

WARHAMMER AGE OF SIGMAR

SKAVEN



WARSCROLLS COMPENDIUMS

INTRODUCCIÓN

Los Skaven se han abierto paso arañando y royendo a través del espacio-tiempo y hasta las fronteras de cada nación. Los Hijos de la Rata Cornuda infestan los Reinos Mortales como las alimañas pueblan las cloacas, observando, acechando y esperando

la oportunidad para llevar a cabo sus depravados planes. Cada uno de ellos ansía imponerse a amigos y enemigos por igual, por lo que son capaces de las más flagrantes traiciones. Todo skaven posee un ingenio ladino, fruto de su sed de conquista.

Los warscrolls de este compendium te permiten jugar tu colección de miniaturas Citadel en batallas tácticas, recreando momento épicos de la Era de Sigmar o las guerras del mundo extinto.

PARTES DEL WARSCROLL

- Título:** El nombre de la miniatura descrita en el warscroll.
- Atributos:** Este conjunto de características te detalla lo rápida, poderosa y valiente que es la miniatura, así como lo efectivas que son sus armas.
- Descripción:** La descripción te dice con qué armas se puede equipar a la miniatura, y qué mejoras se le pueden aplicar (si es el caso). La descripción también te dirá si se despliega por sí misma como miniatura individual, o si lo hace como parte de una unidad. Si la miniatura se despliega como parte de una unidad, la descripción te indicará cuántas miniaturas debe tener (si no dispones de miniaturas suficientes para desplegar la unidad, seguirás pudiendo desplegar una unidad con tantas miniaturas como tengas disponibles).
- Habilidades:** Las habilidades son cosas que la miniatura puede hacer durante la partida y que no quedan cubiertas por las reglas normales del juego.
- Keywords:** Todas las miniaturas tienen una lista de keywords. Ciertas reglas solo se aplican a miniaturas con una keyword específica.
- Tabla de daño:** Algunas miniaturas tienen una tabla de daño que se utiliza para determinar uno o más de sus atributos. Consulta el número de heridas que ha sufrido la miniatura para encontrar el valor del atributo en cuestión.

1 QUEEK HEADTAKER

MELEE WEAPONS

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

DESCRIPCIÓN
 Queek Headtaker es una sola miniatura. Es un cráneo tallado para servir de Queek Headtaker que tengas un HERO como objetivo.

HABILIDADES
Armadura de cristal negro. Si efectivas una tirada de salvación crítica por Queek Headtaker con un 6 o más, la unidad que efectúa el golpe sufre de inmediato 1 herida mortal.

HABILIDAD DE MANDO
 [Al atacar ataques] Si el Warlord Spinetail es una esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de cualquier unidad VERMINUS de tu ejército que esté a 12" o menos de Queek cuando elige atacar en la fase de combate. Esta habilidad dura hasta tu próxima fase de Heros.

2 MOVILIDAD: 6"

3 VELOCIDAD: 3"

4 COLECTIVISTA DE CABEZAS. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir de Queek Headtaker que tengas un HERO como objetivo.

5 PEGUJALIDAD DE ENANOS. Si Queek Headtaker ataca a una unidad DEATHN con la Daga de la Espada de Enanos, inflige el doble de daño.

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

WARLORD SPINETAIL

MELEE WEAPONS

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

DESCRIPCIÓN
 Warlord Spinetail es una sola miniatura. Manda la Espada de la Corrupción [Blade of Corruption] junto con una sola unidad (Rusty Dagger), y puede montar cualquier número de 1D3 heridas mortales.

HABILIDADES
 Hacia enemigo sufre una herida mortal. Si tu tirada es por lo menos el doble que la de tu oponente, en lugar de eso esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO
 [Al atacar ataques] Si el Warlord Spinetail es una esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para herir de cualquier unidad VERMINUS de tu ejército que esté a 12" o menos de ti.

6 MOVILIDAD: 4"

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

THANQUOL Y BONERIPPER

MISSILE WEAPONS

| Weapon | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Reed | Damage |
|--------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Warpfire Projector | 6" | 1 | 4+ | 3+ | - | 6 |

MELEE WEAPONS

| Weapon | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Reed | Damage |
|-------------------------|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| Staff of the Horned Rat | 2" | 4 | 4+ | 3+ | - | 3 |
| Warpfire Braziers | 2" | 4 | 3+ | 3+ | - | 2 |
| Crushing Blows | 2" | 4 | 4+ | 3+ | - | 2 |

DESCRIPCIÓN
 Thanquol y Boneripper es una sola miniatura compuesta por el Grey Seer Thanquol y la sola escuadra y discromental encarnación de su laj guardacorpales Boneripper. Thanquol va armado con el Báculo de la Rata Cornuda [Staff of the Horned Rat] y tiene el Amuleto de distorsión. También lleva consigo una reserva de pelotas de Piedra Briza que usa para potenciar sus habilidades mágicas y climas su ubicación.

HABILIDADES
Amuleto de distorsión. Thanquol y Boneripper se curan 1 herida en cada uno de sus lados de heros.

Lanzallamas de distorsión. Al disparar el lanzallamas de distorsión de Boneripper, elige una unidad dentro del alcance. Esta sufre 2D6 heridas mortales.

MAGIA
 Thanquol es un mago. Puede intentar tirar dos hechizos diferentes en cada uno de sus dos hechizos diferentes en cada uno de sus dos hechizos en cada fase de heros cuando golpea con el Báculo de la Rata Cornuda. Conoce los hechizos de curación Skaven Wizard que está a 12" o menos de él en la fase de heros, pero solamente mientras permanezca a 12" o menos de ese rango.

QUEMAR
 Thanquol, al no pasar y sus escuadras (o sus escuadras) son engullidos por llamaradas mágicas. Quemar tiene una dificultad de lanzamiento que se muestra en la damage table (Casting value). Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 20" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Si el objetivo es una unidad SKAVEN, esta sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO
 [Al atacar ataques] Si el Warlord Spinetail es una esta habilidad, elige una unidad SKAVEN a 12" o menos. Hasta tu próxima fase de heros, tira a un dado cada vez que esa unidad sufre una herida mortal. Suma 1 a la tirada si la unidad tiene 13 miniaturas o más. Con un 6 o más, la Rata Cornuda protege a su grupo de todo mal, ignora esa herida o herida mortal.

7 VELOCIDAD: 7"

8 VELOCIDAD: 7"

9 VELOCIDAD: 7"

10 VELOCIDAD: 7"

11 VELOCIDAD: 7"

12 VELOCIDAD: 7"

DAMAGE TABLE

| Wounds Suffered | Move | Crushing blows | Casting value |
|-----------------|------|----------------|---------------|
| 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 SEER, THANQUOL AND BONERIPPER

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2015

THANQUOL Y BONERIPPER



MISSILE WEAPONS

Warpfire Projectors

| Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|-------|-----------|--------|-----------|------|--------|
| 8" | ver abajo | | ver abajo | | |

MELEE WEAPONS

Staff of the Horned Rat

Warpfire Braziers

Crushing Blows

| Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|-------|---------|--------|----------|------|--------|
| 2" | 2 | 4+ | 3+ | -1 | 1D3 |
| 2" | 4 | 3+ | 3+ | -2 | 3 |
| 2" | ☀ | 4+ | 3+ | -1 | 2 |

DAMAGE TABLE

| Wounds Suffered | Move | Crushing Blows | Casting Value |
|-----------------|------|----------------|---------------|
| 0-3 | 10" | 6 | 6 |
| 4-5 | 9" | 5 | 7 |
| 6-8 | 8" | 4 | 8 |
| 9-10 | 7" | 3 | 9 |
| 11+ | 6" | 2 | 10 |

DESCRIPCIÓN

Thanquol y Boneripper es una sola miniatura compuesta por el Grey Seer Thanquol y la más reciente y descomunal encarnación de su leal guardaespaldas Rat Ogre, Boneripper. Thanquol va armado con el Báculo de la Rata Cornuda (Staff of the Horned Rat) y tiene el Amuleto de disformidad. También lleva consigo una reserva de pellizcos de Piedra Bruja que usa para potenciar sus habilidades mágicas y calmar su adicción.

Boneripper puede llevar o bien unos lanzallamas de disformidad (Warpfire Projectors) que cubren de llamas una larga distancia, o bien braseros de fuego brujo (Warpfire Braziers) que dejan un rastro de fuego verde allí donde caen los golpes. Además, Boneripper cuenta con su enorme tamaño y fuerza, que le permiten pulverizar al enemigo con sus mamporros (Crushing Blows).

HABILIDADES

Adicción a la Piedra Bruja. Cuando Thanquol intenta lanzar un hechizo debe tomar un pellizco de Piedra Bruja sin refinar. Cuando lo haga, tira un dado. Con un 2 o más, puedes repetir la tirada de lanzamiento si falla. Con un 1, el pellizco de Piedra Bruja no tiene ningún efecto aparte de alimentar la megalomanía y la paranoia de Thanquol.

Amuleto de disformidad. Thanquol y Boneripper se curan 1 herida en cada una de tus fases de héroe.

Lanzallamas de disformidad. Al disparar el lanzallamas de disformidad de Boneripper, elige una unidad dentro del alcance. Ésta sufre 2D6 heridas mortales.

MAGIA

Thanquol es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar dos hechizos en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Quemar. Thanquol también conoce todos los hechizos de cualquier **SKAVEN WIZARD** que esté a 13" o menos de él en la fase de héroe, pero solamente mientras permanezca a 13" o menos de ese mago.

QUEMAR

Thanquol alza su pata y sus enemigos (o sus esbirros) son engullidos por llamaradas mágicas. Quemar tiene una dificultad de lanzamiento que se muestra en la damage table (Casting value). Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 26" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Si el objetivo es una unidad **SKAVEN**, ésta sufre 1D6 heridas mortales.

