpietra devono sottrarre 1 da tutti i loro tiri per lanciare incantesimi. Questo effetto non influenza i **CHAOS WIZARDS**.

**Troppo Orribile per Morire:** la prima volta che un Hell Pit Abomination viene ucciso, tira un dado e consulta la tabella in basso:

- 1-2 – *Morto:* rimuovi questo modello dal gioco come di consueto.
- 3-4 – *I ratti emergono:* tutte le unità entro 3" da questo modello subiscono immediatamente D3 ferite mortali. Poi rimuovi questo modello dal gioco come di consueto.
- 5-6 – *È vivo!* il modello non è morto. Esso invece sana immediatamente D6 ferite.

## KEYWORDS

CHAOS, MOULDER, MONSTER, HELL PIT ABOMINATION

# LORD SKROLK



## MELEE WEAPONS

Rod of Corruption

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

## DESCRIZIONE

Lord Skrolk è un singolo modello. Impugna il virulento incensiere della peste chiamato Rod of Corruption e porta in battaglia uno dei sacri volumi del Liber Bubonicus, il tomo tossico delle malattie più letali.

## ABILITÀ

**Assalto Frenetico:** Lord Skrolk effettua 1 attacco aggiuntivo con il Rod of Corruption se ha caricato nello stesso turno.

**Liber Bubonicus:** nella tua fase degli eroi, Lord Skrolk può leggere il Liber Bubonicus e pregare affinché si scateni un'orribile malattia. Scegli una delle preghiere in basso e tira un dado. Se il risultato è 3 o più, l'effetto della preghiera si verifica. Se il risultato è 1 Lord Skrolk mormora una frase scorretta e subisce una ferita mortale.

**Contagio Mortale:** il Plague Priest scatena un contagio che debilita fino alla morte. Scegli un'unità entro 13": quell'unità subisce D6 ferite mortali. Le unità di **NURGLE** subiscono solo 1 ferita mortale.

**Avvizzare:** scegli un'unità entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi quell'unità è devastata da una terribile malattia debilitante: aggiungi 1 a tutti i tiri per ferire effettuati contro quell'unità.

## ABILITÀ DI COMANDO

**Aura di Pestilenza:** se Lord Skrolk utilizza questa abilità, scegli un'unità di **PESTILENS** entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi, il tuo avversario sottrae 1 da tutti i tiri per colpire in combattimento diretti all'unità scelta.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, LORD SKROLK

# PLAGUE PRIEST



## MELEE WEAPONS

Warpstone-tipped Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## DESCRIZIONE

Un Plague Priest è un singolo modello. È armato con un Warpstone-tipped Staff e porta un incensiere di magia pestilenziale.

## ABILITÀ

**Incensiere Pestilenziale:** gli empi vapori in questi incensieri inducono conati di vomito negli incantatori. Tutti i **WIZARDS** devono sottrarre 1 dai loro tiri per lanciare incantesimi se si trovano entro 6" da qualsiasi Plague Priest. Questo effetto non influenza i **NURGLE WIZARDS**.

**Assalto Frenetico:** un Plague Priest effettua 1 attacco aggiuntivo con il Warpstone-tipped staff se ha caricato nello stesso turno.

**Preghiere Pestilenti:** nella tua fase degli eroi, un Plague Priest può pregare affinché sul nemico si scateni un'orribile malattia. Scegli una delle preghiere in basso e tira un dado. Se il risultato è 3 o più, l'effetto della preghiera si verifica. Se il risultato è 1 il Plague Priest mormora una frase scorretta e subisce una ferita mortale.

**Alito Pestilenziale:** il Plague Priest rutta e sbuffa una nube incredibilmente orribile. Scegli un punto del campo di battaglia entro 13". Tira un dado per ciascuna unità entro 2" da quel punto. Con 4 o più, quell'unità subisce D3 ferite mortali. Le unità di **NURGLE** vengono influenzate solo con un risultato di 6.

