



CLAN ESHIN



WARHAMMER REFORGED

CLAN ESHIN

Versión Beta

Tercera edición (2020)

Revisado por Luffy_Strawhat

Warhammer creado por Rick Priestley

Warhammer Reforged creado por Endakil y Yibrael

Tercera edición por el Equipo Reforged: Yibrael, Niño Borracho, Alfredo Murillo,
Manu Braceli, Luffy Strawhat, Kerun, Jesús Aguado Arias, Maehkäl Yeurl,
Mariano Sin Apellido, Omar Súlik, Jolrael y Víctor Bayó

Aviso legal: La mayoría de la propiedad intelectual de este reglamento pertenece a Games Workshop Ltd, y se muestra aquí sin fines lucrativos.

ÍNDICE

	Página
El Clan Eshin	4
Notas del diseñador	5
Reglas especiales del ejército	6
Unidades básicas	7
Grupos de apoyo	10
Unidades especiales	12
Unidades singulares	17
Comandantes	21
Héroes	24
Monturas de los personajes	26
Sutiles utensilios de asesinato (Armería Eshin)	26
Sendas Eshin	29
Objetos mágicos del Clan Eshin	30
Personajes especiales	38
Alianzas	48
Saber del Sigilo Skaven	49
Tablas de referencia rápida	50

EL CLAN ESHIN

Envuelto en la sombra y el misterio, el Clan Eshin es con diferencia el más artero de todos. Los Eshin son asesinos muy temidos, que han logrado dominar como auténticos maestros el arte de matar de forma sigilosa. Son silenciosos en extremo, y por ello perfectamente capaces de infiltrarse por entre cualquier cantidad de guardias enemigos o de trampas. Tienen a su disposición toda una variedad de tropas entrenadas para matar, desde los solitarios Asesinos hasta escuadras completas de "portadores de muerte" como los Acechantes Nocturnos.

Por un precio justo (bueno, justo para ellos, la mayoría piensa que son desorbitados), los oscuros integrantes del Clan Eshin robarán cualquier información, cometerán cualquier acto de sabotaje, espiarán a los enemigos, o "apartarán" del camino a los adversarios políticos con demasiado éxito. Teniendo en cuenta la naturaleza traicionera, maquiavélica y paranoica de los Skavens, no debería sorprender a nadie el poder que han llegado a amasar en el Clan Eshin. Tanto es así que el Clan Eshin proporciona un apoyo invisible con el que tanto el Consejo de los Trece como cualquier otro Skaven poderoso puede mantener (u obtener) posiciones de poder. En el interior de las temidas cavernas de la Sombra impenetrable, el distrito del Clan Eshin en el corazón de Plagaskaven, se firman misteriosos acuerdos que sellan el destino de muchos rivales.

Ningún Señor de la Guerra quiere ser el blanco de un "encargo" del Clan Eshin, y la mera mención de estos siniestros Skavens ataviados de negro es suficiente para hacer que cualquier hombre tata empiece a vigilar nerviosamente su espalda. Hay agentes Eshin repartidos por las fortificaciones de muchos clanes de Señores de la Guerra, e incluso algunos se ocultan en las ciudades de los habitantes de la superficie.

La senda de los Eshin no es la de la fuerza bruta, sino la del sigilo; pero, en tiempos de guerra total, el Señor de las Sombras puede decidir enviar a todo un ejército. Estas fuerzas siempre atacan por la noche bajo las órdenes de uno de los trece Maestros Asesinos. Aparecen de la nada y desaparecen sin dejar rastro con la primera luz del alba dejando tras de sí tan solo muerte y destrucción.



NOTAS DEL DISEÑADOR

Saludos, señoras y señores del sigilo.

Tenéis entre vuestras garras el libro de ejército del Clan Eshin. Como muchas listas de ejército de Reforged que han pasado y pasarán a ser libro de ejército alternativo, el poderoso clan Eshin no iba a ser menos. La lista del clan Eshin apareció hace 3 años y fue mi primera lista temática para Reforged, y se ha notado el paso del tiempo en ella. Tras unos meses de arduo trabajo y testeo tenéis un libro que sorprenderá y gustará a los jugadores Skaven. Todo tiene un toque muy oriental y muy Eshin.