HABILIDAD DE MANDO

Bendiciones de la Rata Cornuda. Si Thanquol usa esta habilidad, elige una unidad **SKAVEN** a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, tira un dado cada vez que esa unidad sufra una herida o herida mortal. Suma 1 a la tirada si la unidad tiene 13 miniaturas o más. Con un 6 o más, la Rata Cornuda protege a su prole de todo mal; ignora esa herida o herida mortal.

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

1D3

DESCRIPCIÓN

Un Skaven Grey Seer es una sola miniatura. Lleva un báculo de Piedra Bruja (Warpstone Staff) y un puñado de pellizcos de Piedra Bruja.

HABILIDADES

Pellizcos de Piedra Bruja. Cuando un Skaven Grey Seer intenta lanzar un hechizo, puede consumir un fragmento de Piedra Bruja sin refinar. Si lo hace, tira un dado. Con un 2 o más, puedes repetir la tirada de lanzamiento si falla. Con un 1, el pedazo de piedra causa estragos en el Skaven Grey Seer y este sufre una herida mortal.

MAGIA

Un Skaven Grey Seer es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Oleada de alimañas.

OLEADA DE ALIMAÑAS

El Grey Seer invoca una marea de ratas voraces que huyen hacia adelante abriéndose paso a dentelladas. Oleada de alimañas tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga que esté a 26" o menos. Tira un dado por cada miniatura de la unidad elegida; la unidad sufre una herida mortal por cada tirada de 6 obtenida.

HABILIDAD DE MANDO

¡No huyáis, esbirros! ¡A luchar-luchar! Si un Skaven Grey Seer usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes tirar un dado cada vez que una miniatura Skaven de tu ejército huya estando a 26" o menos del Grey Seer. Con un 4 o más esa miniatura teme más la ira del Grey Seer que al enemigo y no huye.

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" | 1D6 | ☼ | 3+ | - | 1 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|-----------------------|--------------------|
| Wounds Suffered | Move | Rusty Wheels & Spikes | Peal of Doom Range |
| 0-2 | 4" | 2+ | 13" |
| 3-4 | 4" | 3+ | 11" |
| 5-7 | 2" | 4+ | 9" |
| 8-9 | 2" | 4+ | 7" |
| 10+ | 1" | 5+ | 5" |

DESCRIPCIÓN

Un Screaming Bell es una sola miniatura. Una enorme Rat Ogre tira de la cadena que hace sonar la temida campana y un Grey Seer, con su báculo de Piedra Bruja (Warpstone Staff), arenga a sus esbirros y lanza hechizos posado sobre ella. En la parte delantera de la Screaming Bell arde un brasero de Piedra Bruja, cuyos vapores nublan los sentidos de los hechiceros enemigos. Cualquiera que se acerque demasiado a ella se enfrenta a una muerte segura y muy dolorosa bajo sus ruedas y pinchos herrumbrosos (Rusty Wheels and Spikes) o, si tienen suerte, encontrará un fin algo más rápido en las zarpas de la Rat Ogre (Rat Ogre's Claws).

HABILIDADES

Brasero de Piedra Bruja. El hedor nauseabundo de la Piedra Bruja ardiendo causa una disrupción en los hechizos de la mayoría de hechiceros. Todos los **WIZARDS** salvo los **CHAOS WIZARDS** restan 1 a sus tiradas de lanzar si están a 6" o menos de alguna Screaming Bell.

¡Empujad-empujad! Por cada 3 miniaturas **SKAVEN** que estén a 1" o menos de ella al inicio de tu fase de movimiento, suma 1" al atributo Move de la Screaming Bell hasta el final de la fase. Si hay 10 miniaturas Skaven o más a 1" o menos de esta miniatura al tirar para determinar su distancia de carga, efectúa 2D6 ataques con sus Ruedas y pinchos herrumbrosos en la siguiente fase de combate, en vez de 1D6.

Tañido de condenación. En tu fase de héroe, la Screaming Bell tañe. Tira 2 dados y compara el resultado total con la siguiente tabla para ver qué sucede (no puedes aplicar ningún modificador a esta tirada). Si un resultado afecta a unidades "dentro del alcance del Tañido de condenación", consulta la columna Peal of Doom Range de la tabla superior para ver cuál es el alcance.

- 2 *Retroceso mágico:* La Screaming Bell sufre de inmediato 1 herida mortal.
- 3-4 *Clamor pagano:* La Screaming Bell puede mover 6" adicionales en su próxima fase de movimiento.
- 5-6 *Tañido ensordecedor:* Tira un dado por cada unidad enemiga dentro del alcance del Tañido de condenación. Con un 4 o más, esa unidad sufre una herida mortal.
- 7 *Avalancha de Energía:* Suma 1 a todas las tiradas de lanzamiento de los **SKAVEN WIZARD** que estén dentro del alcance del Tañido de condenación en esta fase de héroe.
- 8-9 *Condenación apocalíptica:* Tira un dado por cada unidad enemiga dentro del alcance del Tañido de condenación. Con un 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.
- 10-11 *Muro de ruido pagano:* Todas las miniaturas **SKAVEN** de tu ejército que estén a 13" o menos de la Screaming Bell al atacar en tu próxima fase de combate efectúan un ataque adicional con cada una de sus melee weapons.
- 12 *El velo tiembla:* La campana invoca un **VERMINLORD** al campo de batalla. Desplégalo en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. El Verminlord no puede mover en su próxima fase de movimiento.

- 13 *¡Victoria insospechada!* Contra toda probabilidad y pronóstico, ganas automáticamente la batalla, por lo que eres declarado un tramposo. Lo cual es un halago para un auténtico general skaven.

MAGIA

El Grey Seer de la Screaming Bell es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Quiebragrietar el suelo.

QUIEBRAGRIETAR EL SUELO

Entonando un cántico arcano, el Grey Seer abre una grieta en el suelo. Quiebragrietar el suelo tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad a 18" o menos y tira dos dados; esa unidad sufre una herida mortal por cada punto que el resultado total supere su atributo Move (por ejemplo, si obtienes un 7 y la unidad tiene Move 4", sufre 3 heridas mortales). Quiebragrietar el suelo no afecta a unidades que vuelan.

HABILIDAD DE MANDO

El altar de la Rata Cornuda. Si el Grey Seer de la Screaming Bell usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes sumar 1 a los atributos Move y Bravery de todas las unidades **SKAVEN** de tu ejército para las que la Screaming Bell sea visible.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, 2, WIZARD, GREY SEER, SCREAMING BELL

LORD SKREECH VERMINKING



| 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 |
| Plaguereaper | 1" | ☼ | 3+ | 3+ | - | 1 |

| Wounds Suffered | DAMAGE TABLE | | |
|-----------------|--------------|------------------|--------------|
| | 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 |

DESCRIPCIÓN

Lord Skreech Verminking es una sola miniatura. Blande un archa funesta (Doom Glaive) y una hoz de plaga (Plaguereaper), y puede fustigar con sus largas colas prensiles (Prehensile Tails).

HABILIDADES

El de las trece cabezas. En cada una de tus fases de héroe, Lord Verminking puede servirse de sus conocimientos sobre el sigilo de los Eshin, el arte para moldear la carne de los Moulder, la sapiencia de plaga de los Pestilens, el ingenio tecnológico de los Skryre, la habilidad marcial de los Verminus o el saber arcano de los Grey Seers. Según la opción elegida gana un beneficio hasta tu próxima fase de héroe:

Eshin Clans: Tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear que tengan como objetivo a Lord Verminking.

Moulder Clans: Lord Verminking se cura 1D3 heridas.

Pestilens Clans: Puedes sumar 1 a todas las tiradas para herir que haga Lord Verminking.

Skryre Clans: El archa funesta de Lord Verminking hace 1D3 de daño adicional (haciendo un total de Damage 1D3+3).

Verminus Clans: Puedes sumar 1 a todas las tiradas para golpear que haga Lord Verminking.

Grey Seers: Puedes sumar 1 a todas las tiradas de lanzar y disipar de Lord Verminking.

MAGIA

Lord Skreech Verminking es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y el Temible Decimotercer Hechizo.

EL TEMIBLE DECIMOTERCER HECHIZO

Los poderes mutantes de la Gran Rata Cornuda desgarran el tejido de la realidad con un estrépito enfermizo. El Temido Decimotercer Hechizo tiene una dificultad de lanzamiento de 8. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga visible a 13" o menos y tira 13 dados. Esa unidad sufre una herida mortal por cada tirada de 4 o más. Cada miniatura que muera a causa del hechizo muta en un skaven de la siguiente manera: tras resolver el hechizo puedes desplegar a 9" o menos de la unidad objetivo una nueva unidad **VERMINUS**, formada por una miniatura por cada miniatura muerta a causa del hechizo. La unidad no puede mover en su siguiente fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Rey de las Ratas. Si Lord Skreech Verminking usa esta habilidad, hasta tu próxima fase de héroe puedes repetir las tiradas de 1 para herir de todas las unidades **SKAVEN** de tu ejército que estén a 13" o menos de Lord Verminking al atacar en la fase de combate.

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 |

| Wounds Suffered | DAMAGE TABLE | | |
|-----------------|--------------|------------------|--------------|
| | 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+ |

DESCRIPCIÓN

Un Verminlord Warbringer es una sola miniatura. Blande un archa funesta (Doom Glaive) y un puño-daga (Punch Dagger), y puede fustigar con sus largas colas prensiles (Prehensile Tails).

HABILIDADES

Furia de alimaña. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de un Verminlord Warbringer si ha cargado este turno.

MAGIA

Esta miniatura es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Locura asesina.

LOCURA ASESINA

Gesticulando frenéticamente, el Verminlord obsequia a sus esbirros con un furor que ni siquiera la muerte es capaz de calmar. Locura asesina tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad **VERMINUS** a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, cada vez que una miniatura de esa unidad muera en la fase de combate, puede agruparse y atacar antes de ser retirada del campo de batalla.

HABILIDAD DE MANDO

Comandante tiránico. Si un Verminlord Warbringer usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para golpear y para herir de las miniaturas **VERMINUS** de tu ejército que estén a 13" o menos del Verminlord al atacar en la fase de combate.