**Avvizzare:** scegli un'unità entro 13". Fino alla tua successiva fase degli eroi quell'unità è devastata da una terribile malattia debilitante: aggiungi 1 a tutti i tiri per ferire effettuati contro quell'unità.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST

# PLAGUE FURNACE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Censer	3"	—		Vedi sotto	—	
Warpstone-tipped Staff	2"	3	4+	3+	-	D3
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	*	3+	-	1

TABELLA DEI DANNI			
Ferite subite	Move	Damage del Great Censer	Rusty Wheels & Spikes
0-2	4"	D6 ferite mortali	2+
3-4	4"	D3 ferite mortali	3+
5-7	2"	D3 ferite mortali	4+
8-9	2"	1 ferita mortale	4+
10+	1"	1 ferita mortale	5+

## DESCRIZIONE

Una Plague Furnace è un singolo modello manovrato da un trio di fanatici Plague Monks, che squittiscono di gioia quando mandano il Great Censer ardente a schiantarsi nei ranghi nemici. Davanti ad essa si erge uno sghignazzante Plague Priest con uno Warpstone-tipped Staff che scaglia scintille di energia maligna. Chiunque si avvicini troppo alla Plague Furnace va incontro a una rapida e cruenta fine sotto le sue Rusty Wheels and Spikes.

## ABILITÀ

**Great Censer:** nella fase di combattimento la catena che solleva il poderoso incensiere dondolante può essere allungata, mandando la smisurata e letale palla chiodata a schiantarsi sulle formazioni avversarie. Per risolvere un attacco con il Great Censer, scegli un punto del campo di battaglia entro 3". Tira un dado per ciascuna unità (amica o nemica) entro 2" da quel punto, eccetto che per la Plague Furnace stessa. Con 4 o più, quell'unità è colpita dall'attacco del Great Censer e subisce un numero di ferite mortali come indicato nella Tabella dei Danni in alto.

**Fumi Venefici:** la Plague Furnace è ammantata da una foschia mortale. Nella tua fase degli eroi, tira un dado per ciascuna unità che si trova entro 3" da questo modello. Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce D3 ferite mortali. Le unità di **NURGLE** non vengono influenzate dai fumi venefici e non subiscono ferite mortali.

**Spinta in Battaglia:** per ogni 3 modelli di **SKAVEN** che si trovano entro 1" da una Plague Furnace all'inizio della tua fase di movimento, aggiungi 1" alla sua caratteristica Move fino alla fine della fase. Se ci sono almeno 10 modelli di **SKAVEN** entro 1" da questo modello quando tiri i dadi per determinare di quanto può caricare, esso effettua 2D6 attacchi con le Rusty Wheels and Spikes nella successiva fase di combattimento anziché D6.

**Icona del Ratto Cornuto:** il disgustoso potere dei fumi di una Plague Furnace aumenta la devozione dei vicini Plague Monks. Aggiungi 1 alla Bravery di tutte le unità di **PESTILENS** che si trovano entro 5" da una Plague Furnace.

**Preghiere Nocive:** nella tua fase degli eroi, il Plague Priest sopra una Plague Furnace può pregare affinché le malattie benedicano i suoi seguaci. Scegli una delle preghiere in basso e tira un dado. Se il risultato è 3 o più, l'effetto della preghiera si verifica. Se il risultato è 1 il Plague Priest mormora una frase scorretta e subisce una ferita mortale.

**Febbre Rabbiosa:** scegli un'unità di **PESTILENS** entro 13". Il Plague Priest benedice tale unità con una febbre cerebrale che spinge i suoi membri a una rabbiosa frenesia omicida. Fino alla tua successiva fase degli eroi, se un modello di questa unità viene ucciso nella fase di combattimento, esso può effettuare un movimento di ammassamento e poi attaccare con una delle sue armi prima di essere rimosso.

**Benedetti con la Lordura:** scegli un'unità di **PESTILENS** entro 13". Un'empia nebbia si avvolge attorno alle armi di quell'unità e le lame iniziano a grondare fluidi tossici. Puoi ripetere tutti i tiri per ferire falliti per quell'unità fino alla tua successiva fase degli eroi.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, PLAGUE FURNACE

# PLAGUE MONKS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Foetid Blade	1"	2	4+	4+	-	1
Woe-stave	2"	1	4+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Plague Monks include 5 o più modelli. Alcune unità di Plague Monks sono armate con una coppia di Foetid Blades, altre attaccano con una Foetid Blade in un artiglio e un Woe-stave nell'altro.