¿Qué podemos encontrar de nuevo o cambiado? Empezaremos por las reglas especiales del ejército, se han ajustado las reglas de Sabotaje y Operación asesinato por un lado y se ha potenciado la regla Bajo el velo protector de la noche para enfatizar en que el clan Eshin es especialista en el Combate nocturno.

Respecto a las unidades básicas siguen las mismas de antes pero se han añadido a los Acechantes nocturnos limitados por la cantidad de Corredores de sombras y Guerreros del clan que haya en el ejército. Observaréis que los grupos de apoyo son totalmente nuevos y únicos del clan Eshin.

En las unidades especiales encontramos a viejas conocidas como las Sombras Eshin y las Ratas Ogro Ninja, ahora acompañadas por Acechantes nocturnos en el papel de los Señores de las bestias Moulder. La temida Triada Eshin, los explosivos bombarderos, los demoledores truenos Eshin y las "honorables" Alimañas Samurái completan el elenco de tropas especiales.

Las unidades singulares son completamente nuevas. Encontramos a las temibles Ratamonjes guerreras, maestros de la manipulación del chi y del combate cuerpo a cuerpo. Las Alas negras, el comando volador (¡sí, volador!) de reconocimiento del Clan Eshin gracias a unas enormes cometas (con sus riesgos que ello conlleva). Además el clan dispone, gracias a sus contactos con Catai, el temible Lanzacohetes del clan Eshin (versión Skaven de los cohetes encantados de Catai) y Cañones de Bronce, piezas de artillería muy versátiles para misiones que requieran un poco de fuerza bruta.

Respecto a los personajes, están los que ya contaba la lista pero con ligeros ajustes y con nuevas opciones de armamento. Los sutiles utensilios de asesinato harán las delicias de los jugadores Eshin al igual que las Sendas Eshin, habilidades que han adquirido los personajes tras años de entrenamiento. Y como no, un buen montón de objetos mágicos nuevos.

Y para finalizar, los personajes especiales con nuevas incorporaciones y la tabla con el nuevo saber exclusivo del Clan Eshin: el Saber del Sigilo.

Antes de cerrar estas líneas, quisiera agradecer a mi buen amigo Niño Borracho por su paciencia, sus consejos y pruebas varias.

Disfrutad.

Luffy_strawhat

REGLAS ESPECIALES DEL EJÉRCITO DEL CLAN ESHIN

La fuerza del número: *Aunque los Skaven son criaturas cobardes individualmente, encuentran la seguridad y la confianza cuando se ven rodeados de un gran número de los suyos.*

Todas las unidades Skaven con esta regla especial sumarán su bonificador por filas a su atributo de liderazgo, con un máximo de +3 como es habitual.

Coraje mezquino: *Para la especie Skaven no es deshonroso rechazar un desafío, ya que los hombres rata son cobardes y furtivos por naturaleza.*

Los personajes Skaven con esta regla especial podrán declinar un desafío sin sufrir ningún tipo de efecto adverso: simplemente desplaza al personaje a la fila posterior como es habitual. Adicionalmente, un personaje Skaven podrá dar su liderazgo a su unidad desde cualquier punto de ésta, no solo desde su fila delantera

Sensei: *La cadena de mando del clan Eshin es diferente de la habitual en los clanes guerreros.*

Una miniatura con esta regla especial puede ser el general del ejército. No obstante, las demás unidades solo pueden emplear su atributo de Liderazgo si no está oculto.