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 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|------------------|---------------|
| Wounds Suffered | 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 |

DESCRIPCIÓN

Un Verminlord Corruptor es una sola miniatura. Está armada con hoces de plaga (Plaguereapers) y puede fustigar con sus largas colas prensiles (Prehensile Tails).

HABILIDADES

Hoces de plaga. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de las hoces de plaga del Verminlord Corruptor.

Señor de las plagas. Si una miniatura enemiga sufre una herida de un Verminlord Corruptor pero no muere, tira un dado al final del turno. Con una tirada de 2 o más, la miniatura sufre una herida mortal por la virulenta infección que carcome sus heridas.

MAGIA

Un Verminlord Corruptor es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe, y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Plaga.

PLAGA

Con una carraspera borboteante, el Verminlord Corruptor desata una de las trece epidemias benditas. Plaga tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, elige una unidad enemiga que esté a 13" o menos. Tira un dado por cada miniatura de la unidad enemiga. Ésta sufre una herida mortal por cada tirada de 6. Tras resolver los efectos del hechizo tira 1D6 para ver si la plaga se propaga. Con una tirada de 4 o más, puedes elegir una unidad diferente (amiga o enemiga) a 7" o menos de la anterior y resolver los efectos del hechizo contra esa unidad. Repite este proceso hasta que saques 3 o menos en la tirada para ver si se propaga, o hasta que no haya más unidades dentro del alcance que no hayan sido afectadas por el hechizo esta fase.

HABILIDAD DE MANDO

¡Arranca-sacadles los ojos! Si esta miniatura es tu general y usa esta habilidad, elige esta miniatura o una unidad **SKAVEN** a 18" o menos de ella. Hasta tu próxima fase de héroe, cuando ataques con la unidad elegida en la fase de combate, puedes sumar 1 al atributo Attacks de todas sus 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 | 1D3 |
| Prehensile Tails | | 6" | ☼ | 3+ | 4+ | - | 1 |
| MELEE WEAPONS | | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Warpstiletto | | 1" | 5 | 3+ | ☼ | -3 | 1D3 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|------------------|--------------|
| Wounds Suffered | 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+ |

DESCRIPCIÓN

Un Verminlord Deceiver es una sola miniatura. Empuña un estilete brujo (Warpstiletto) y una estrella funesta (Doomstar), y puede fustigar con sus largas colas prensiles (Prehensile Tails).

HABILIDADES

Envuelto en la oscuridad. Tu oponente resta 2 a las tiradas para golpear que tengan como objetivo un Verminlord Deceiver en la fase de disparo.

Estrella funesta. Si la estrella funesta golpea a una unidad que tiene 10 miniaturas o más, causa 1D6 de daño en vez de 1D3.

MAGIA

Un Verminlord Deceiver es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Salto fugaz.

SALTO FUGAZ

El Verminlord Deceiver o uno de sus esbirros de desvanece dejando una nube de humo, para reaparecer en un abrir y cerrar de ojos en otro punto del campo de batalla. Salto fugaz tiene una dificultad de lanzamiento de 3. Si se lanza con éxito, escoge al Verminlord Deceiver u otro **SKAVEN HERO** de tu ejército a 13" o menos.

Puedes retirar del tablero la miniatura escogida y desplegarla en cualquier punto del campo de batalla a más de 6" de una miniatura enemiga. Este es su movimiento en tu próxima fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Señor de los asesinos. Si un Verminlord Deceiver usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas para herir fallidas de las miniaturas **ESHIN** de tu ejército que estén a 13" o menos al atacar en la fase de combate. Esta habilidad dura hasta tu próxima fase de héroe.

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+ | ☼ | -1 | 3 |

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|------------------|-------------|
| Wounds Suffered | 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+ |

DESCRIPCIÓN

Un Verminlord Warpseer es una sola miniatura. Blande un archa funesta (Doom Glaive), lleva consigo un antiguo Orbe de adivinación y puede fustigar con sus largas colas prensiles (Prehensile Tails).

HABILIDADES

Orbe de adivinación. Puedes repetir las tiradas de salvar fallidas de un Verminlord Warpseer con un Orbe de adivinación.

Una vez por partida, en tu fase de disparo, el Verminlord Warpseer puede optar por lanzar su Orbe de adivinación. Si lo hace, elige una unidad a 13" o menos. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales, o 6 heridas mortales en vez de 1D6 si su atributo Move es 5" o menos. Una vez lanzado el Orbe de adivinación no puedes repetir las tiradas de salvar fallidas del Verminlord Warpseer.

MAGIA

Un Verminlord Warpseer es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Huracán disforme.

HURACÁN DISFORME

Con un ademán del Verminlord lo cielos se llenan de nubes de tormenta todo enemigo que no ensartan los rayos es arrastrado por el vendaval. Huracán disforme tiene una dificultad de lanzamiento de 6. Si se lanza con éxito, escoge una unidad visible a 26" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales o 3 heridas mortales si vuela. Hasta tu próxima fase de héroe, esa unidad no puede correr o volar, y solo recorre la mitad de la distancia de carga en cualquiera de sus movimientos de carga.

HABILIDAD DE MANDO

¡Vamos-vamos, cachorros de la Rata Cornuda! Si el Verminlord Warpseer usa esta habilidad, puedes invocar una unidad de **GIANT RATS** al campo de batalla. Despliega una unidad de 3D6 Giant Rats en cualquier punto a 13" o menos del Verminlord Warpseer y a 9" o más de cualquier miniatura enemiga. La unidad se suma a tu ejército pero no puede mover en tu próxima fase de movimiento.

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 | 1D3 |
| Barbed Sword | 1" | 3 | 3+ | 3+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Queek Headtaker es una sola miniatura. Blande la legendaria Degolladora de Enanos (Dwarf Gouger) y una espada dentada (Barbed Sword). Viste una armadura de cristal brujo y lleva a cuestas las cabezas cortadas de sus adversarios más recientes.

HABILIDADES

Armadura de cristal brujo. Si efectúas una tirada de salvación exitosa por Queek Headtaker con un 6 o más, la unidad que efectuó el golpe sufre de inmediato 1 herida mortal.

Coleccionista de cabezas. Puedes repetir las tiradas fallidas para herir de Queek Headtaker que tengan un **HERO** como objetivo.

Degolladora de enanos. Si Queek Headtaker ataca a una unidad **DUARDIN** con la Degolladora de Enanos, inflige el doble de daño.

HABILIDAD DE MANDO

¡Matad-matad! Si Queek Headtaker usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de cualquier unidad **VERMINUS** de tu ejército que esté a 13" o menos de Queek cuando elige atacar en la fase de combate. Esta habilidad dura hasta tu próxima fase de héroe.

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+ | - | 1D3 |
| Rusty Dagger | 1" | 3 | 3+ | 4+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Warlord Spinetail es una sola miniatura. Blande la Espada de la Corrupción (Blade of Corruption) junto con una daga oxidada (Rusty Dagger), y puede matar asfixiando al enemigo con su cola con púas.

HABILIDADES

Cola con púas. Si el Warlord Spinetail está a 3" o menos de un **HERO** enemigo al inicio de la fase de combate, puede intentar asfixiarle con su cola. Si lo hace, tirad cada uno un dado; si tu tirada es más alta, el

HERO enemigo sufre una herida mortal. Si tu tirada es por lo menos el doble que la de tu oponente, en lugar de eso esa miniatura sufre 1D3 heridas mortales.

Espada de la Corrupción. Al final de la fase de combate, tira un dado por cada miniatura enemiga que haya sufrido heridas de la Espada de la corrupción en esa fase pero no haya muerto. Con un 6 esa miniatura sucumbe a una infección y sufre una herida mortal. Esta habilidad no afecta a las unidades de **NURGLE**.

HABILIDAD DE MANDO

¡Al ataque-ataque! Si el Warlord Spinetail usa esta habilidad, puedes repetir las tiradas de 1 para herir de cualquier unidad **VERMINUS** de tu ejército que esté a 13" o menos de él cuando elige atacar en la fase de combate. Esta habilidad dura hasta tu próxima fase de héroe.

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 |

DESCRIPCIÓN

Tretch Craventail es una sola miniatura. Blande una lanzagarra (Claw Spear) y una maza con pinchos (Studded Flail), y también tiene una hoz en la cola (Hooked Tail Blade). Lleva el Cascocráneo de la suerte.

HABILIDADES

Cascocráneo de la suerte. Puedes repetir todas las tiradas de salvar fallidas de Tretch Craventail.

Estaré aquí mismo. Al final de la fase de carga, Tretch Craventail puede intentar escabullirse si está a 3" o menos de cualquier miniatura enemiga. Si lo hace, tira un dado; con un 2 o más puede retirarse inmediatamente como si fuera la fase de movimiento.

HABILIDAD DE MANDO

Corta-corta, raja-raja. Si Tretch Craventail usa esta habilidad, escoge una unidad **VERMINUS** a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, el atributo Rend de las melee weapons de esa unidad mejora 1 punto (por ejemplo, un Rend de "-" pasa a ser de -1, uno de -1 pasa a ser de -2, y así sucesivamente). Además, hasta tu próxima fase de héroe, todas las tiradas de 6 para herir en la fase de combate de esta unidad causan el doble de daño.

KEYWORDS

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

SKAVEN WARLORD



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

DESCRIPCIÓN

Un Skaven Warlord es una sola miniatura. Algunos Skaven Warlords van a la guerra armados solo con una espada bruja (Warpforged Blade). Otros prefieren luchar con dos filos dentados (Barbed Blades) y algunos incluso llevan una alabarda de guerra (War Halberd) en una mano y un Filo dentado en la otra. Hay Skaven Warlords que se protegen con un escudo del clan.

HABILIDADES

Avalancha de acero oxidado. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de un Skaven Warlord con dos filos dentados, ya que tiene más probabilidades de atinarle a su objetivo.

