



# CIUDADES DE SIGMAR

## CENTINELAS DE ASCUAGARDA

Este ejército Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

### GENERAL

◆ Jorvan Kreel, Heredero del Kraken (Thexa, la pantera de ceniza, es un marcador)

### UNIDADES

- ◆ 1 Sacerdote de Forja Mallus
- ◆ 5 Gallardos del Gremio Libre
- ◆ 5 Granaderos del Gremio Libre
- ◆ 5 Granaderos del Gremio Libre

Son necesarias almas resilientes para la lucha en Ascuagarda. Muchos miembros de los Gremios Libres son enviados a este bastión vital, pero solo los más fieros sobreviven para convertirse en veteranos. Aquellos que lo logran suelen escapar de la rígida cadena de mando para seguir la estela de capitanes carismáticos y se convierten en los llamados Centinelas de Ascuagarda, decididos a defender la ciudad-cadáver.

Jorvan Kreel, Heredero del Kraken, es uno de estos líderes: explorador de la caída Guardayunque, elegante pero hambriento de gloria, junto a su fiel pantera de ceniza Thexa recorre la Ciudad de la Ceniza, acosando a los hombres rata. No solo lo acompaña la élite de los Granaderos del Gremio Libre, cuyo arsenal incendiario y pesados bardiches son adecuados para la encarnizada guerra urbana, sino también los honorables Gallardos. Kreel no es un hombre de fe, pero aprecia su poder, y es por eso que suele acompañarle un Sacerdote de Forja Mallus, orden guerrera cuyos bramidos inspiran con sus oraciones pios propósitos a los compañeros.

*“Supongo que las alimañas nos creen atrapados. Amigos míos, ¿qué os parece si vamos y les quitamos esa idea de la cabeza?”*

– Jorvan Kreel, Heredero del Kraken



*Tras la Alimañada, Jorvan Kreel lidera una partida de bregados veteranos del Gremio Libre a las ruinas de Ascuagarda para enfrentarse a la infestación skaven. Es oscura la hora, pero el ardor guerrero de los de Aqshy arde con alma.*

## RASGOS DE BATALLA

➤ Una vez por turno (Ejército), Reacción: Declaraste una habilidad **COMBATE** para tu general o una unidad que no sea **HÉROE** amiga completamente a 12" o menos de tu general

**DOCTRINAS DE EXPLORADORES:** *Kreel fue antaño capitán del Cuerpo Montaraz. Ahora lidera un grupo ecléctico de fuerzas y puede sacar mucho partido de las tácticas flexibles que perfeccionó en su etapa anterior.*

**Usada por:** La unidad que esté usando la habilidad **COMBATE**.

**Efecto:** Inmediatamente tras resolver esa habilidad **COMBATE**, designa un punto del campo de batalla a 6" o menos de tu general. Usa esta habilidad para retirar la unidad del campo de batalla y situarla de nuevo a 1" o menos de ese punto y no trabada.



## HABILIDADES DE REGIMIENTO: Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

➤ Pasiva

**ENTRENAMIENTO EN ENTORNOS CERRADOS:** *Kreel ha adiestrado a sus Granaderos para no abrir fuego hasta ver el blanco de los ojos del enemigo.*

**Efecto:** Las armas a distancia de las unidades amigas tienen **A bocajarro**, pero se resta 1 a las tiradas para impactar de sus ataques de disparo mientras estén trabadas.

● Pasiva

**¡VENID Y TOMADLA, CANALLAS!:** *Tal vez su ciudad esté en ruinas, pero estos guerreros desafían a todo enemigo que intente arrebatarles los escombros.*

**Efecto:** Suma 5 a las puntuaciones de control de las unidades amigas que no sean **HÉROE** mientras estén trabadas con alguna unidad enemiga con 6 o más miniaturas o un atributo Salud de 3 o más.

## MEJORAS: Asigna a tu general 1 de las siguientes mejoras.

➤ Cualquier fase de disparo

**CUCHILLOS ARROJADIZOS:** *En sus aventuras, Jorvan Kreel ha adquirido un surtido de cuchillas mortíferas listas para lanzarlas al pecho, estómago o cráneo.*

**Declara:** Toma como blanco una unidad enemiga visible para tu general y a 10" o menos de él.

**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, inflige 1 daño mortal al blanco.

➤ Una vez por batalla, Tu fase de movimiento

**EXPLORADOR ADIESTRADO:** *Las habilidades para encontrar las sendas más idóneas adquiridas en Costa Calimardiente le sirven a Kreel en el entramado urbano de Ascuagarda.*

**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla.

**Efecto:** Retira el blanco del campo de batalla y sitúalo de nuevo completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

➤ Pasiva

**RESISTENCIA DE SANGRE CALIENTE:** *Toda una vida en la naturaleza ha hecho de Kreel un guerrero incansable.*

**Efecto:** Tu general puede usar habilidades **CARGA** aunque haya usado una habilidad **CORRER** o **RETIRARSE** en el mismo turno y no se le inflige daño mortal mediante habilidades **RETIRARSE**.

