

TABLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

| COMANDANTES | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
|-------------------------|----|----|----|---|---|---|---|---|----|--|
| Señor de la Guerra | 12 | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | 7 | 4 | 7 | - |
| Vidente Gris | 12 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 5 | 1 | 6 | Hechicero nivel 4; jerarquía |
| HÉROES | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
| Caudillo | 12 | 5 | 4 | 4 | 4 | 2 | 6 | 3 | 6 | - |
| Sacerdote de Plaga | 12 | 5 | 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 3 | 6 | Furia asesina |
| Asesino | 15 | 6 | 5 | 4 | 4 | 2 | 8 | 3 | 8 | Ataques envenenados; explorador; oculto; liderazgo |
| Maestro | | | | | | | | | | |
| Clan Moulder | 15 | 5 | 3 | 4 | 4 | 2 | 6 | 3 | 6 | Señor de las Bestias |
| Ingeniero Brujo | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 4 | 1 | 5 | Hechicero nivel 1 (sin hechizos) |
| UNIDADES BÁSICAS | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
| Guerrero de Clan | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | Unidad principal |
| Jefe de Garra | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 5 | Campeón Guerreros de Clan |
| Guerrero Alimaña | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 5 | - |
| Jefe de Colmillo | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 5 | Campeón Guerreros Alimaña |
| Horda de Ratas | 15 | 3 | 0 | 2 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 | Horda; prescindibles; hostigadores; unidad pequeña |
| Horda Ratas de Plaga | 15 | 3 | 0 | 2 | 2 | 5 | 1 | 5 | 10 | Horda; prescindibles; hostigadores; unidad pequeña; ataques envenenados |
| Rata Gigante | 15 | 3 | 0 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 3 | Unidad mixta; muerte Señor de las Bestias |
| Señor de las Bestias | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | Unidad mixta; muerte Señor de las Bestias |
| Corredor de Sombras | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 6 | Hostigadores |
| Líder de Sombras | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 6 | Campeón Corredor de Sombras; hostigador |
| Esclavo Skaven | 12 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 2 | Prescindibles |
| Jefe de Zarpa | 12 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 2 | Campeón Esclavos Skavens; prescindibles |
| Lanzador de Vientos | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | Hostigadores; esferas de viento envenenado |
| Grupo de Apoyo Skryre | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 5 | Hostigadores; peana caballería; unidad conjunta |
| UNIDADES ESPECIALES | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
| Monje de Plaga | 12 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 5 | Furia asesina |
| Diácono de Plaga | 12 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 2 | 5 | Campeón Monjes de Plaga; furia asesina |
| Mosquetes Jezzails | 12 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 2 | 5 | Hostigadores; jezzail; pavés; peana de caballería; infalible |
| Acechante Nocturno | 15 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 1 | 7 | Hostigadores; exploradores; (cuadrilla excavadores) |
| Skaven Negro | 15 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 5 | 2 | 7 | Campeón Acechantes Nocturnos; Hostigador; exploradores; (cuadrilla excavadores) |
| Rata Ogro | 15 | 3 | 0 | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 5 | Miedo; unidad mixta; muerte Señor de las Bestias |
| Señor de las Bestias | 15 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 4 | 1 | 5 | Unidad mixta; muerte Señor de las Bestias |
| UNIDADES SINGULARES | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
| Portador del Incensario | 12 | 3 | 3 | 3 | 4 | 1 | 3 | 1 | 5 | Hostigadores; furia asesina; odio; discípulos |
| Cañón de Disformidad | 12 | - | - | - | 6 | 3 | 1 | - | 5 | Consulta abajo. |
| CARRO | M | HA | HP | F | R | H | I | A | L | REGLAS ESPECIALES |
| Campana Gritona | - | 0 | - | 5 | 6 | 6 | 0 | - | - | Objetivo grande; potencia de la unidad 4; tirada de salvación especial de 3+; Resistencia a la magia (2) |

REGLAS ESPECIALES DE SKAVENS

La Fuerza radica en el número

Las unidades de Skavens suman su bonificador por filas al atributo de Liderazgo.

¡El que corre hoy vivd para luchar mañana! +3 al resultado obtenido para huir.

La vida no tiene ningún valor

Pueden dispararse armas de proyectiles a unidades trabadas en combate cuerpo a cuerpo.

Dirigiendo desde la retaguardia

Los personajes skavens pueden dirigir la unidad aunque se encuentren en la última fila.