Golpea y escabúllete. Tras atacar en la fase de combate, un Skaven Warlord puede intentar zafarse de cualquier represalia. Para ello tira un dado; con un 4 o más el Skaven Warlord puede retirarse de inmediato, como si fuera la fase de movimiento.

Escudo del clan. Suma 1 a las tiras de salvar de un Skaven Warlord con escudo del clan contra ataques de Damage 1.

HABILIDAD DE MANDO

¡Masca-roed sus huesos! Si un Skaven Warlord usa esta habilidad, elige una unidad **VERMINUS** a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, todas las miniaturas de esa unidad efectúan un ataque adicional con cada una de sus melee weapons.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD

SKAVEN CHIEFTAIN CON BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS

Rusty Blade

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

DESCRIPCIÓN

Un Skaven Chieftain con Battle Standard es una sola miniatura. Blande un filo herrumbroso y lleva el Estandarte sagrado de la Rata Cornuda, cubierto de runas malignas.

HABILIDADES

Estandarte sagrado de la Rata Cornuda. En tu fase de héroe esta miniatura puede plantar su estandarte e invocar la maldición de la Rata Cornuda. Si lo hace, no puedes moverla hasta tu próxima fase de héroe, pero las unidades **SKAVEN** de tu ejército que estén a 13" o menos de ella en la fase de acobardamiento no efectúan chequeos de acobardamiento. Además, puedes repetir las tiradas de 1 para golpear de todas las unidades **SKAVEN** de tu ejército que estén a 13" o menos del estandarte plantado.

Trepa traicionero. Si tu general es un **SKAVEN** y solo le queda 1 Wound, un Skaven Chieftain con Battle Standard puede darle una puña-puñalada por la espalda si está a 1" o menos de él al inicio de cualquier fase de héroe. Si lo hace, tu general muere y esta miniatura usurpa su posición; se convierte en tu general y adquiere todas las habilidades de mando de su difunto señor.

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 |

DESCRIPCIÓN

Unidad de Clanrats tiene 10 miniaturas o más. Algunas unidades están armadas con lanzas herrumbrosas (Rusty spears) mientras que otras portan filos herrumbrosos (Rusty Blades). En ambos casos, llevan escudos del clan.

CLAWLEADER

El líder de esta unidad es un Clawleader. El Clawleader efectúa 2 ataques en vez de 1.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer puede retirarse y cargar en el mismo turno.

BELL CHIMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bell Chimers. Si la unidad incluye algún Bell Chimer puede mover 2" adicionales cada vez que corra o se retire.

HABILIDADES

Escudo del clan. Suma 1 a las tiras de salvar de una unidad con escudos del clan contra ataques de Damage 1.

Fuerza en los números. Puedes sumar 1 a las tiradas para herir de las Clanrats si su unidad tiene 20 miniaturas o más. Si la unidad tiene 30 miniaturas o más, puedes sumar 1 a sus tiradas para golpear y para para herir.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, CLANRATS

STORMVERMIN



MELEE WEAPONS

Rusty Halberd

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Unidad de Stormvermin tiene 10 miniaturas o más. Las unidades de Stormvermin están armadas con alabardas herrumbrosas (Rusty Halberds). Algunas unidades de Stormvermin también portan escudos del clan.

FANGLEADER

El líder de esta unidad es un Fangleader. El Fangleader efectúa 3 ataques con su alabarda herrumbrosa en vez de 2.

STANDARD BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Standard Bearers. Si la unidad incluye algún Standard Bearer, puede retirarse y cargar en el mismo turno.

PACK DRUMMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Pack Drummers. Si la unidad incluye algún Pack Drummer, puede mover 2" adicionales cada vez que corra o se retire.

HABILIDADES

Escudo del clan. Suma 1 a las tiras de salvar de una unidad con escudos del clan contra ataques de Damage 1.

Ferocidad asesina. Suma 1 a las tiradas para golpear de un Stormvermin si su objetivo es una unidad con menos miniaturas que la suya.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, STORMVERMIN

SKAVENSLAVES



MISSILE WEAPONS

Sling

Range

9"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

MELEE WEAPONS

Rusty Spear

Range

2"

Attacks

1

To Hit

6+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

Rusty Blade

Range

1"

Attacks

2

To Hit

5+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Skavenslaves tiene 20 miniaturas o más. Muchas unidades de Skavenslaves llevan lanzas herrumbrosas (Rusty Spears), mientras que otras luchan con filos herrumbrosos (Rusty Blades); algunas unidades tienen también escudos rapiñados para protegerse. En cambio hay otras que solo van armadas con hondas (Slings).

PAWLEADER

El líder de esta unidad es un Pawleader. Suma 1 a cualquier tirada para golpear del Pawleader.

BELL CHIMERS

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Bell Chimers. Si la unidad incluye algún Bell Chimer, puede mover 2" adicionales siempre que corra o se retire.

HABILIDADES

Escudo rapiñado. Suma 1 a las tiras de salvar de una unidad con escudos rapiñados contra ataques de Damage 1.

Ratas acorraladas. Tira un dado cada vez que un Skavenslave huya, antes de retirarlo del campo de batalla. Con un resultado de 6, la unidad más cercana en un radio 6" (amigo o enemiga) sufre 1 herida mortal al paso del aterrizado Skavenslave, que muerde y araña en su desesperación por huir; luego retira el Skavenslave. Con un resultado de 5 o menos, retira el Skavenslave.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, SKAVENSLAVES

IKIT CLAW



| MISSILE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
|-------------------|-------|---------|--------|-----------|------|--------|
| Warpfire Gauntlet | 8" | ----- | | ver abajo | | ----- |
| 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 | 1D3 |

DESCRIPCIÓN

Ikit Claw es una sola miniatura. Lleva la mortífera arma Espíritu de la Tormenta (Storm Daemon) y puede aplastar a sus víctimas con su garra mecanizada (Ikit's Claw). Ikit lleva además un poderoso dispositivo metálico en el que va integrado un guantelete lanzallamas que puede disparar en caso de emergencia.

HABILIDADES

Guantelete lanzallamas. Una vez por partida, en tu fase de disparo, Ikit Claw puede disparar una llamarada con su guantelete. Si lo hace, elige una unidad a 8" o menos; ésta sufre 1D3 heridas mortales.

MAGIA

Ikit Claw es un mago. Puede intentar lanzar dos hechizos diferentes en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Tempestad bruja.

TEMPESTAD BRUJA

Con la ayuda del Espíritu de las Tormentas, Ikit Claw invoca una tempestad de relámpagos mágicos para mata-asesinar a sus enemigos. Tempestad bruja tiene una dificultad de lanzamiento de 7. Si se lanza con éxito, elige hasta tres unidades visibles distintas a 18" o menos. Tira un dado por cada una; con un 2 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

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

DESCRIPCIÓN

Un Warlock Engineer es una sola miniatura. Blande un filo brujo mejorado (Warlock-augmented Blade) y empuña una pistola bruja (Warlock Pistol). También lleva un acumulador dorsal de energía bruja.

HABILIDADES

Acumulador de energía bruja. Cuando un Warlock Engineer intenta lanzar un Relámpago brujo, puede sobrecargar su acumulador de energía bruja. Si lo hace y lanza el hechizo con éxito, causa 1D6 heridas mortales en vez de 1D3. Pero si el lanzamiento falla, el rayo cae sobre el Warlock Engineer y sufre una herida mortal.

MAGIA

Un Warlock Engineer es un mago. Puede intentar lanzar un hechizo en cada una de tus fases de héroe y puede intentar disipar un hechizo en cada fase de héroe enemiga. Conoce los hechizos Proyectil mágico, Escudo místico y Relámpago brujo.

RELÁMPAGO BRUJO

El skaven extiende su garra y hace restallar relámpagos verdinegros. Relámpago brujo tiene una dificultad de lanzamiento de 5. Si se lanza con éxito, elige una unidad visible a 18" o menos. Esa unidad sufre 1D3 heridas mortales.

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" | 1D3 | 3+ | 3+ | -2 | 1D3 |
| Crew's Rusty Knives | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un Doom-Flayer Weapon Team es una sola miniatura que consiste en una bola de hierro motorizada y con cuchillas giratorias controlada por dos skaven maníacos que se suman a la masacre zarandeando sus cuchillos herrumbrosos (Rusty Knives).

HABILIDADES

Muerte rodante. Suma 1 a todas las tiradas para golpear de una Doom-Flayer si ha cargado este turno.

Más-más muerte rodante. Antes de tirar para determinar cuántos ataques efectuará la Doom-Flayer, la dotación skaven puede sobrecargar el generador. Si lo hacen, tira un dado. Con un 1 la miniatura sufre de inmediato 1D3 heridas mortales. Con un 2 o más efectúa 1D6 ataques en vez de 1D3.

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 |

DESCRIPCIÓN

Un Ratling Gun Weapon Team es una sola miniatura que consiste en dos skaven muy valientes (o muy trastornados) que llevan auestas una enorme arma multitubo, que escupe andanadas de balas de Piedra Bruja. Y si alguien logra acercarse demasiado, tienen sus cuchillos herrumbrosos (Rusty Knives) para defenderse.

HABILIDADES

¡No puedo fallar a esta distancia! Suma 1 a todas las tiradas para golpear de una Ratling Gun en la fase de disparo si el objetivo está a 9" o menos.

¡Tomad más-más plomo! Antes de tirar para determinar cuántos ataques efectúa la Ratling Gun, la dotación skaven puede sobrecargar el mecanismo. Si lo hacen, tira un dado; con un 1 la miniatura sufre de inmediato 1D3 heridas mortales al engancharse las patitas insidiosas de las ratas en los engranajes del arma. Con un 2 o más, la Ratling Gun efectúa 4D6 ataques en vez de 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" | ————— | | ver abajo | | ————— |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Crew's Rusty Knives | 1" | 2 | 5+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un Warpfire Thrower Weapon Team es una sola miniatura que consiste en dos skaven armados con cuchillos herrumbrosos (Rusty Knives) cargando una enorme cubeta de combustible presurizado y que escupe llamaradas sobrenaturales.