✘ Una vez por batalla, Cualquier fase de combate

**FILO DEL KRAKEN:** *En un momento decisivo, Kreel pelea con furia para ventar la caída de Ascuagarda y mantener su reputación de guerrero...*

**Efecto:** Dobra el atributo Ataques de las armas de combate de tu general durante el resto del turno.

MOV. 6"

SALUD 5

SALVACIÓN 4+

CONTROL 2

Jorvan Kreel disfruta de una suerte teñida de sombras. Fue Coronel Explorador de Guardayunque, patrullando las afueras de una ciudad caracterizada por las intrigas. Tras sobrevivir a la invasión khainita, dedicó años a reunir una flota mercenaria para vengarse, pero la Alimañada frustró el plan y lo llevó a Ascuagarda. Con la ayuda de Thexa, su leal pantera de ceniza, Kreel sigue siendo un líder valiente, tenaz y astuto, aunque a veces sea arrogante y temerario. Nadie sabe si desea proteger Ascuagarda por convicción o si solo la considera como trampolín hacia su anhelada venganza.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

**JORVAN KREEL**  
HEREDERO DEL KRAKEN

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Filos de Explorador	6	3+	4+	1	2	-

➤ Tu fase de héroe

**HOSTIGADORES VETERANOS:** *Kreel ha entrenado bien a sus soldados, dando más importancia a la velocidad y el paso firme que a las carreras precipitadas.*

**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 12" o menos de esta unidad.

**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, durante el resto del turno, suma 2" al atributo Movimiento del blanco, pero no puede usar habilidades **CORRER**.

✘ Final de cualquier turno

**PANTERA DE CENIZA AL ACECHO:** *Thexa acecha oculta, a la espera del momento idóneo para atacar.*

**Efecto:** Si esta unidad tiene el marcador de **Thexa**, asigna ese marcador a una unidad enemiga a 6" o menos de esta unidad.

Si una unidad enemiga tiene el marcador de **Thexa**, inflige 1D3 daños mortales a esa unidad enemiga. A continuación, asigna a esta unidad el marcador de **Thexa**.



Marcador de Thexa

CLAVES

HÉROE, INFANTERÍA

MOV. 5"

SALUD 5

SALVACIÓN 4+

CONTROL 2

Muchos son los fanáticos Cultos Unberogen, pero pocos anhelan tanto lanzarse al campo de batalla como los Sacerdotes de Forja Mallus. Estos predicadores guerreros veneran a Sigmar como un martillo dispuesto a aplastar a todo aquel que amenace la civilización, así como al hierro meteórico recuperado de los cometas azyritas caídos como una materia sagrada a convertir en arma bendita. Un Sacerdote de Forja es a la vez guerrero feroz y agente de purificación y consagración. Por donde pasan, bramando sus himnos sigmaritas, toda suerte de corrupción parece marchitarse, envalentonando a los que luchan a su alrededor.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

**SACERDOTE DE FORJA MALLUS**

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Martillo de guerra de sigmarita	4	4+	3+	1	1D3	-

➤ Tu fase de héroe

**CONSAGRAR LA TIERRA:**

*Entonando himnos sigmaritas, el sacerdote purga la mácula del Caos del terreno y lo consagra en nombre del Dios Rey.*

**Declara:** Designa un objetivo a 12" o menos de esta unidad. A continuación haz una tirada de cántico de 1D6.

**Efecto:** Con 3+, durante el resto del turno, las unidades amigas tienen **SALVAGUARDA** (5+) mientras disputen ese objetivo.



CLAVES

HÉROE, SACERDOTE, INFANTERÍA



Los Gallardos se consideran guerreros honorables. Todos ellos son veteranos, quizá pensaron que vivir en paz tras su período de servicio no les convenía, o su hogar fue destruido por uno de los diversos enemigos de Sigmar. En todo caso, han vuelto al frente, formando círculos marciales con otras almas afines y exigiendo casi que los desplieguen allí donde la lucha sea más intensa.

