### **BANDA DE SKAVENS**

El hombre ha compartido el Viejo Mundo durante miles de años, sin saberlo, con otra raza completamente diferente. Siempre ha habido señales para aquellos dispuestos a verlas: una sombra escurridiza, un grito inhumano procedente de la alcantarilla, una forma en el fondo del sótano. Todos estos años, estas criaturas han trabajado en secreto excavando bajo los reinos de los hombres, debilitando sus grandes ciudades, infiltrándose en sus alcantarillas y sótanos, y uniéndolo todo en un vasto laberinto de túneles y nidos a nivel mundial. Estas criaturas se autodenominan Skavens, y son hombres rata, los engendros mutantes de una antigua época de caos.

Sin duda, algún día los Skavens estarán preparados para salir de sus túneles y librar una guerra abierta contra la humanidad. Durante siglos se han contentado con alimentarse entre sus ruinas, con provocar plagas en sus ciudades, y con extender el contagio en sus tierras. Antes se contentaban con esperar y observar, pero ahora todo ha cambiado repentinamente. Ahora, la destrucción de Mordheim ha creado nuevas oportunidades en la guerra secreta contra la humanidad.

Desde hace mucho tiempo, los Skavens han estado buscando a lo largo y ancho del mundo las piedras de poder que los hombres en su ignorancia han dado en llamar piedra bruja, pero que los Skavens conocen desde hace tiempo como piedra de disformidad, piedra negra o piedra vidente. Fue como resultado de mordisquear esta piedra mágica hace muchos siglos que las ratas empezaron el lento proceso de mutación que dio origen a la raza Skaven. La piedra bruja es, bastante literalmente, su sangre, ya que en parte se alimentan de ella y la utilizan en sus viles rituales de hechicería. Hasta ahora, la búsqueda de piedra bruja de los hombres rata ha sido una tarea ardua y lenta, ya que la piedra es cada vez más rara, pero ahora ha aparecido una nueva y abundante fuente ¡Una oscura bendición de los cielos!

Para los Skavens del Clan Eshin, esto ha ocurrido en un momento realmente oportuno, ya que, al igual que el Imperio está dividido, la raza Skaven está trabada en una guerra interna. Las luchas entre clanes se producen a lo largo y ancho de todo el mundo, y cada uno lucha por el control del Concilio de los Trece, que domina los destinos de la raza Skaven. El secreto de Mordheim todavía no ha sido revelado a todos los clanes, o la Ciudad de los Condenados ya estaría completamente invadida por los hombres rata. El Señor Nocturno del Clan Eshin está decidido a guardar este secreto, y por esa razón no ha enviado a sus enormes ejércitos a Mordheim. En vez de ello, ha enviado a pequeñas bandas de Skavens a través de los túneles secretos hasta la ciudad para reunir las brillantes piedras y traerlas a los nidos del clan.

Los Skavens del Clan Eshin están excelentemente adaptados a su misión. Son unos maestros en el arte de matar de forma silenciosa a sus enemigos, expertos en el uso de venenos y entrenados en los miles de secretos de los asesinos. Desde su nacimiento, los guerreros skavens practican las artes marciales en los ruinosos templos de la Rata Cornuda, su odioso dios siempre hambriento. No hay nadie mejor entre sus parientes roedores para apoderarse del tesoro de Mordheim, ya que deben ser silenciosos, veloces y eficientes. Si los clanes Skavens rivales descubriesen el secreto de Mordheim no vendrían por cientos o miles, sino por millones y millones, que lucharían por la piedra bruja en la Ciudad de los Condenados.

# Elección de Guerreros

Una banda de Skavens debe incluir un mínimo de tres miniaturas. Dispones de 500 coronas de oro (que representan tus recursos) que puedes utilizar para reclutar y equipar a tu banda inicial. El número máximo de guerreros incluidos en la banda nunca podrá superar los 20.

**Asesino:** cada banda de Skavens debe incluir un Asesino. ¡Ni más, ni menos! **Brujo del Clan Eshin:** tu banda puede incluir un único Brujo del Clan Eshin.

**Skavens Negros:** tu banda puede incluir hasta dos Skavens Negros.

Acechantes Nocturnos: tu banda puede incluir hasta dos Acechantes Nocturnos.

Alimañas: tu banda puede incluir cualquier número de Alimañas.

Ratas Gigantes: tu banda puede incluir cualquier número de Ratas Gigantes.

Rata Ogro: tu banda puede incluir una única Rata Ogro.



