

REGLAS DE FACCIÓN: SKAVEN

FORMACIONES DE BATALLA

Añade las siguientes formaciones de batalla a las de las reglas de facción de Skaven.

EMISARIOS DEL ROEBISMO

✂ Pasiva

VOLUNTAD DE LA RATA CORNUDA:

Aunque destacan en el enjambre, los Señores Alimaña son tan cobardes y astutos como cualquier Skaven, en realidad incluso más, y utilizarán como pienso a sus subordinados para proteger su pellejo.

Efecto: Mientras una unidad **DAEMON SKAVEN** amiga esté en la zona de combate de una unidad **INFANTERÍA SKAVEN** amiga que no sea Héroe:

- Ese **DAEMON SKAVEN** tiene **SALVAGUARDA (4+)**.
- Siempre que hagas una tirada de salvaguarda con éxito para ese **DAEMON SKAVEN**, inflige 1 daño mortal a una unidad **INFANTERÍA SKAVEN** que no sea Héroe en la zona de combate de esa unidad una vez resuelta su secuencia de daño.

AGRUPACIÓN DE LOS CLANES

➤ Una vez por turno (Ejército), Reacción: Has declarado una orden "Redesplegar" para una unidad **SKAVEN** amiga

ALIADOS TRAICIONEROS: Los Skaven suelen formar alianzas incómodas entre clanes, pero nadie quiere cargarse a lomos la responsabilidad de la lucha cuando se acerca el enemigo.

Efecto: Toma como blanco hasta otras 2 unidades **SKAVEN** amigas que no estén trabadas y estén completamente a 13" o menos de la unidad que use la orden "Redesplegar". Cada blanco debe tener al menos una de las siguientes claves: **VERMINUS, SKRYRE, MOULDER, PESTILENS, ESHIN**. Una vez resuelta esa orden "Redesplegar", cada blanco puede usar de inmediato la orden "Redesplegar" en el orden que elijas y sin gastar puntos de mando.

RASGOS HEROICOS

Puedes elegir un rasgo heroico de esta tabla en vez de uno de las tablas de rasgos heroicos disponibles para la facción.

ROEREINOS RUINOSOS (solo HÉROE)

⚙ Fase de despliegue

SUBORDINADO ASTUTO: Este hombre rata ha dominado el arte de la paciencia, y se ha limitado a esperar la muerte de sus superiores para hacerse por la fuerza con el control.

Declara: Toma como blanco un **HÉROE SKAVEN** amigo en el campo de batalla con un atributo Salud que iguale o supere el atributo Salud de esta unidad.

Efecto: Durante el resto de la batalla:

- Hasta que el blanco muera, las unidades **INFANTERÍA SKAVEN** amigas tienen **SALVAGUARDA (6+)** mientras estén completamente a 13" o menos de esta unidad.
- Una vez muerto el blanco, suma 2 a las tiradas de carga de las unidades **INFANTERÍA SKAVEN** amigas mientras estén completamente a 13" o menos de esta unidad.

✂ Tu fase de héroe

EMBROLLACARNES: Este Skaven lleva jeringuillas arrojadizas llenas de suero de piedra bruja que puede disparar a las pieles remendadas de las creaciones Moulder cercanas para infundirles más pegada.

Declara: Toma como blanco una unidad **MOULDER** amiga completamente a 13" o menos de esta unidad.

Efecto: Designa 1 de las armas de combate del blanco. Durante el resto del turno, suma 1 al atributo Perforar de esa arma.

⚙ Pasiva

HOJALATERO: Este Skaven con aspiraciones a mecánico suele introducir "mejoras" en los dispositivos Skryre a su mando.

Efecto: Puedes repetir las tiradas de atributo aleatorio para el atributo Movimiento de **MÁQUINAS DE GUERRA SKRYRE** amigas mientras estén completamente a 13" o menos de esta unidad. Además, siempre que una **MÁQUINA DE GUERRA SKRYRE** completamente a 18" o menos de esta unidad use las habilidades "Condenación rodante" o "Muerte rodante", suma 1 al daño mortal infligido, si lo hay.