Los Gallardos a menudo se sitúan ligeramente al margen de la estructura de mando de los Gremios Libres; su heráldica, que honra los puestos defensivos y las ciudades caídas, es una promesa de vengar a los muertos.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## GALLARDOS DEL GREMIO LIBRE

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Armas de gallardía	2	3+	4+	1	1	-

• Cualquier fase de combate

**VOLUNTAD**

**INQUEBRANTABLE:** *Tras sobrevivir a duras pruebas, los Gallardos del Gremio Libre no se rinden ante ningún enemigo.*

**Declara:** Si esta unidad no cargó en este turno, toma como blanco una unidad enemiga trabada con ella.

**Efecto:** Durante el resto del turno, resta 1 al atributo Perforar de las armas del blanco en los ataques que tomen como blanco esta unidad.



CLAVES

INFANTERÍA



Los Granaderos del Gremio Libre son especialistas en el cuerpo a cuerpo, los soldados más duros y valientes de la ciudad. A ellos corresponden las misiones más sucias y cruentas, ya sea atravesar un puesto defensivo derruido o dirigir una operación de purga en un nido subterráneo del mal. Los Granaderos se enorgullecen de estas labores, e incluso las aguardan con impaciencia. Tal vez parte de este entusiasmo se deba a la oportunidad de desplegar su arsenal asesino, desde las bombas y armamento de metralla hasta los tirallamas incineradores.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## GRANADEROS DEL GREMIO LIBRE

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Arsenal barrerruinas	10"	1	4+	2+	2	1	-

  

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Bardiche de Granadero	2	4+	4+	1	2	-

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

**CARBONILLA Y CENIZAS:** *Los Granaderos del Gremio Libre llevan equipo especializado para reducir a los enemigos atrincherados a una hoguera chillona de piel fundida y pelo chamuscado.*

**Declara:** Designa hasta 1 elemento de terreno disputado y hasta 1 objetivo disputado por esta unidad. A continuación, toma como blanco cualesquiera unidades enemigas que también los disputen.

**Efecto:** Tira 1D6 por cada blanco. Con 3+, inflige 1 daño mortal al blanco.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS



# SKAVEN

## MANADA HOMICIDA DE CRIXXIT

Este ejército Punta de lanza consta de las siguientes unidades:

### GENERAL

◆ Señor de la Muerte Crixxit

### UNIDADES

◆ 1 Señor de la Muerte

◆ 5 Corredores de Alcantarilla

◆ 5 Corredores de Alcantarilla

◆ 10 Acechadores Nocturnos

*Cada unidad de Corredores de Alcantarilla tiene 1 marcador de Rata bomba*



Los Clanes Eshin prefieren la daga oculta a la garra al descubierto. Pero algunos contratos exigen más de un cuchillo en la oscuridad. Cuando un blanco está bien defendido o se reúne más de un alma señalada para la muerte, el Señor de la Noche de un clan puede asignar una manada homicida, una fuerza entera de agentes letales.

Una manada homicida incluye hombres rata eshin de todos los pelajes, todos con un papel específico en la operación. La labor de los Acechadores Nocturnos es distraer y morir, pero aun así están lo bastante entrenados y equipados para plantear un peligro real al enemigo. Los Corredores de Alcantarilla son veteranos encargados de sembrar el caos según los designios de sus maestros. Los más letales son los Señores de la Muerte: asesinos casi sobrenaturales, expertos en técnicas oscuras y despiadados estilos marciales. A las puertas de una misión imposible, el Señor de la Muerte Crixxit puede dignarse a liderar una manada homicida. Ataviado con un manto de umbra viviente y blandiendo filos recubiertos de ponzoña líquida de piedra bruja, es uno de los pocos asesinos Eshin que permite que su nombre se sepa; en parte porque disfruta con su infamia y porque le permite elegir contratos, y en parte debido al pavor que acompaña el menor susurro de su llegada.

*“Vaya, este es de los que desafían. Las cosas-humanas se saben cazados, por eso se esconden-ocultan. Pero Crixxit los encuentra. A ver, ¿dónde está el pago?”*

– Señor de la Muerte Crixxit



*Ocultas en las sombras, la Manada Homicida de Crixxit acecha inadvertida a sus presas, hasta que, en una cacofonía de chillidos, se abalanzan con los filos al desnudo.*

## RASGOS DE BATALLA

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

**ENVUELTO EN LAS SOMBRAS:** Para cuando el enemigo ha destapado una banda de asesinos Skaven, los hombres rata ya están situados para atacar.