Despliegue oculto: Los Asesinos y Maestros Asesinos Skaven pueden elegir no desplegar junto con el resto del ejército: puede empezar la partida oculto en una unidad de entre las siguientes: Corredores de las Sombras, Acechantes Nocturnos, Esclavos, Guerreros de Clan Eshin, Alimañas Samurai o Sombras Eshin. Anota en la lista de ejército en qué unidad va oculto el asesino. Si la unidad es eliminada o huye de la mesa antes de revelar al asesino, éste se retirará como baja con el resto de la unidad. No hay ningún otro modo de herir o matar al Maestro Asesino antes de que éste sea revelado. Los Maestros Asesinos ocultos pueden ser revelados al comienzo de cualquier turno propio o al principio de cualquier fase de combate: el jugador Eshin declara que su unidad tiene un Maestro Asesino y lo coloca en la fila frontal de la unidad, como si el asesino fuese un personaje que se acaba de unir a la unidad.

Sabotaje: *Caminos cortados, desprendimientos de rocas, pérdida de suministros, todo sea para demorar y debilitar al enemigo.*

Al inicio de la batalla, antes del despliegue, tira 1d6 por cada unidad enemiga: con un resultado de 6 esa unidad habrá sufrido un percance por el camino y no llegará a tiempo por lo que no desplegará al inicio de la partida (hasta un máximo de tres unidades), si no que entrará en juego como Refuerzos al inicio de su primer turno.

Bajo el velo protector de la noche: *Los ejércitos Eshin siempre atacan bajo el amparo de la noche.*

En cualquier escenario en el que participe un ejército del Clan Eshin siempre se aplicará la regla Combate Nocturno tal y como se describe en el reglamento de Warhammer Reforged. El oponente podrá colocar dentro de su área de despliegue un elemento que represente una Hoguera -ver reglas de Combate Nocturno del reglamento de Warhammer Reforged-. Además, el ejército del Clan Eshin dispondrá de los siguientes beneficios:

- Los enemigos no podrán disparar sobre las tropas del Clan Eshin si éstas están a 18" de distancia o más.
- Las Máquinas de guerra y Grupos de apoyo que utilicen el dado de dispersión lograrán impactarán si sacan el resultado de "punto de mira" como es normal.
- El radio de las reglas Presencia Inspiradora y "¡Ni un paso atrás!" serán de 12".
- Las unidades y personajes tendrán un bonificador de +1L en sus chequeos para reagruparse.

Operación asesinato: *El ejército Eshin se usa principalmente para aniquilar las estructuras de mando.*

Cada vez que se elimine a un personaje enemigo se obtiene +50 puntos de victoria (además de los bonificadores habituales).

UNIDADES BÁSICAS

1+ CORREDORES DE LAS SOMBRAS (5 puntos por miniatura)

Los Corredores de las sombras son los avezados aprendices a asesino de la cantera del Clan Eshin. Enviados en misiones de reconocimiento, son capaces de realizar ataques rápidos en masa y ocasionarle severos problemas al enemigo. Los Corredores de las sombras que sobreviven a su entrenamiento pasan a obtener un entrenamiento más severo y adoptan el rango de Acechante Nocturno.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corredor de las Sombras	6	3	3	3	3	1	4	1	5
Acechante Nocturno	6	4	4	3	3	1	5	2	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-30 (5-15 si son Hostigadores)

Equipo: Dos armas de mano.

Opciones: Pueden equiparse con Armadura ligera (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Honda (+1 punto por miniatura) o con Arco (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Sais (+1 punto por miniatura) o con Garras de rata (+1 punto por miniatura). Pueden ser Hostigadores (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Acechante Nocturno (+8 puntos). Puede equiparse con Estrellas Arrojadas (+1 punto) y/o Ataques envenenados (+2 puntos). Puede equiparse con bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos).

Grupo de Apoyo: Puede incluir una Tuneladora de disformidad (+45 puntos).

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino (solo Acechante Nocturno) Esquivar 6+ (solo Acechante Nocturno), Vanguardia.

0-2 HORDAS DE RATAS (15 puntos por peana)

La afinidad de los Skaven con sus congéneres más comunes es capaz de reunir marabuntas de estos roedores que entorpecen el avance del enemigo, al menos por un tiempo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Enjambre de ratas	6	3	0	3	2	4	4	4	5

Tipo de tropa: Enjambre (40x40mm)

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Garras y dientes (cuenta como Arma de mano).