# **Experiencia Inicial**

Un **Asesino** empieza con 20 puntos de experiencia.

Los **Brujos del Clan Eshin** y los **Skavens Negros** empiezan con 8 puntos de experiencia.

Los **Acechantes Nocturnos** empiezan con 0 puntos de experiencia.

Los **Secuaces** empiezan con 0 puntos de experiencia.

# Lista de Equipo de los Skavens

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por las bandas de Skaven para escoger su equipo.

## LISTA DE EQUPO DE LOS HÉROES

## Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga 1ª gratis / 2 co
Espada 10 co
Mayal 15 co
Lanza 10 co
Alabarda 10 co
Espadas supurantes 50 co
Garras de combate 35 co

## **Armas de Proyectiles**

Honda 2 co
Estrellas arrojadizas 15 co
Cerbatana 30 co
Pistola bruja 35 co

70 co por ristra

#### **Armaduras**

Armadura ligera 20 co Rodela 5 co Casco 10 co Escud 5 co

## **LISTA DE EQUIPO DE LOS SECUACES**

## Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga 1ª gratis / 2 co
Espada 10 co
Garrote 3 co
Lanza 10 co

### **Armas de Proyectiles**

Honda 2 co

#### **Armaduras**

Armadura ligera 20 co Escudo 5 co Casco 10 co

## **Tabla de Habilidades Skavens**

	Combate	Disparo	Académicas	Fuerza	Velocidad	Especial
Asesino	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$
Skaven Negro	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$		$\sqrt{}$	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$
Brujo Clan Eshin			$\sqrt{}$		$\checkmark$	$\sqrt{}$
Acechante Nocturno	$\sqrt{}$	$\sqrt{}$				$\sqrt{}$

## **RECLUTANDO LA BANDA**

## **Héroes:**

### 1 Asesino

Reclutamiento: 60 coronas de oro

El Señor de la Noche del Clan Eshin ha enviado al Asesino para que reúna la valiosa piedra bruja. El éxito significará muchas hembras de cría, riquezas y una mejor posición dentro del clan. Por otra parte, es mejor no pensar en las consecuencias del fracaso...

M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
15	4	4	4	3	1	5	1	7

**Armas / Armadura:** el Asesino puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Héroes.

### Reglas Especiales:

Jefe: Cualquier guerrero a 15 cm. o menos del Asesino puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un Chequeo de Liderazgo.

Luchador consumado: un Asesino siempre aplica un modificador adicional de -1 a cualquier tirada de salvación por armadura que el enemigo deba efectuar por las heridas que le ha infligido (tanto en disparos como en impactos cuerpo a cuerpo).

## 0-2 Skavens Negros

Reclutamiento: 40 coronas de oro

Los Skavens Negros son la tropa más peligrosa del Clan Eshin: combatientes de pellejo negro entrenados en las artes marciales de su clan. En Mordheim son expertos en emboscar y asesinar a los humanos.

M	HA	HP	F	R	Н	1	Α	L
15	4	3	4	3	1	5	1	6

**Armas / Armadura:** los Skaven Negro pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Héroes.

# 0-1 Brujo del Clan Eshin

Reclutamiento: 45 coronas de oro

Los Brujos del Clan Eshin son hechiceros siniestros que crean las armas mágicas de los Asesinos. Aunque su poder es escaso comparado con el de los Brujos del Clan Skryre o las capacidades de los poderosos Videntes Grises, su negra hechicería sigue siendo peligrosa.

M	HA	HP	F	R	Н	I	Α	L
12	3	3	3	3	1	4	1	6

**Armas / Armadura:** un Brujo del Clan Eshin puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo de Héroes.

### Reglas Especiales:

Hechicero: un Brujo del Clan Eshin utiliza la magia de la Rata Cornuda. Consulta la sección de magia para más detalles.

## 0-2 Acechantes Nocturnos

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Acechantes Nocturnos son los jóvenes aprendices del Clan Eshin. Han sido iniciados hace poco en los secretos del clan, y compensan su falta de conocimientos con su enorme ambición y energía.

M	HA	HP	F	R	Н	1	Α	L
15	2	3	3	3	1	4	1	4

**Armas / Armadura:** un Acechante Nocturno puede equiparse con armas y armaduras elegidas de entre la lista de Equipo para Secuaces.