**Declara:** Designa un **HÉROE** amigo para usar esta habilidad. A continuación, toma como blanco una unidad amiga distinta que tenga 2 o más miniaturas.

**Efecto:** Haz una **tirada de viaje sombrío** de 1D6. Con 3+, retira al **HÉROE** que use esta habilidad del campo de batalla y sitúala de nuevo completamente a 6" o menos del blanco. Puede situarse trabada con cualesquiera unidades enemigas que estén ya trabadas.



**HABILIDADES DE REGIMIENTO:** Elige 1 de las siguientes habilidades de regimiento.

➤ Una vez por batalla (Ejército), Tu fase de movimiento

### EL CAMINO DE LA SOMBRA

**ESCURRIDIZA:** Dicen que un alma señalada para la muerte nunca está a más de unas varas de los acechantes agentes Eshin.

**Declara:** Toma como blanco una unidad amiga completamente a 6" o menos de un borde del campo de batalla.

**Efecto:** Retira el blanco del campo de batalla y sitúalo de nuevo completamente a 3" o menos de un borde del campo de batalla y a más de 6" de toda unidad enemiga.

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

### EL CAMINO DE LA GARRA DIABÓLICA:

Los Señores de la Muerte veteranos son duchos en diversas artes marciales que aprovechan su agilidad natural.

**Declara:** Toma como blanco una unidad **HÉROE** amiga.

**Efecto:** El blanco tiene **ATACAR PRIMERO** durante el resto del turno.

**MEJORAS:** Asigna a tu general 1 de las siguientes mejoras.

➤ Pasiva

**ACROBACIAS ASESINAS:** Con la mirada febril clavada en su blanco, Crixxit esquiva con destreza y supera a saltos a quienquiera que se le encare.

**Efecto:** Tu general puede atravesar miniaturas enemigas cuando use la habilidad Cargar.

➤ Pasiva

**MAESTRO DE LAS SOMBRAS:** Envuelto en la negrura, Crixxit entra y sale de la penumbra con facilidad. La única señal de su paso son los cadáveres.

**Efecto:** Cuando tu general use la habilidad "Envuelto en las sombras", suma 1 a la **tirada de viaje sombrío**.

U Pasiva

**UNA SOMBRA MÁS:** Crixxit es experto en acechar sin ser visto hasta que llega el momento de atacar.

**Efecto:** Mientras tu general esté completamente en la zona de combate de una unidad amiga con 3 o más miniaturas, tu general tiene **SALVAGUARDA** (4+).

U Cualquier fase de combate

**CHILLIDO MORTAL:** Cuando es necesario, Crixxit puede soltar un chillido ensordecedor para aturdir a los enemigos.

**Declara:** Toma como blanco una unidad enemiga a 6" o menos de tu general.

**Efecto:** Tira 1D6. Con 3+, resta 1 a las tiradas de impactar de los ataques del blanco durante el resto del turno.

MOV. 5+

7"

SALUD 6

SALVACIÓN 5+

CONTROL 2

Abundan los rumores sobre la capacidad de Crixxit para acechar cualquier sombra, franquear cualquier cámara y alcanzar cualquier blanco tembloroso. La mayoría los difunde el propio Crixxit, ya que todo blanco que teme es vulnerable. Cuando servía a Be'lakor, Crixxit acabó con una Torre Plateada, una de las legendarias fortalezas flotantes de Tzeentch, detonando bombas de piedra bruja en mitad de la cámara portal. Así solidificó su leyenda y obtuvo su Capa Sombrasanguínea. Ahora acecha en Ascuagarda, ensangrentando sus filos con cualquiera que aspire a unir a los defensores.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# SEÑOR DE LA MUERTE CRIXXIT

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Los Filos de los trece cortes	13	2+	4+	1	1	Crit. (mortal)

**Tu fase de héroe**

**VAMOS-ANDANDO, CAZADLOS:** *Crixxit envía a sus Corredores de Alcantarilla a abalanzarse sobre una presa desprevenida.*

**Declara:** Toma como blanco una unidad **Corredores de Alcantarilla** amiga completamente a 12" o menos de esta unidad. Luego tira 1D6.