HABILIDADES

Lanzallamas de disformidad. Al disparar un lanzallamas de disformidad, elige una unidad dentro de su alcance; ésta sufre 1D3 heridas mortales

¡Más-más llamaradas! Antes de atacar con un lanzallamas de disformidad, la dotación puede intentar bombear aún más combustible de Piedra Bruja. Si lo hacen, tira un dado; con un 1 la miniatura sufre de inmediato 1D3 heridas mortales cuando el combustible prende antes de tiempo. Con un 2 o más, el lanzallamas causa 1D6 heridas mortales en vez de 1D3.

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 |

DESCRIPCIÓN

Un Warp-Grinder Weapon Team es una sola miniatura que consiste en dos skavens que portan una tuneladora con punta de Piedra Bruja y un par de cuchillos oxidados.

HABILIDADES

Emboscados bajo tierra. En vez de desplegar esta unidad en el campo de batalla, puedes dejarla aparte y declarar que la tuneladora está bajo tierra. También puedes dejar aparte otra unidad **SKAVEN**, que sigue el avance subterráneo de la tuneladora. En cualquiera de tus fases de movimiento, el Warp-grinder Weapon Team puede intentar salir a la superficie. Si lo hace, tira un dado. Con un 1 o 2, el Warp-grinder Weapon Team y la unidad que lo acompaña, si la hubiera, se ha perdido;

no salen a la superficie ese turno, pero puedes volver a intentarlo en tu próxima fase de movimiento. Con un 3 o más, despliega el Warp-Grinder Weapon Team en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga y despliega la unidad que lo acompaña, si la hubiera, en cualquier punto a 3" o menos del Warp-Grinder Weapon Team y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de esas dos unidades para esa fase de movimiento.

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 | 1D6 |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Crew's Rusty Knives | 1" | 2 | 5+ | 4+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un Poisoned Wind Mortar Team es una sola miniatura que consta de dos skaven armados con cuchillos herrumbrosos y a cargo de un mortero de viento envenenado (Poisoned wind mortar) que dispara orbes llenos del mortífero gas de Piedra Bruja.

HABILIDADES

Trayectoria parabólica. Un Poisoned Wind Mortar Team puede atacar en la fase de disparo a unidades enemigas que no tenga visibles.

¡Más-más lejos! Antes de atacar con un mortero de Viento envenenado en la fase de disparo, la dotación puede intentar aumentar su alcance. Si lo hacen, tira un dado; con un 1 la miniatura sufre de inmediato 1D3 heridas mortales, porque con la emoción del momento a los skaven se les cae un orbe. Con un 2 o más el alcance máximo del ataque aumenta a 30".

Nube de gas envenenado. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del mortero de viento envenenado si la unidad objetivo tiene 10 miniaturas o más. Si la unidad objetivo tiene 20 miniaturas o más, además de eso el atributo Damage pasa a ser 6 en lugar de 1D6.

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 | 1D3 |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Notched Knife | 1" | 1 | 5+ | 5+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un unidad de Poisoned Wind Globadiers tiene 5 miniaturas o más. Las unidades de Poisoned Wind Globadiers empuñan cuchillos mellados (Notched Knives) y llevan globos de viento envenenado (Poisoned Wind Globes) que lanzan al enemigo para ahogarlo en gas ponzoñoso.

HABILIDADES

Efluvios de gas envenenado. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del globo de viento envenenado si la unidad objetivo tiene 10 miniaturas o más.

Lanzamiento en retaguardia. Un Poisoned Wind Globadier puede atacar en la fase de disparo a unidades enemigas que no tenga visibles.

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 |

DESCRIPCIÓN

Unidad de Warpllock Jezzails tiene 3 miniaturas o más. Cada miniatura consta de dos skaven. Uno empuña el jezzail y el otro lleva una gran pavesa que proporciona cobertura y sirve de soporte para el cañón del arma, además de un filo herrumbroso (Rusty Blade) con el que apuña-apuñalar a los enemigos que se acerquen demasiado.

HABILIDADES

Francotiradores. Si la tirada para golpear con un Warpllock Jezzail en la fase de disparo es 6 o más no necesitas efectuar tirada para herir por ese ataque; el objetivo sufre automáticamente 2 heridas mortales en vez del daño normal.

Pavesa. Si un Warpllock Jezzail no se mueve durante tu fase de movimiento, puedes repetir sus tiradas de 1 para golpear en tu próxima fase de disparo siempre que no tenga ninguna miniatura enemiga a 3" o menos. Además, si es toda la unidad la que permanece inmóvil en tu fase de movimiento, su atributo Save pasa a ser de 4+ contra los ataques de disparo del enemigo hasta tu próxima fase de movimiento.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPLOCK JEZZAILS

DOOMWHEEL



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

DESCRIPCIÓN

Una Doomwheel es una sola miniatura con una dotación compuesta por un Warlock Engineer y su aprendiz, y una Rat Horde chillona y escurridiza que propulsa el artilugio. Tanto la dotación como la Rat Horde se defienden con sus Dientes. La Doomwheel arrolla y aplasta todo lo que le sale al paso con su rueda gigante y sus pinchos (Giant Wheel and Ram Spikes). Los que intentan escapar de su trayectoria son alcanzados por los relámpagos brujos (Warp Lightning) que despie.

HABILIDADES

¡Más-más rápido! Una Doomwheel no puede correr, pero, antes de tirar para determinar su atributo Move, la dotación skaven puede azuzar a las ratas que mueven la rueda para que vayan más deprisa. Si lo hacen, puedes mover el doble de la distancia que indique la tirada, pero si sacas dobles la dotación pierde el control momentáneamente y tu oponente puede mover la miniatura en esta fase.

Rueda de la condenación. Al mover en la fase de movimiento una Doomwheel puede mover a menos de 3" del enemigo o incluso pasarle por encima. La unidad de la primera miniatura sobre la que se pase la Doomwheel en cada turno sufre 1D3 heridas mortales. Una Doomwheel no puede terminar su movimiento a 3" o menos de un enemigo en la fase de movimiento y, si ya está a 3" o menos solo puede retirarse o permanecer inmóvil.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, DOOMWHEEL

WARP LIGHTNING CANNON



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

DESCRIPCIÓN

Un Warp Lightning Cannon es una sola miniatura consistente en un cañón gigantesco accionado por Piedra Bruja (Warp Lightning Cannon) montado sobre una estructura desvencijada bajo el control de tres skavens del clan Skryre. Su potencia de disparo es impredecible pero cuando su dotación logra hacerlo funcionar dispara rayos de puro relámpago brujo que achicharran todo a su paso. La dotación defiende su máquina de guerra con herramientas (Tools) y cuchillos (Knives).

HABILIDADES

Cañón de relámpago brujo. Para disparar el Warp Lightning Cannon, primero elige una unidad enemiga como objetivo y luego tira un dado; la tirada determina la potencia del disparo. Luego tira seis dados más. Por cada tirada de dado igual o mayor que el dado de potencia, la unidad objetivo sufre una herida mortal. Por ejemplo, si sacas un 2 en el primer dado, el objetivo sufre una herida mortal por cada 2 o más que resulte en los seis dados siguientes.

Maquinaria pesada. Un Warp Lightning Cannon no puede cargar. Sin embargo, puedes sumar 1 a las tiradas de salvar del Warp Lightning Cannon en la fase de disparo.

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 | 1D3 |
| Warpfire Projectors | 8" | ver abajo | | | | |
| MELEE WEAPONS | Range | Attacks | To Hit | To Wound | Rend | Damage |
| Doomflayer Gauntlets | 1" | 2D3 | 3+ | 3+ | -2 | 1D3 |
| Grinderfists | 1" | 4 | 4+ | 3+ | -2 | 3 |
| Shock Gauntlets | 1" | 4 | 4+ | 3+ | -1 | 2 |
| Clubbing Blows | 1" | 4 | 4+ | 3+ | - | 2 |

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Stormfiends tiene 3 miniaturas o más. Cada Stormfiend posee algún arma del clan Skryre. Algunas pelean con afilados guanteletes picadores (Doomflayer Gauntlets) que trituran al enemigo, otras lleban guanteletes de choque (Shock Gauntlets) para electrocutar a su presa al tiempo que la apalean, y otras tienen puños tuneladores (Grinderfists) en lugar de garras para perforar rocas y cualquier otra cosa que pillen por medio.

En vez de eso, muchas Stormfiends están dotadas de letal artillería pesada. Algunas portan lanzallamas de disformidad (Warpfire Projectors), mientras que otras poseen lanzadores de viento envenenado (Windlaunchers) que arrojan orbes de gas venenoso. Ciertas Stormfiends están equipadas con amerradoras automatizadas (Ratling Cannons) con las que acribillan al enemigo.

Las Stormfiends armadas con amerradoras, lanzallamas de disformidad o lanzadores de viento envenenado pueden aporrear con ellas (Clubbing Blows) en a fase de combate. Las Stormfiends con guanteletes picadores o guanteletes de choque están protegidas por gruesas placas de armadura bruja.

HABILIDADES

Armadura bruja. El atributo Wounds de una miniatura con armadura bruja es 7 en lugar de 6.

Efluvios de gas envenenado. Puedes sumar 1 a las tiradas para golpear del lanzador de viento envenenado si la unidad objetivo tiene 10 o más miniaturas.

Guanteletes de choque. Si la tirada para golpear con un guantelete de choque es 6 o más, ese ataque causa 1D6 impactos en lugar de 1, pues la descarga eléctrica salta de un objetivo a otro.

Guanteletes picadores. Suma 1 a todas las tiradas para golpear hechas por los guanteletes picadores si la Stormfiend ha cargado este turno.

Lanzallamas de disformidad. Al disparar un los lanzallamas de disformidad, elige una unidad dentro de su alcance; ésta sufre 2D3 heridas mortales

Trayectoria en arco. Una Stormfiend puede usar el Windlauncher para atacar en la fase de disparo a unidades enemigas que no tenga visibles.