## BRINGER-OF-THE-WORD

Il leader di questa unità è un Bringer-of-the-Word. Alcuni Bringers-of-the-Word impugnano una Foetid Blade e portano una Plague Scroll, altri sollevano un Book of Woes e brandiscono una Foetid Blade.

## ICON BEARER

I modelli di questa unità possono essere Icon Bearers. Alcuni Icon Bearers portano Contagion Banners, altri sorreggono una Icon of Pestilence.

## PLAGUE HARBINGER

I modelli di questa unità possono essere Plague Harbingers. Alcuni Plague Harbingers portano cigolanti Doom Gongs, altri vanno in guerra con le temute Bale-chimes.

## ABILITÀ

**Foetid Blades:** puoi ripetere tutti i tiri per colpire falliti per modelli armati con più di una Foetid Blade.

**Assalto Frenetico:** nel turno in cui caricano, tutti i modelli di questa unità effettuano 3 attacchi con le Foetid Blades invece di 2.

**Plague Scroll:** una volta per battaglia, nella tua fase degli eroi, un Bringer-of-the-Word con una Plague Scroll può salmodiare alcuni empi versetti per indebolire i nemici con febbri e infezioni. Scegli un'unità nemica entro 13" dal Bringer-of-the-Word. Fino alla tua successiva fase degli eroi, puoi ripetere tutti i tiri per ferire pari a 1 effettuati contro quell'unità.

**Book of Woes:** una volta per battaglia, nella tua fase degli eroi, un Bringer-of-the-Word con Book of Woes può leggere ad alta voce una preghiera corrotta e scatenare una vampa puzzolente di furiosa pestilenza. Tira un dado per ciascuna unità nemica entro 13" dal Bringer-of-the-Word: con un risultato di 4 o più, quell'unità subisce una ferita mortale. Le unità di **NURGLE** vengono influenzate solo con un risultato di 6.

**Icon of Pestilence:** se un'unità contiene una o più Icon of Pestilence, i Plague Monks sono infettati da sangue altamente tossico. Se un Plague Monk infetto viene ucciso nella fase di combattimento, tira un dado: con 6 l'unità attaccante subisce una ferita mortale.

**Contagion Banner:** se un'unità contiene uno o più Contagion Banners, in una delle tue fasi degli eroi i Plague Monks possono usare il loro potere per benedire le proprie armi dotandole di malattie ancora più contagiose. Fino alla tua successiva fase degli eroi, ogni volta che ottieni 6 o più per ferire con questa unità, tira un dado aggiuntivo: con un altro risultato di 6 l'unità bersaglio subisce una ferita mortale in aggiunta a qualsiasi altro danno.

**Doom Gongs:** un Doom Gong induce coloro che lo odono a barcollare e vomitare. Sottrai 1 dai tiri per correre e caricare di tutte le unità nemiche entro 12" da almeno un'unità che include Doom Gongs.

**Campane Maledette:** se un'unità include una o più Campane Maledette, il clamore fa marcire e arrugginire le corazze nemiche. Ogni risultato per ferire di 6 o più che ottieni quando attacchi con tale unità viene risolto con una caratteristica Rend pari a -1.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE MONKS

# PLAGUE CENSER BEARERS



## MELEE WEAPONS

Plague Censer

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
2"	2	4+	3+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Plague Censer Bearers include 5 o più modelli. Essi brandiscono Plague Censers, sfere chiodate di metallo piene di sozzura nociva e fumante fissati all'estremità di catene arrugginite.

I monaci folli mulinano queste maligne armi con fervore rabbioso, spezzando ossa, bucando organi e infettando coloro che sono nelle vicinanze con contagi virulenti.

## ABILITÀ

**Assalto Frenetico:** nel turno in cui caricano, tutti i modelli di questa unità effettuano 3 attacchi con i Plague Censers invece di 2.