**Efecto:** Con 3+, suma 1 a las tiradas de carga del blanco durante el resto del turno.



CLAVES HÉROE, INFANTERÍA, SALVAGUARDA (5+)

MOV. 6+

7"

SALUD 5

SALVACIÓN 5+

CONTROL 2

Los Señores de la Muerte son hábiles asesinos, orgullo de los Clanes Eshin. Dedicar buena parte de su entrenamiento a suprimir el egoísmo natural skaven y hacer a un lado la ambición propia en aras de la misión, al menos tanto como le sea posible a un hombre rata. Acechando sin ser vistos, los Señores de la Muerte esperan a que el blanco baje la guardia para atacar con acrobática ferocidad, blandiendo un arsenal de armas esotéricas como estrellas arrojadas de piedra bruja y espadas supurantes, capaces de matar con el menor rasguño. Intentar golpear a un Señor de la Muerte es como aspirar a asir la oscuridad, y cuando matan, se desvanecen en la penumbra como espectros.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

# SEÑOR DE LA MUERTE

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Espada supurante	5	3+	4+	1	1D3	Anti HÉROE (+1 Perforar), Crit. (mortal)

**Pasiva**

**ASESINOS EN LAS SOMBRAS:** *Las ilusiones ulganas y otras armas de distracción envuelven a los Señores de la Muerte en tinieblas perpetuas que los protegen del daño.*

**Efecto:** Si el resultado de la tirada para impactar sin modificar del ataque que toma como blanco a esta unidad es de 1-4, ese ataque fracasa y la secuencia de ataque termina.



CLAVES HÉROE, INFANTERÍA, SALVAGUARDA (6+)

MOV. 6+

7"

SALUD 1

6+

SALVACIÓN 1

CONTROL

Los Corredores de Alcantarilla son escuadrones de la muerte al servicio de los clanes Eshin.

A estos rápidos los eligen a garra por sus destrezas en el sigilo y la emboscada, ya que para los Eshin los ascensos se ganan por méritos y no espontáneamente. Un skaven capaz de asesinar a un rival o superior sin comprometer la misión en curso probablemente se gane la aprobación de sus amos. Entrenados en artes de combate únicas, los Corredores de Alcantarilla son letales en el cuerpo a cuerpo, con venenos letales y una variedad de explosivos ratatransportados para desorientar y devastar al enemigo.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## CORREDORES DE ALCANTARILLA

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Filos de especialista Eshin	3	3+	4+	1	1	Crít. (mortal)

✘ Una vez por turno (Ejército), Tu fase de carga

**RATAS BOMBA:** Muchos Corredores de Alcantarilla son expertos en el uso de explosivos improvisados, y usan ratas bomba que orientan hacia las filas enemigas donde explotan con una furia alimentada por la piedra bruja.

**Declara:** Solo puedes usar esta habilidad si esta unidad tiene un marcador de **Rata bomba**. Toma como blanco una unidad enemiga a 9" o menos de esta unidad. A continuación, tira 1D6.

**Efecto:** Con 3+, inflige 1 daño mortal al blanco. Con 1-2, retira el marcador de **Rata bomba** del campo de batalla.



Ratas bomba

CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS, SALVAGUARDA (6+)

MOV. 6+

7"

SALUD 1

6+

SALVACIÓN 1

CONTROL

Los Acechadores Nocturnos son los acólitos más humildes de los clanes Eshin, considerados un activo prescindible por sus superiores. Su destino a menudo consiste en estorbar el avance del enemigo y distraerlo, permitiendo a asesinos más hábiles ejecutar sus misiones entre el caos. Pero los Acechadores Nocturnos están entrenados y equipados a un nivel superior al de sus homólogos de otros Grandes Clanes. Blandiendo shuriken, hondas y filos envenenados, pueden arrollar a presas aisladas, mientras que sus bombas de humo permiten a los más capaces escabullirse antes de que llegue el castigo.

• HOJA DE UNIDAD DE PUNTA DE LANZA •

## ACECHADORES NOCTURNOS

ARMAS A DISTANCIA	Alc	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Hondas y estrellas envenenadas	10"	2	4+	4+	-	1	A bocajarro, Crít. (herida automática)

ARMAS DE COMBATE	Atq	Imp	Her	Per	Dañ	Habilidad
Cuchillos envenenados	2	4+	5+	-	1	Crít. (mortal)

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

**BOMBAS DE HUMO:** Los clanes Eshin usan bombas de humo para causar confusión y desorientar al enemigo.

**Declara:** Esta unidad solo puede usar esta habilidad si está trabada. Tira 1D6.

**Efecto:** Con 4+, esta unidad puede, inmediatamente, usar la habilidad "Retirarse" como si fuera tu fase de movimiento.



CLAVES

INFANTERÍA, REFUERZOS, SALVAGUARDA (6+)