Reglas especiales: Sacrificables (no provocan chequeos de pánico si huyen o son destruidas), Poder de penetración, Hostigadores.

ACECHANTES NOCTURNOS (10 puntos por miniatura)

Los Acechantes Nocturnos son la élite entre los guerreros del Clan Eshin. Emplean el subterfugio y su desarrollada capacidad de reacción para avanzar hacia el enemigo evitando los peligros para atacarle donde más le pueda doler.

Puedes incluir una unidad de Acechantes Nocturnos por cada unidad de Corredores de las Sombras o Guerreros de Clan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Acechante Nocturno	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Acechante Mortal	6	4	5	3	3	1	5	2	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Dos armas de mano.

Opciones: La unidad puede equiparse con Sais (+1 punto por miniatura), Kusarigamas (+2 puntos por miniatura) o Garras de rata (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Armadura ligera (+1 punto por miniatura). Pueden equiparse con Honda (+1 punto por miniatura), Arco (+1 punto por miniatura) o Fukiya (+3 puntos por miniatura). Además pueden equiparse con Estrellas Arrojadas (+2 puntos por miniatura) y/o Redes (+2 puntos por miniatura). Pueden equiparse con Ungüentos Eshin (+2 puntos por miniatura) o Veneno Secreto de Disformidad (+4 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Acechante Mortal (+8 puntos). Puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos. Puede equiparse con Bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos).

Grupo de Apoyo: Puede incluir una Tuneladora de disformidad (+45 puntos).

Reglas especiales: Esquivar (6+, 5+ solo Acechante Mortal), Hostigadores, Exploradores, Vanguardia (durante el despliegue elige si usan la regla Exploradores o Vanguardia).

ESCLAVOS SKAVEN (2 1/2 puntos por miniatura)

La sociedad de la raza Skaven está fuertemente basada en el esclavismo. A diferencia de los Guerreros de Clan, un esclavo Skaven es poco más que mercancía dentro de su sociedad y su función en el campo de batalla es la de ser "carne de cañón".

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Esclavos Skaven	5	2	2	3	3	1	4	1	2
Jefe de Zarpa	5	2	2	3	3	1	4	2	2

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 20-50

Equipo: Arma de mano.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1/2 punto por miniatura), Honda (+1 punto por miniatura) y/o Lanza (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Jefe de Zarpa (+4 puntos) y a otro en Músico (+4 puntos).

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino (sólo el oficial), Sacrificables (no provocan chequeos de pánico si huyen o son destruidos excepto en otros Esclavos Skaven).

GUERREROS DE CLAN ESHIN (4 puntos por miniatura)

El clan Eshin dispone de una buena base de guerreros del clan además de los disponibles en los clanes menores bajo su mando.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Guerreros de Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Oficial	5	3	3	3	3	1	4	2	5

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-50

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera.

Opciones: Pueden equiparse con Escudo (+1/2 punto por miniatura) y/o Lanza (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+4 puntos), a otro en Portaestandarte (+4 puntos) y a otro en Músico (+4 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 25 puntos.

Grupo de Apoyo: Puede incluir un grupo de apoyo de entre los siguientes: Lanzallamas Eshin (+50 puntos), Lanzador de bombas de nafta (+55 puntos), Lanzacohetes portátil (+60 puntos).

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino (solo el oficial).



GRUPOS DE APOYO

Cada grupo de apoyo consiste en dos Skaven de Infantería montados en una única base y se consideran una única miniatura a todos los efectos (salvación por armadura 6+, 5+ con sus armaduras ligeras; potencia de unidad 2). El coste en puntos de los Grupos de Apoyo cuenta para el total de tropas básicas de la lista de ejército. Todos los grupos de apoyo tienen las reglas especiales Unidad Conjunta (los grupos de apoyo deben desplegarse a 3" o menos de la unidad que lo ha adquirido, conocida como unidad madre. Después de ese momento, se considerará una unidad en todos los aspectos. Mientras se mantenga a 3" o menos de su unidad madre, contará como si tuviera una tirada de salvación especial de 4+ contra disparos y hechizos del tipo Proyectil Mágico) y La Fuerza del Número (aplicarán un bonificador de L igual al modificador por filas de su unidad madre). Un grupo de apoyo destruido, huyendo o desmoralizado nunca provocará chequeos de pánico.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Dotación Skaven	5	3	3	3	3	1	3	2	5