**Fumi Venefici:** nella tua fase degli eroi, tira un dado per ciascuna unità che si trova entro 3" da qualsiasi Plague Censer Bearer. Se il risultato è 4 o più, l'unità subisce 1 ferita mortale. Le unità di **NURGLE** non vengono influenzate dai fumi venefici e non subiscono ferite mortali.

**Discepoli della Peste:** puoi ripetere i tiri per colpire falliti di un Plague Censer Bearer se si trova entro 13" da qualsiasi **PLAGUE MONK** quando attacca nella fase di combattimento. Puoi inoltre scegliere di ripetere qualsiasi test di shock per questa unità se si trova entro 13" da qualsiasi **PLAGUE MONK** nella fase di shock.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE CENSER BEARERS

# PLAGUECLAW CATAPULT



## MISSILE WEAPONS

Plagueclaw Catapult

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
6-31"	1	3+	3+	-2	D6

## MELEE WEAPONS

Crew's Tools and Knives

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D6	5+	5+	-	1

## DESCRIZIONE

Una Plagueclaw Catapult è un singolo modello, composto da un letale marchingegno manovrato da un trio di skaven frastornati dai fumi. La catapulta lancia sui nemici un ribollente miscuglio di veleni e bacilli semicongelati, e i serventi difendono l'impalcatura con una varietà di Tools and Knives.

## ABILITÀ

**Macchina da Guerra Pesante:** una Plagueclaw Catapult non può effettuare movimenti di carica. Tuttavia, puoi aggiungere 1 a tutti i tiri salvezza per una Plagueclaw Catapult nella fase di tiro.

**Tiro a Parabola:** una Plagueclaw Catapult può tirare su unità nemiche che non è in grado di vedere.

**Bombardamento di Morbi:** se l'unità bersaglio dell'attacco da tiro di una Plagueclaw Catapult include più di 10 modelli, puoi aggiungere 1 al tiro per colpire, e la caratteristica Damage del colpo aumenta a 2D6. Le unità di **NURGLE** trovano i proiettili tossici che piovono loro addosso piuttosto rinfrescanti, e subiscono danno dall'attacco da tiro di una Plagueclaw Catapult soltanto con un tiro per ferire pari a 6 o più.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, WAR MACHINE, PLAGUECLAW CATAPULT

# DEATHMASTER SNIKCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	3	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whirl of Weeping Blades	1"	5	3+	3+	-1	D3

## DESCRIZIONE

Deathmaster Snikch è un singolo modello. Indossa il Cloak of Shadows, è dotato di Poisoned Throwing Stars e combatte con un Whirl of Weeping Blades.

## ABILITÀ

**Cloak of Shadows:** le unità nemiche possono prendere di mira Deathmaster Snikch con incantesimi o armi da tiro soltanto se si trova entro 6".

**Assassino Nascosto:** invece di schierare Deathmaster Snikch normalmente, puoi metterlo da parte e dichiarare che è nascosto. In tal caso, scegli segretamente una delle tue unità di **SKAVEN** in cui nascondere e annotalo. All'inizio di qualsiasi fase di combattimento puoi rivelare Deathmaster Snikch: schieralo entro 1" dall'unità che hai scelto. Deathmaster Snikch può poi effettuare un ammassamento e attaccare, anche se tocca all'avversario scegliere con quale unità attaccare. Se l'unità che nasconde Deathmaster Snikch viene

distrutta prima che egli sia rivelato, anche il Deathmaster viene distrutto.

**Deathmaster:** puoi ripetere tutti i tiri per colpire e per ferire falliti per Deathmaster Snikch quando prende di mira un **HERO**.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN, DEATHMASTER SNIKCH

# SKAVEN ASSASSIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Weeping Blades	1"	3	3+	3+	-1	D3
Fighting Claws	1"	5	3+	3+	-	1

## DESCRIZIONE

Uno Skaven Assassin è un singolo modello. Questi furtivi skaven sono stati addestrati all'arte di uccidere non visti: in battaglia, spesso si celano fra sciami di guerrieri inferiori prima di colpire al momento opportuno, pugnalandolo ripetutamente i leader nemici con Weeping Blades altamente tossiche o esotici Fighting Claws. Alcuni Skaven Assassins lanciano Poisoned Throwing Stars, uccidendo i bersagli in un turbine di proiettili affilatissimi prima di scomparire nuovamente fra le ombre.