Puños tuneladores. Si una unidad de Stormfiends tiene alguna miniatura con puños tuneladores, puedes dejarla aparte y declarar que las Stormfiends están bajo tierra en vez de desplegarlas sobre el campo de batalla. En cualquiera de tus fases de movimiento, las Stormfiends pueden intentar salir a la superficie. Si lo hacen, tira un dado. Con un 1 o 2, se han perdido; no salen a la superficie ese turno, pero puedes volver a intentarlo en tu próxima fase de movimiento. Con un 3 o más, desplégalas en cualquier punto del campo de batalla a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento.

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+ | - | 1D3 |

DESCRIPCIÓN

Throt the Unclean es una sola miniatura. Throt está pertrechado con un filo herrumbroso (Rusty Blade), el látigo del Dominio (Whip of Domination) y con el Matacosas (Creature-killer).

HABILIDADES

Hambre voraz. En tu fase de héroe puedes infligir hasta 3 heridas mortales a una unidad **SKAVEN** que esté a 3" o menos. Por cada herida mortal infligida, Throt se cura una herida.

Látigo del dominio. Si una miniatura muere a causa del látigo del Dominio, su unidad resta 1 a su atributo Bravery en la siguiente fase de acobardamiento.

Matacosas. El atributo Damage del Matacosas pasa a ser 1D6 si tiene como objetivo a un **MONSTER**.

Maestro domador. En tu fase de héroe, elige una unidad **MOULDER** a 6" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 3 a todas las tiradas para determinar cuánto corre y carga esa unidad, y suma 1 a

todas las tiradas para golpear que haga esa unidad en la fase de combate.

Señor de las bestias. Las unidades **MOULDER** de tu ejército que estén a 6" de Throt en tu fase de acobardamiento doblan su atributo Bravery.

HABILIDAD DE MANDO

Señor del Pozo Infernal. Si Throt usa esta habilidad, elige una unidad **MOULDER** a 13" o menos. Esa unidad puede ser elegida dos veces para agruparse y atacar en tu siguiente fase de combate.

KEYWORDS

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

PACKMASTER SKWEEL GNAWTOOTH



MELEE WEAPONS

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

DESCRIPCIÓN

Packmaster Skweel Gnawtooth es una sola miniatura. Blande un látigo tachonado de fragmentos de Piedra Bruja (Warp-lash) y siempre le acompañan su Rata-Lobo, Gutsnagger, y una multitud de otras alimañas menores que muerden y roen con sus dientes (Rat Teeth).

HABILIDADES

Azuzar a la batalla. En tu fase de héroe, elige una unidad **MOULDER** a 6" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas para determinar cuánto corre y carga esa unidad, y suma 1 a todas las tiradas para golpear que haga esa unidad en la fase de combate.

Señor de las bestias. Las unidades **MOULDER** de tu ejército que estén a 6" de Skweel en tu fase de acobardamiento doblan su atributo Bravery.

Manada excepcional. Tras el despliegue puedes elegir una unidad de **GIANT RATS** o **RAT OGRES** como la manada criada por Skweel personalmente. Tira un dado y mira en la tabla siguiente qué bonificador recibe la unidad durante la batalla:

1-3 *Hiper-regeneración.* Puedes repetir las tiradas de salvar de 1 de esta unidad.

4-6 *Mordiscos ponzoñosos.* Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de esta unidad en la fase de combate.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, SKWEEL GNAWTOOTH

PACKMASTER



| 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+ | - | 1D3 |
| Shock-Prod | 2" | 1 | 4+ | 3+ | -1 | 3 |

DESCRIPCIÓN

Un Packmaster es una sola miniatura. Muchos blanden un (Herding Whip and Blade) para mantener a los monstruos del clan Moulder bajo control, mientras que otros acompañan su látigo con un atrapacosas (Things-catcher). Unos pocos Packmasters prefieren usar en su lugar el poder chisporroteante de la pica eléctrica (Shock-Prod), que es más que suficiente para meter en cintura a cualquier Rat Ogre desobediente.

HABILIDADES

Azuzar a la batalla. En tu fase de héroe, elige una unidad **MOULDER** a 6" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe puedes sumar 1 a todas las tiradas para determinar cuánto corre y carga esa unidad, y suma 1 a todas las tiradas para golpear que haga esa unidad en la fase de combate.

Señor de las bestias. Las unidades **MOULDER** de tu ejército que estén a 6" de un Packmaster en tu fase de acobardamiento doblan su atributo 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 |

DESCRIPCIÓN

Un unidad de Giant Rats tiene 5 miniaturas o más. Se aferran a sus víctimas con sus dientes maliciosos (Vicious Teeth) para arrancar pedazos de carne desnuda y desgarrarles la yugular.

HABILIDADES

Oleadas de ratas. Si una unidad de Giant Rats tiene 10 miniaturas o más, puedes sumar 1 a sus tiradas para golpear. En vez de eso, si la unidad tiene 20 miniaturas o más, puedes sumar 2 a sus tiradas para golpear y cada una hace 2 ataques. En vez de es, si la unidad tiene 30 miniaturas o más, puedes sumar 3 a sus tiradas para golpear y cada una hace 3 ataques.

KEYWORDS

CHAOS, MOULDER, GIANT RATS

RAT SWARMS



MELEE WEAPONS

Gnawing Teeth

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

DESCRIPCIÓN

Un unidad de Rat Swarms tiene cualquier número de miniaturas. Las unidades de Rat Swarms atacan con una miriada de dientes de roedor (Gnawing Teeth).

HABILIDADES

Incesante marea de ratas. Puedes añadir una miniatura de Rat Swarm adicional a esta unidad en cada una de tus fases de héroe.

KEYWORDS

CHAOS, RAT SWARMS

RAT OGRES



MISSILE WEAPONS

Warpfire Gun

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

MELEE WEAPONS

Tearing Claws, Blades and Fangs

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

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Rat Ogres tiene 2 miniaturas o más. Las Rat Ogres pelean con sus zarpas desgarradoras, cuchillas y colmillos (Tearing Claws, Blades and Fangs). Cualquier Rat Ogre puede equiparse con un trabuco de fuego brujo (Warpfire Gun), que llevará injertado en una extremidad.

HABILIDADES

Furor rabioso. Las Rat Ogres están tan enfervorecidas por la lucha que el turno en el que la unidad carga, por cada tirada de 6 o más para herir con las zarpas, cuchillas y colmillos, esa miniatura puede hacer de inmediato un ataque adicional.

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" | 1D6 | * | 3+ | - | 1 |

| Wounds Suffered | DAMAGE TABLE | | |
|-----------------|----------------|----------------|--------------------|
| | 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+ |

DESCRIPCIÓN

Una Hell Pit Abomination es una sola miniatura. Cada una de estas espantosas moles mutantes ataca a sus presas con una profusión de dientes rechinantes (Gnashing Teeth) y una multitud de puños bamboleantes (Flailing Fists). Las Hell Pit Abominations son tan enormes que también pueden aplastar a sus enemigos como una avalancha de carne (Avalanche of Flesh). Ciertos Master Moulders clavan púas de Piedra Bruja (Warpstone Spikes) en sus Hell Pit Abominations, pues la sustancia emana un aura vil que perturba a los magos.

HABILIDADES

Demasiado horrible para morir. La primera vez que una Hell Pit Abomination muera, tira un dado y consulta la siguiente tabla:

- 1-2 – *Muerta.* Retira la miniatura del juego del modo habitual
- 3-4 – *Surgen las ratas.* Todas las unidades a 3" o menos de esta miniatura sufren de inmediato 1D3 heridas mortales. Luego retira la miniatura del juego del modo habitual.
- 5-6 – *¡Está viva!* La miniatura no muere. En vez de eso, se cura 1D6 heridas de inmediato.

Púas de Piedra Bruja. Los WIZARDS que estén a 12" o menos de una Hell Pit Abomination con púas de Piedra Bruja restan 1 a todas sus tiradas de lanzar. Esto no afecta a los CHAOS WIZARDS.

Regeneración monstruosa. Una Hell Pit Abomination se cura 1D3 heridas en cada una de tus fases de héroe.

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

DESCRIPCIÓN

Lord Skrolk es una sola miniatura. Blande el virulento incensario conocido como Vara de Corrupción (Rod of Corruption) y porta consigo un ejemplar del Liber Bubonicus, el libro infecto que contiene las plagas más letales.

HABILIDADES

Asalto frenético. Lord Skrolk hace un ataque 1 adicional con la Vara de Corrupción si ha cargado este turno.

El Liber Bubonicus. En tu fase de héroe, Lord Skrolk puede leer el Liber Bubonicus y rezar por que se desate una vil epidemia. Elige una de las plegarias siguientes y tira un dado. Con un 3 o más, la plegaria tiene efecto. Con un 1, Lord Skrolk habrá pronunciado mal la oración y sufre una herida mortal.

Plaga letal. El Plague Priest desata una plaga letal devastadora. Elige una unidad a 13" o menos. Esa unidad sufre 1D6 heridas mortales. Las unidades de **NURGLE** solo sufren 1 herida mortal.

Marchitar. Elige una unidad a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, esa unidad es presa de una terrible enfermedad; suma 1 a todas las tiradas para herir hechas contra ella.

HABILIDAD DE MANDO

Aura de pestilencia. Si Lord Skrolk usa esta habilidad, elige una unidad **PESTILENS** a 13" o menos. Hasta tu próxima fase de héroe, tu oponente resta 1 a todas las tiradas para golpear a la unidad elegida en la fase de combate.

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

1D3

DESCRIPCIÓN

Un Plague Priest es una sola miniatura. Está armada con una vara con punta de Piedra Bruja (Warpstone-tipped Staff) y porta un incensario lleno de magia pestilente.

HABILIDADES

Incensario pestífero. Los efluvios nocivos de estos incensarios provocan arcadas y vómitos a los magos. Todos los **WIZARDS** restan 1 a sus tiradas de lanzamiento si están a 6" o menos de algún Plague Priest. Esto no afecta a los **NURGLE WIZARDS**.