# Secuaces:

# (adquiridos en grupos de 1-5)

### **Alimañas**

Reclutamiento: 20 coronas de oro

Los Alimañas son la tropa básica del Clan Eshin. Los más fuertes entre ellos son iniciados en los secretos del clan y empiezan su entrenamiento para convertirse en Asesinos, los guerreros más temidos de las bandas Skavens. Todos los guerreros del Clan Eshin sueñan con llegar a ser Asesinos algún día.

M	HA	HP	F	R	Н	1	Α	L
12	3	3	3	3	1	4	1	5

**Armas / Armadura:** un Alimaña pueden equiparse con armas y armaduras elegidas de la lista de equipo para Secuaces.

# **Ratas Gigantes**

Reclutamiento: 15 coronas de oro

Las Ratas Gigantes son creaciones del retorcido genio de los Skavens. Son unas mutaciones monstruosas del tamaño de perros. Combaten junto a los Skavens, derrotando a sus oponentes por la pura y simple aplastante superioridad numérica.

M	HA	HP	F	R	Н	l	Α	L
15	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas / Armadura: ninguna. Las Ratas Gigantes nunca utilizan armas o armaduras.

#### Reglas Especiales:

Tamaño de la manada: puedes reclutar tantas Ratas Gigantes como quieras. Experiencia: las Ratas Gigantes son animales y no ganan experiencia.

### 0-1 Rata Ogro

Reclutamiento: 210 coronas de oro

Estos horribles monstruos son muy buscados como guardaespaldas de los Skavens importantes.

M	HA	HP	F	R	Н	1	Α	L
15	3	3	5	5	3	4	3	4

**Armas / Armadura:** ¡colmillos, garras y fuerza bruta! Las Ratas Ogro nunca utilizan armas ni armaduras.

#### Reglas Especiales:

Miedo: las Ratas Ogro son tan horripilantes que causan miedo.

Estupidez: las Ratas Ogro están sujetas a estupidez, a menos que haya un Héroe Skaven a 15 cm o menos.

Experiencia: las Ratas Ogro no ganan experiencia.

Grandes: las Ratas Ogro son criaturas enormes, y ofrecen un blanco tentador para los tiradores. Cualquier miniatura puede disparar contra una Rata Ogro, incluso si no es el objetivo más cercano.

# **Habilidades Especiales Skavens**

Los Héroes Skavens pueden escoger utilizar la siguiente Tabla de Habilidades en lugar de las Tablas de Habilidades normales.

## **Hambre Negra**

Los Skavens pueden invocar a la temible Hambre Negra, la furia de combate que les proporciona una fuerza y una velocidad antinaturales, pero que puede destrozar sus entrañas. El Héroe Skaven puede declarar al inicio de su turno que utiliza esta habilidad. El Héroe añade +1 Ataque y +1D6+2 cm a su capacidad de movimiento de su perfil de atributos durante todo su propio turno, pero sufrirá 1D3 impactos de Fuerza 3 sin tirada de salvación por armadura posible al final del turno.

#### Combate con la Cola

El Skaven puede blandir un cuchillo, un escudo o una espada con su cola. La miniatura posee un ataque adicional con el arma apropiada o un modificador de +1 a la tirada de salvación por armadura.

### **Trepador Nato**

El Skaven no necesita efectuar ningún *Chequeo de Iniciativa* cuando trepe por muros u otras superficies verticales.

#### Infiltración

Un Skaven con esta habilidad siempre se sitúa en el campo de batalla después de que la banda oponente lo haya hecho y puede colocarse en cualquier lugar del campo de batalla mientras esté fuera de la línea de visión de la banda oponente y a más de 30 cm de cualquier miniatura enemiga. Si ambos jugadores tienen miniaturas que pueden infiltrarse, tira 1D6 por cada una de ellas. El que tenga el resultado menor despliega en primer lugar.

### El Arte del Combate sin Armas

El Skaven ha dominado pacientemente el letal arte del combate cuerpo a cuerpo sin armas, tal como lo enseñan los místicos de Catai en los templos del Lejano Oriente. En combate cuerpo a cuerpo, el Skaven puede combatir con sus garras desnudas sin sufrir ninguna penalización, y se considera que está equipado con dos armas de combate cuerpo a cuerpo (o sea, +1 Ataque). Además, un Héroe Skaven con esta habilidad causa un impacto crítico con un resultado de 5 ó 6 en la tirada para impactar en combate cuerpo a cuerpo en vez de sólo con un 6. Esta habilidad puede utilizarse en combinación con las Garras de Combate Eshin (+2 Ataques en vez de +1).