## ABILITÀ

**Fighting Claws:** puoi ripetere i tiri per colpire pari a 1 per uno Skaven Assassin che attacca con Fighting Claws.

**Uccidi-uccidi Capo-preda:** puoi ripetere tutti i tiri per colpire falliti di uno Skaven Assassin quando prende di mira un **HERO**.

**Assassino Nascosto:** invece di schierare uno Skaven Assassin normalmente, puoi metterlo da parte e dichiarare che è nascosto. In tal caso, scegli in segreto una delle tue unità di **SKAVEN** in cui nascondere e annotalo.

All'inizio di qualsiasi fase di combattimento puoi rivelare lo Skaven Assassin: schieralo entro 1" dall'unità che hai scelto. Lo Skaven Assassin può poi effettuare un ammassamento e attaccare, anche se tocca all'avversario scegliere con quale unità attaccare. Se l'unità che nasconde lo Skaven Assassin viene distrutta prima che egli sia rivelato, anche lo Skaven Assassin è distrutto.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN

# NIGHT RUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars and Slings	12"	1	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stabbing Blades	1"	1	4+	4+	-	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Night Runners include 10 o più modelli. Essi portano un arsenale di Throwing Stars and Slings, e sono armati con un assortimento di Stabbing Blades.

## NIGHTLEADER

Il leader di questa unità è il Nightleader. Un Nightleader effettua 2 attacchi con le Stabbing Blades invece di 1.

## ABILITÀ

**Pugnala-pugnala alla Schiena** ogni tiro per ferire pari a 6 o più per le Stabbing Blades di un Night Runner viene risolto con una caratteristica Rend -1. Questo aumenta invece a Rend -2 se l'unità include 20 o più modelli.

**Avanzata Furtiva:** una volta completato lo schieramento, puoi effettuare un movimento addizionale con questa unità come se si stesse muovendo nella fase di movimento. Questa unità può correre quando effettua il movimento addizionale.

**Morte in Corsa:** i Night Runners possono correre e tirare nello stesso turno.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, NIGHT RUNNERS

# GUTTER RUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars	12"	2	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Punch Dagger and Blade	1"	2	3+	4+	-1	1

## DESCRIZIONE

Un'unità di Gutter Runners include 3 o più modelli. Ciascuno porta una scorta di Throwing Stars ed è armato con Punch Daggers and Blades.

## ABILITÀ

**Avanzata Furtiva:** invece di schierare i Gutter Runners sul campo di battaglia, puoi metterli da parte. Nella tua prima fase di movimento, schiera tutti i modelli dell'unità entro 6" dai bordi del campo di battaglia e a più di 9" da qualsiasi modello nemico. Questo è il movimento dell'unità per quella fase di movimento.

**Morte in Corsa:** i Gutter Runners possono correre e tirare nello stesso turno.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, GUTTER RUNNERS

## SKAVEN

# VERMINUS CLAWPACK

### ORGANIZZAZIONE

Un Verminus Clawpack è composto dalle seguenti unità:

- 1 Skaven Warlord
- 1 unità di Stormvermin
- 3 unità di Clanrats
- 3 modelli di Weapon Team  
qualsiasi scelti dalla seguente lista:
  - Ratling Gun Weapon Team
  - Warfire Thrower Team
  - Doom-flayer Weapon Team
  - Warp-grinder Weapon Team
  - Plague Mortar Weapon Team

### ABILITÀ

**Guidare dalle Retrovie:** i leader skaven hanno l'usanza di condurre gli eserciti dalle retrovie. Lo Skaven Warlord di questo battaglione può usare la sua abilità di comando Mordi-spolpagli le ossa! anche se non è il tuo generale. Quando utilizza questa abilità, essa influenza tutte le unità del suo Clawpack che si trovano entro 13" da esso quando attaccano nella fase di combattimento, ma solo se non ci sono modelli nemici entro 3" da esso.