Armas de Piedra Bruja

Las armas siguientes se consideran mágicas:

Armas envenenadas de los Asesinos/Acechantes Nocturnos, impactos de gas de los incensarios de plaga, armas de piedra bruja de los Ingenieros Brujos, pistolas cargadas con piedra bruja, jezzails, amerradoras, lanzallamas de disformidad y cañones de disformidad.

REGLAS DE LA MAGIA SKAVEN

Fuerza irresistible al lanzamiento de un hechizo con un resultado de 13 (no sirven dos o más resultados de 6).

Los Videntes Grises disponen de 4 fragmentos de piedra bruja. Los Ingenieros Brujos disponen de 1 fragmento de piedra bruja.

TABLA DE PROBLEMAS DE LOS EXCAVADORES

Resultado 1D6

- 1-2 Derrumbamiento: el equipo muere aplastado.
- 3-4 ¿Dónde estamos?: el equipo se pierde y ya no vuelve a intervenir durante el resto de la batalla, aunque el enemigo no obtiene ningún punto de victoria por ello.
- 5-6 ¡Te dije a la izquierda!: tu adversario puede colocar el marcador de Túnel en cualquier lugar del campo de batalla.

ARMAS DEL CLAN SKYRE AMERRADORA

Alcance F H Mod. Tir. Salv. Notas
38 cm 4 1 -2 Mov/disparo

Tabla de Problemas:

Doble 1 ó 2: No dispara

Doble 3 ó 4: Dispara en una dirección al azar.

Doble 5 ó 6: No dispara y el arma queda destruida.

CAÑÓN DE DISFORMIDAD

Alcance F H Mod. Tir. Salv. Notas
20cm esp.* 1D6 Normal Mov/disparo

*(1="!", 2=F2, 3=F4, 4=F6, 5=F8, 6=F10)

Tabla de Problemas (1D6):

- 1-2 La máquina y su dotación son destruidas.
- 3-4 Coloca la plantilla grande sobre el cañón. Las miniaturas impactadas, incluyendo el cañón, sufren 1 impacto de F 1D6.
- 5-6 Gira el arma para encerrarla en la dirección que marque el dado de dispersión. El impacto tiene un alcance de hasta 120 cm y F10.

LANZALLAMAS DE DISFORMIDAD

Alcance F H Mod. Tir. Salv. Notas
D.Art. 5 1D3 Normal Mov/disparo

Tabla de Problemas (1D6):

- 1-2 Coloca la plantilla circular sobre el cañón del lanzallamas y resuelve los impactos normalmente. El equipo queda destruido.
- 3-4 Mueve al equipo 5D6 cmen una dirección determinada al azar, coloca la plantilla circular pequeña sobre el cañón del lanzallamas y resuelve los impactos normalmente. El equipo queda destruido.
- 5-6 El equipo sufre un impacto de su propia arma.

HECHIZOS SKAVENS

1 - SALTO FUGAZ

Alcance 30 cm. Un personaje del ejército Skaven es transportado a cualquier lugar del campo de batalla (sin entrar en contacto con el enemigo).

2 - RAYO DE DISFORMIDAD

Misil mágico. Alcance 60 cm. 1D6/2D6 impactos de F5. Los resultados de 1 se resuelven contra el propio lanzador del hechizo.

3 - OLEADA DE RATAS

La plantilla grande se coloca a una distancia de 10D6 cm del lanzador del hechizo. Las unidades en contacto con la plantilla sufren 3D6 impactos de F2.

4 - ALIENTO PESTILENTE

Plantilla de arma de aliento. Las miniaturas sufren un impacto de F3 sin posibilidad de tirada de salvación por armadura.

5 - LOCURA ASESINA

Alcance 45 cm. Una unidad amiga se ve sujeta a furia asesina. Una unidad amiga sujeta a furia asesina se ve sujeta a Locura Asesina (+1 Ataque, sufre 1D3 Heridas al final del turno).

6 - PLAGA

Alcance 45 cm. Las miniaturas de la unidad afectada han de superar un chequeo de resistencia para no sufrir 1 Herida. Sin posibilidad de tirada de salvación.

Para que la plaga pueda propagarse, tira 1D6:

- 1-2: el oponente elige un objetivo en un radio de 15 cm de una unidad afectada previamente.
- 3-4: el hechizo deja de tener efecto.
- 5-6: el lanzador del hechizo elige un objetivo en un radio de 15 cm de la unidad afectada previamente.