AZOTE DE GHYRAN

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

VIDENTE GRIS EN CAMPANA GRITONA



Traqueteando por la jungla ghyranita sobre ruedas de hierro llega el infernal artilugio llamado Campana gritona, con un Vidente Gris montado voceando alabanzas a la Gran Rata Cornuda. Cada estridente tañido de la campana enardece a los Skaven cercanos, sana sus heridas y acelera su veloz avance.

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Báculo de piedra bruja	3	4+	4+	1	1D3
Garras desgarradoras de Rata Ogor	5	4+	3+	1	2
☠ Mole aplastante Carga (+1 Daño), Acompañante	6	4+	2+	1	2

☠ Pasiva

DAÑADO EN BATALLA

Efecto: Mientras esta unidad tenga 10 o más daños, el atributo Ataques de su Mole aplastante es 4.

⚙ Pasiva

REPICAN LAS CAMPANAS: La campana repica con triquitraque; ¡marchan los Skaven y chillan las cosas-hombres!

Efecto: Si el número de la ronda de batalla actual es impar, suma 2" al atributo Movimiento de las unidades **SKAVEN** amigas mientras estén completamente a 13" o menos de esta unidad. Si el número de la ronda de batalla actual es par, resta 1 a las tiradas para impactar de los ataques de las unidades enemigas que tomen como blanco a una unidad **SKAVEN** mientras esté completamente a 13" o menos de esta unidad.

➤ Tu fase de héroe

ROERA TRAVÉS DE LA REALIDAD: El Vidente Gris centra su energía en mantener abierto una fisura en la realidad por la que verter a los Skaven.

Declara: Haz una tirada de lanzamiento de 2D6.

Efecto: Hasta el inicio de tu siguiente turno, esta unidad se considera una **Madriguera** amiga a efectos de las habilidades "Emboscada desde madriguera", "Túneles a través de la realidad" y "Marealimañas imparables".

CLAVES HECHIZO

🛡 Una vez por turno (Ejército), Final de cualquier turno

ECOS DE LA ALIMAÑADA: Cuando la campana suena al compás de una de sus homólogas en la sagrada Plagópolis, libera descargas de energía ruinosa que enardecen al enjambre.

Declara: Toma como blanco cada unidad **SKAVEN** amiga completamente a 13" o menos de esta unidad.

Efecto: Cura (1D3) a cada blanco.

CLAVES

HÉROE, MÁQUINA DE GUERRA, MAGO (2),
SALVAGUARDA (5+)
CAOS, SKAVEN, CLAN MAESTRO

• HOJA DE UNIDAD AZOTE DE GHYRAN •

RATAHORROR



Ghyran ha sufrido los estragos de las Ratahorrores, espantos creados cuando un Maestro Moldeador se cose a sí mismo en una enorme constructo de guerra hecho de latón y carne alquimizada. Desde el interior de este titán bicéfalo, dirige los ataques de sus esbirros, antes de lanzarse de cabeza a la refriega para probar sus últimos injertos cárnicos sobre el enemigo.

🔪 ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Atormentador brujo Anti INFANTERÍA (+1 Perforar), Crít. (herida automática)	15"	2D6	4+	2+	1	1D3
⚔️ ARMAS DE COMBATE		Atq	Imp	Her	Per	Dañ
Flagelo de cadenas Crít. (mortal)		5	4+	2+	2	3
Miembros amputados suelos		5	4+	4+	1	2

✂ Una vez por turno (Ejército), Cualquier fase de combate

ECHAR UNA GARRA: En un espeluznante arrebato de lucidez y apéndices varios, los restos del Maestro Moulder, cosido a esta abominación, ejercen cierto control sobre las demás criaturas de su elenco antes de sumirse rápidamente en un pozo de locura.

Declara: Toma como blanco hasta otras 4 unidades **MOULDER** amigas que no sean Skryre y estén completamente a 12" o menos de esta unidad.

Efecto: Resta 1 al atributo Ataques de los **Miembros amputados** sueltos durante el resto de la fase por cada blanco tomado. Suma 1 a las tiradas para impactar de los ataques del blanco durante el resto de la fase.

CLAVES ACOMETIDA

🛡 Final de cualquier turno

TERROR REGENERADOR: Los Ratahorrores son una pesadilla de mutación y fuerza abrumadora.

Efecto: Cura (1D6) a esta unidad.

CLAVES

MONSTRUO, SALVAGUARDA (5+)
CAOS, SKAVEN, MOULDER