Asalto frenético. Un Plague Priest hace 1 ataque adicional con su vara con punta de Piedra Bruja si ha cargado ese mismo turno.

Plegarias pestilentes. En tu fase de héroe, un Plague Priest puede rezar para que una terrible enfermedad contagie a sus enemigos. Elige una de las plegarias que hay más abajo y tira un dado. Si la tirada es 3 o más, la plegaria ha sido escuchada y se aplica el efecto. Si la tirada es un 1, el Plague Priest ha pronunciado mal las frases y sufre una herida mortal.

Aliento pestilente: el Plague Priest eructa una nube malsana. Elige un punto del campo de batalla a 13" o menos. Tira un dado por cada unidad que esté a 2" o menos de ese punto. Con una tirada de 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. Esto solo afecta a unidades **NURGLE** con una tirada de 6.

Marchitar: elige una unidad a 13" o menos. Hasta tu siguiente fase de héroe, una terrible enfermedad consume a esa unidad. Suma 1 a todas las tiradas para herir a esa unidad.

KEYWORDS

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

PLAGUE FURNACE



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

| DAMAGE TABLE | | | |
|-----------------|------|---------------------|-----------------------|
| Wounds Suffered | Move | Great Censer Damage | Rusty Wheels & Spikes |
| 0-2 | 4" | 1D6 mortal wounds | 2+ |
| 3-4 | 4" | 1D3 mortal wounds | 3+ |
| 5-7 | 2" | 1D3 mortal wounds | 4+ |
| 8-9 | 2" | 1 mortal wound | 4+ |
| 10+ | 1" | 1 mortal wound | 5+ |

DESCRIPCIÓN

Un Plague Furnace es una sola miniatura tripulada por tres fanáticos Plague Monks que chillan de júbilo mientras lanzan el gran incensario (Great Censer) contra las filas enemigas. En la parte frontal hay un Plague Priest carcajeante que blande una vara con punta de Piedra Bruja (Warpstone-tipped Staff) en la que relucen energías malignas. Quienquiera que se acerque más de la cuenta al Plague Furnace hallará un final espantoso bajo sus ruedas y pinchos herrumbrosos (Rusty Wheels and Spikes).

HABILIDADES

Empujado a la batalla. Suma 1 al atributo Move del Plague Furnace hasta el final de tu fase de movimiento por cada 3 miniaturas **SKAVEN** que estén a 1" o menos del Plague Furnace al inicio de tu fase de movimiento. Si hay como mínimo 10 miniaturas **SKAVEN** a 1" o menos de esta miniatura cuando tiras para ver a qué distancia puede cargar, hará 2D6 ataques con sus ruedas y pinchos herrumbrosos en vez de 1D6 en la fase de combate siguiente.

Gran incensario. La cadena que sujeta el incensario puede soltarse durante la fase de combate para que la gigantesca bola de pinchos aplaste a las formaciones enemigas. Para resolver su ataque, elige un punto del campo de batalla a 3" o menos. Tira un dado por cada unidad amiga o enemiga que esté a 2" o menos de ese punto. No tires por el propio Plague Furnace. Con una tirada de 4 o más, el gran incensario alcanza a esa unidad, que sufre tantas heridas mortales como indica la tabla superior.

Icono de la Rata Cornuda. El inmundo poder de los efluvios del Plague Furnace exalta la devoción de los Plague Monks cercanos. Suma 1 al atributo Bravery de todas las unidades **PESTILENS** que estén a 5" o menos de un Plague Furnace.

Plegarias nocivas. En tu fase de héroe, el Plague Priest que viaja sobre el Plague Furnace puede rezar para que las plagas bendigan a sus acólitos. Elige una de las plegarias que hay más abajo y tira un dado. Si la tirada es 3 o más, la plegaria ha sido escuchada y se aplica el efecto. Si la tirada

es un 1, el Plague Priest ha pronunciado mal las frases y sufre una herida mortal.

Fiebre rabiosa: elige una unidad **PESTILENS** que esté a 13" o menos. El Plague Priest le concede a esa unidad unas fiebres que degeneran en una locura homicida. Hasta tu próxima fase de héroe, si una miniatura de esta unidad muere durante la fase de combate, puede agruparse y luego atacar con una de sus armas antes de que la retires.

Bendecir con mugre: elige una unidad **PESTILENS** que esté a 13" o menos. Una bruma repulsiva envuelve las armas de esa unidad y sus armas supuran mugre ponzoñosa. Puedes repetir las tiradas para herir fallidas de esa unidad hasta tu próxima fase de héroe.

Vapores venenosos. Una bruma mortífera envuelve al Plague Furnace. En tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad que esté a 3" o menos de esta miniatura. Con una tirada de 4 o más, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales. No afecta a las unidades de **NURGLE**, y no sufren heridas mortales.

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 |

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Plague Monks tiene 5 miniaturas o más. Algunas unidades de Plague Monks están armadas con un par de filos fétidos (Foetid Blades), mientras que otras atacan con un filo fétido en una zarpa y un bastón calamitoso (Woe-stave) en la otra.

BRINGER-OF-THE-WORD

El líder de la unidad es un Bringer-of-the-Word. Algunos Bringers-of-the-Word blanden un filo fétido y portan un pergamino de plaga, mientras que otros blanden un filo fétido en una zarpa y portan un libro de la calamidad en la otra.

ICON BEARER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Icon Bearers. Algunos Icon Bearers portan estandartes del contagio, mientras que otros enarbolan iconos de pestilencia.

PLAGUE HARBINGER

Las miniaturas de esta unidad pueden ser Plague Harbingers. Algunos Plague Harbingers portan estrepitosos gongs de condenación, mientras que otros hacen sonar carillones funestos.

HABILIDADES

Asalto frenético. Todas las miniaturas de la unidad hacen 3 ataques en vez de 2 si han cargado ese mismo turno.

Carillón funesto. Si una unidad contiene uno o más carillones funestos, su tañido hará que la armadura del enemigo se corroa y deshaga. Resuelve con un atributo Rend de -1 las tiradas para herir de 6 o más que obtengas al atacar con esa unidad.

Estandarte del contagio. Si la unidad contiene uno o más Estandartes del contagio, los Plague Monks pueden usar su poder para bendecir sus armas con plagas más contagiosas en una de tus fases de héroe. Hasta tu próxima fase de héroe, siempre que saques una tirada de 6 o más para herir con esta unidad, tira un dado adicional. Con otra tirada de 6, la unidad objetivo sufre una herida mortal además de cualquier otro daño.

Filos fétidos. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de las miniaturas armadas con más de un filo fétido.

Gong de condenación. El gong provoca mareos y náuseas a quienes lo oyen. Resta 1 a las tiradas de correr o de carga de todas las unidades enemigas que estén a 12" o

menos de al menos una unidad que incluya algún gong de condenación.

Icono de pestilencia. Si una unidad contiene uno o más iconos de pestilencia, la sangre de los Plague Monks quedará infectada. Si un Plague Monk infectado muere en la fase de combate, tira un dado; con una tirada de 6 la unidad atacante sufre una herida mortal.

Libro de la calamidad. Una vez por batalla, en tu fase de héroe, un Bringer-of-the-Word con libro de la calamidad puede leer en voz alta una oración corrupta y liberar un torrente de enfermedad. Tira un dado por cada unidad a 13" o menos del Bringer-of-the-Word. Con una tirada de 4 o más, esa unidad sufre una herida mortal. Solo afecta a unidades de **NURGLE** con una tirada de 6.

Pergamino de plaga. Una vez por batalla, en tu fase de héroe, un Bringer-of-the-Word con pergamino de plaga puede recitar un pasaje para debilitar a sus enemigos con fiebres y viruelas. Elige una unidad enemiga a 13" o menos del Bringer-of-the-Word. Hasta tu próxima fase de héroe puede repetir las tiradas para herir de 1 contra esa unidad.

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 |

DESCRIPCIÓN

Una unidad de Plague Censer Bearers tiene 5 miniaturas o más. Blanden incensarios de plaga (Plague Censers), bolas de metal con pinchos, llenas de mugre nociva humeante sujetas a trozos de cadena herrumbrosa. Los frenéticos monjes balancean sus inmundas armas vigorosamente, partiendo huesos, rompiendo órganos e infectando con virulentas epidemias a quienes están cerca.

HABILIDADES

Acólitos de la plaga. Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas de un Plague Censer Bearer si está a 13" o menos de algún **PLAGUE MONK** al atacar en la fase de combate. También puedes repetir cualquier chequeo de acobardamiento de esta unidad si está a 13" o menos de algún **PLAGUE MONK** en la fase de acobardamiento.

Asalto frenético. Las miniaturas de esta unidad hacen 3 ataques en vez de 2 con sus Plague Censers si han cargado este turno.

Vapores venenosos. En tu fase de héroe, tira un dado por cada unidad que esté a 3" o menos de cualquier Plague Censer Bearer. Con un 4 o más, la unidad sufre 1 herida mortal. Los humos ponzoñosos no afectan a las unidades de **NURGLE**, que no sufren ninguna herida mortal.

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 | 1D6 |

MELEE WEAPONS

Crew's Tools and Knives

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

DESCRIPCIÓN

Una Plagueclaw Catapult es una sola miniatura consistente en una letal máquina de guerra operada por un trío de alucinados Skaven. La catapulta lanza contra el enemigo una mezcla burbujeante de venenos y enfermedades semicoagulados, y la dotación puede combatir usando una variedad de herramientas y cuchillos (Tools and Knives).

HABILIDADES

Bombardeo de Enfermedades. Si el objetivo del ataque de disparo de una Plagueclaw Catapult contiene más de 10 miniaturas, puedes añadir 1 a la tirada para golpear, y el Damage del disparo se incrementa a 2D6. Las unidades de **NURGLE** encuentran dicha lluvia de proyectiles agradablemente refrescante, y por ello sólo sufren daño por el ataque de disparo de una Plagueclaw Catapult si ésta obtiene un 6 o más en la tirada para herir.