**Valore della Viltà:** gli skaven si fanno coraggio quando sono in branchi grandi. Quando un'unità di un Verminus Clawpack effettua un test di shock, aggiungi 2 alla caratteristica Bravery ogni 10 modelli nell'unità invece di aggiungere 1.

**Nasconditi-nasconditi:** se un Weapon Team subisce una ferita nella fase di tiro mentre si trova entro 3" da un'unità di **CLANRATS** del suo Verminus Clawpack, puoi tirare un dado. Con 4 o più, il Weapon Team è zampettato dietro i suoi 'amici': ignora quella ferita ma i Clanrats subiscono invece una ferita mortale.

## SKAVEN

# MOULDER CLAWPACK

### ORGANIZZAZIONE

Un Moulder Clawpack è composto dalle seguenti unità:

- 6 Packmasters
- 2 unità di Giant Rats
- 2 unità di Rat Ogres
- 1 Hell Pit Abomination

### ABILITÀ

**Terribile d'Aspetto:** un'orda di mostri del clan Moulder alla carica è uno spettacolo terrificante. Se i modelli di un Moulder Clawpack uccidono qualsiasi modello di un'unità, essa deve sottrarre 1 dalla propria caratteristica Bravery nella fase di shock successiva.

**Mutanti Altamente Selezionati:** i Master Moulders tengono sempre per sé le creazioni migliori e più letali. Puoi ripetere i tiri per ferire pari a 1 di tutti i Giant Rats, Rat Ogres e/o Hell Pit Abomination di questo battaglione nella fase di combattimento.

## SKAVEN

# PESTILENT CLAWPACK

### ORGANIZZAZIONE

Un Pestilent Clawpack è composto dalle seguenti unità:

- 1 Plague Furnace
- 1 Plague Priest
- 3 unità di Plague Monks

### ABILITÀ

**Entusiasti Portatori dei Peggiori Contagi:** ogni volta che ottieni un risultato per ferire di 6 o più per un modello di un Pestilent Clawpack, quella ferita inizia immediatamente a suppurare e marcire: infligge il doppio dei danni che avrebbe inflitto normalmente.

**Tana Piena di Lordura:** una volta schierata la tua forza, scegli un elemento di terreno entro 13" da almeno due unità del Pestilent Clawpack. Quell'elemento di terreno è insudiciato. Le unità di questo battaglione superano automaticamente i test di shock se si trovano all'interno o sopra tale terreno. Tira un dado per tutte le altre unità che iniziano la fase degli eroi all'interno o sopra tale terreno: con 1, quell'unità subisce D3 ferite mortali (le unità di **NURGLE** non subiscono mai ferite mortali per gli effetti di questa abilità).

## SKAVEN

# ESHIN CLAWPACK

### ORGANIZZAZIONE

Un Eshin Clawpack è composto dalle seguenti unità:

- 1 Skaven Assassin
- 3 unità di Night Runners
- 1 unità di Gutter Runners

### ABILITÀ

**Un Pugnale per Ogni Schiena:** è molto più facile pugnare la preda alla schiena se è circondata e in inferiorità numerica. Puoi ripetere qualsiasi tiro per ferire fallito di un modello di un Eshin Clawpack se prende di mira un'unità che ha meno modelli della sua.

**Scatta e Colpisci:** gli skaven del clan Eshin colpiscono rapidi e senza preavviso. Le unità di un Eshin Clawpack possono correre e tirare nello stesso turno, oppure correre e caricare nello stesso turno.

# WARSCROLLS SOSTITUTIVE

---

Le seguenti non hanno warscrolls. Usa invece le warscrolls sostitutive indicate in basso.

<b>Unità</b>	<b>Warscroll</b>
Skaven Chieftain .....	Skaven Warlord
Skaven Warlord on a Rat Ogre Bonebreaker.....	Rat Ogre
Skaven Warlord on a War-litter or Great Pox Rat ..	Skaven Warlord
Plague Priest on Great Pox Rat .....	Plague Priest
Plaguelord Nurglitch.....	Plague Priest
Master Moulder .....	Packmaster
Verminlord.....	Verminlord Corruptor, Verminlord Deceiver, Verminlord Warbringer o Verminlord Warpseer