Disparo en parábola. Una Plagueclaw Catapult puede disparar contra unidades enemigas que no sean visibles para ella.

Máquina de guerra pesada. Una Plagueclaw Catapult no puede realizar movimientos de carga. No obstante, puedes añadir 1 a todas las tiradas de salvación que hagas por la Plagueclaw Catapult en la fase de disparo.

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 | 1D3 |

DESCRIPCIÓN

Deathmaster Snikch es una sola miniatura. Se emboza con la Capa de las Sombras (Cloak of Shadows), está pertrechado con estrellas arrojadas envenenadas (Poisoned Throwing Stars) y pelea blandiendo varias espadas supurantes (Whirl of Weeping Blades).

HABILIDADES

Asesino oculto. En lugar de desplegar normalmente a Deathmaster Snikch puedes dejarlo aparte y declarar que

despliega oculto. Si lo haces, anota en secreto una de tus unidades **SKAVEN** para que se oculte en ella. Al inicio de cualquier fase de combate puedes revelar a Deathmaster Snikch; desplégalo a 1" o menos de la unidad que elegiste. A continuación Deathmaster Snikch puede agruparse y atacar, incluso si le toca a tu oponente elegir una unidad para atacar. Si la unidad en la que se oculta es destruida antes de revelar a Deathmaster Snikch, este también es destruido.

Capa de las Sombras. Las unidades enemigas solo pueden elegir a Deathmaster Snikch como objetivo de hechizos o missile weapons si está a 6" o menos.

Maestro de la muerte. Puedes repetir las tiradas para golpear y para herir fallidas de Deathmaster Snikch que tengan como objetivo a 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 | 1D3 |
| Fighting Claws | 1" | 5 | 3+ | 3+ | - | 1 |

DESCRIPCIÓN

Un Skaven Assassin es una sola miniatura. Estos sigilosos skaven han sido entrenados en el arte de matar sin ser vistos. En la batalla se ocultan entre hordas de skaven insignificantes hasta el momento de atacar, cuando apuñalan a los líderes enemigos con sus espadas supurantes (Weeping Blades) o sus garras de combate (Fighting Claws). Algunos lanzan estrellas arrojadas envenenadas (Poisoned Throwing Stars), para matar desde lejos antes de desvanecerse en las sombras.

HABILIDADES

Asesino oculto. En lugar de desplegar normalmente un Skaven Assassin puedes dejarlo aparte y declarar que despliega oculto. Si lo haces, anota en secreto una de tus unidades **SKAVEN** para que se oculte en ella. Al inicio de cualquier fase de combate puedes revelar al Skaven Assassin. Desplégalo a 1" o menos de la unidad que elegiste. A continuación el Assassin puede agruparse y atacar, incluso si le toca a tu oponente elegir una unidad para atacar. Si la unidad en la que se oculta es destruida antes de revelar al Assassin, él también es destruido.

Garras de combate. Puedes repetir las tiradas de 1 para golpear con las garras de combate de un Skaven Assassin.

¡Muere-muere, líder-presa! Puedes repetir las tiradas para golpear fallidas del Skaven Assassin que tengan objetivo a un **HERO**.

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 |

DESCRIPCIÓN

Unidad de Night Runners tiene 10 miniaturas o más. Llevan un repertorio de estrellas arrojadas (Throwing Stars) y hondas (Slings), y están armadas con un buen surtido de puñales (Stabbing Blades).

NIGHTLEADER

El líder de esta unidad es un Nightleader. El Nightleader efectúa 2 ataques con sus puñales en vez de 1.

HABILIDADES

Apuña-puñalar por la espalda. Cada tirada de 6 o más para herir con las Stabbing Blades se resuelve con un atributo Rend -1. Este pasa a ser de -2 si la unidad tiene 20 miniaturas o más.

Avance escurridizo. Tras completar el despliegue puedes hacer un movimiento extra con esta unidad como fuera la fase de movimiento. Esta unidad puede correr al hacer el movimiento extra.

Muerte veloz. Esta unidad puede correr y disparar en el mismo 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 |

DESCRIPCIÓN

Unidad de Gutter Runners tiene 3 miniaturas o más. Cada una de ellas lleva un buen repertorio de estrellas arrojadas (Throwing Stars) y está armada con dagas de puño y cuchillos (Punch Daggers and Blades).

HABILIDADES

Infiltración sigilosa. En lugar de desplegar a los Gutter Runners sobre el campo de batalla, puedes dejarlos aparte. Despliega todas las miniaturas de la unidad en tu primera fase de movimiento, a 6" o menos de los bordes del campo de batalla y a más de 9" de cualquier miniatura enemiga. Este es el movimiento de la unidad para esa fase de movimiento.

Muerte veloz. Esta unidad puede correr y disparar en el mismo turno.

KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, GUTTER RUNNERS

SKAVEN

VERMINUS CLAWPACK

ORGANIZACIÓN

Una Verminus Clawpack consta de las siguientes unidades:

- 1 Skaven Warlord
- 1 unidad de Stormvermin
- 3 unidades de Clanrats
- 3 miniaturas cualesquiera de Weapon Team elegidas de la siguiente lista:
 - Ratling Gun Weapon Team
 - Warfire Thrower Team
 - Doom-flayer Weapon Team
 - Warp-grinder Weapon Team
 - Plague Mortar Weapon Team

HABILIDADES

El valor de las alimañas. Los Skaven se envalentonan cuando forman parte de manadas muy numerosas. Cuando una unidad de una Verminus Clawpack efectúa un chequeo de acobardamiento, suma 2 a su atributo Bravery por cada 10 miniaturas en esa unidad, en vez de sumar 1.

Liderar desde la retaguardia. Los líderes skaven siguen una arraigada tradición de liderar desde la retaguardia. El Skaven Warlord de este batallón puede usar su habilidad de mando ¡Masca-roed sus huesos! aunque no sea tu general. Cuando usa esta habilidad afecta a todas las unidades de su Clawpack que estén a 13" o menos de él al atacar en la fase combate, pero solamente si no hay miniaturas enemigas a 3" o menos de él.

¡Quita-quita! Si un Weapon Team sufre una herida en la fase de disparo estando a 3" o menos de una unidad de **CLANRATS** de su Verminus Clawpack, puedes tirar un dado. Con un 4 o más, el Weapon Team se habrá escabullido a parapetarse tras sus "amigos"; ignora esa herida, pero las Clanrats sufren una herida mortal.

SKAVEN

MOULDER CLAWPACK

ORGANIZACIÓN

Una Moulder Clawpack consta de las siguientes unidades:

- 6 Packmasters
- 2 unidades de Giant Rats
- 2 unidades de Rat Ogres
- 1 Hell Pit Abomination

HABILIDADES

Mutantes de crianza. Los Master Moulders siempre se reservan sus mejores y más letales creaciones para uso personal. Puedes repetir las tiradas de 1 para herir de las Giant Rats, las Rat Ogres y/o la Hell Pit Abomination de este batallón en la fase de combate.

Visión horripilante. Una horda de monstruos del clan Moulder lanzada a la carga es una visión espeluznante. Cuando una miniatura del Moulder Clawpack mata a una miniatura enemiga, la unidad objetivo resta 1 a su atributo Bravery en la siguiente fase de acobardamiento.

SKAVEN

PESTILENT CLAWPACK

ORGANIZACIÓN

Una Pestilent Clawpack consta de las siguientes unidades:

- 1 Plague Furnace
- 1 Plague Priest
- 3 unidades de Plague Monks

HABILIDADES

Nido de la manada empapado de suciedad. Tras haber desplegado tu fuerza, elige un elemento de escenografía que esté a 13" o menos de al menos dos unidades de este batallón. Ese elemento estará ensuciado. Las unidades de este batallón superan automáticamente los chequeos de acobardamiento si están dentro de o sobre ese elemento de escenografía. Tira un dado por cualquier otra unidad que empiece su fase de héroe dentro de o sobre terreno Ensuciado; con una tirada de 1, esa unidad sufre 1D3 heridas mortales (las unidades de **NURGLE** nunca sufren heridas mortales como resultado de esta habilidad).

Vectores entusiastas de los contagios más viles. Siempre que obtengas un 6 o más para herir por parte de una miniatura de este batallón, esa herida empieza a infectarse y pudrirse e inflige el doble de daño del que haría de forma normal.

SKAVEN

ESHIN CLAWPACK

ORGANIZACIÓN

Una Eshin Clawpack consta de las siguientes unidades:

- 1 Skaven Assassin
- 3 unidades de Night Runners
- 1 unidad de Gutter Runners

HABILIDADES

Corre y mata. Los skaven de los clanes Eshin atacan rápidamente y sin previo aviso. Las unidades de una Eshin Clawpack pueden correr y disparar en el mismo turno, o bien pueden correr y cargar en el mismo turno.

Ninguna espalda sin puñal. Es mucho más fácil apuñalar a tu víctima por la espalda si está rodeada y en inferioridad numérica. Puedes repetir cualquier tirada fallida para herir de una miniaturas de una Eshin Clawpack que tenga como objetivo una unidad con menos miniaturas que la suya.

WARSCROLLS SUSTITUTIVOS

Las siguientes no tienen warscrolls. Utiliza en su lugar los warscrolls sustitutivos indicados a continuación.

| Unidad | Warscroll |
|--|---|
| Skaven Chieftain | Skaven Warlord |
| Skaven Warlord en Rat Ogre Bonebreaker | Rat Ogre |
| Skaven Warlord en War-litter o Great Pox Rat. | Skaven Warlord |
| Plague Priest en Great Pox Rat | Plague Priest |
| Plaguelord Nurglitch. | Plague Priest |
| Master Moulder | Packmaster |
| Verminlord | Verminlord Corruptor, Verminlord Deceiver, Verminlord Warbringer o Verminlord Warpseer |