LANZALLAMAS ESHIN

Los lanzallamas Eshin pese a no tener el poder destructivo de los Lanzallamas de Disformidad del clan Skyre, estos son más ligeros y suelen sorprender al rival por el poder destructivo que tiene.

Se trata de un arma que dispara como un lanzallamas con un alcance estimado de 0 dados (tira sólo el dado de artillería). Estos disparos se resuelven con F3 y tiene la regla especial Ataques sólo Flamígeros. El Lanzallamas Eshin puede Aguantar y disparar si es cargado, o si su unidad madre es cargada y se encuentra a 3" o menos de ésta. Cualquier unidad que sufra una o más bajas a causa del fuego del lanzallamas deberá realizar un chequeo de Pánico. Si obtienes un resultado de problemas, tira 1D6 en la siguiente tabla:

D6	Tabla de problemas del Lanzallamas de Disformidad
1-2	¡Boooooom!: El Lanzallamas explota. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre la miniatura y resuelve los impactos de manera habitual. Después retira el Lanzallamas Eshin como baja.
3-5	Fuga de combustible: El grupo de apoyo sale corriendo envuelto en llamas en una dirección aleatoria. Tira 2D6 y el dado de dispersión para determinar el movimiento que realizará antes de explotar. Se detendrá si entra en contacto con una unidad (amiga o enemiga) o con terreno impasable. Después de éste movimiento, el Lanzallamas Eshin explotará del mismo modo que en el resultado de ¡Boom!
6	¡Pppphht!: Un agudo silbido sale del Lanzallamas de Disformidad y éste se apaga. La dotación no puede disparar este turno.

TUNELADORA DE DISFORMIDAD

La Tuneladora de Disformidad sirve para abrir túneles, como su propio nombre indica. Sus proyectores de disformidad brillan con la verdosa energía de la Piedra Bruja, pulverizando la roca y dejando a su paso un estrecho y humeante corredor. Tras ella avanzan pequeñas y rápidas unidades de Skavens, que emergen tras las líneas enemigas para causar estragos.

Se trata de un artilugio diseñado por el Clan Skryre para la elaboración de túneles de acceso rápido para las tropas del Clan Eshin durante la batalla. Pese a no ser un arma diseñada para el combate, la dotación de la misma no dudará en emplearla para tratar de perforar hasta las corazas más duras. En combate, considera que la Tuneladora de Disformidad es un arma que causa ID3 impactos automáticos de F5 con Poder de Penetración y Golpe Letal (en lugar de realizar los ataques habituales de la dotación). Cualquier unidad que incluya una Tuneladora de Disformidad estará sujeta a la regla especial Avance Subterráneo (la unidad entrará con la propia tuneladora).

LANZACOHETES PORTÁTIL

Es la versión portátil del temible Lanzacohetes del clan Eshin. Esta dotación acompaña a los regimientos de guerreros del clan y de Alimañas Samurai devastando todo a su paso (sea amigo o enemigo).

Se trata de un arma que puede Mover y disparar. El lanzacohetes dispara como un cañón. Para disparar estima una distancia de entre 3 y 5 dados pero no tires el dado de artillería: coloca la plantilla redonda pequeña al final de la distancia estimada. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F4 con la regla especial Poder de penetración. Si obtienes dos o más resultados de 1 en la tirada de estimación tira en la siguiente tabla de problemas aplica el resultado antes de realizar los disparos:

D6	Tabla de problemas del Lanzacohetes portátil
1-2	¡Blam!: Explota. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre la miniatura y resuelve los impactos de manera habitual. Después retira el grupo de apoyo como baja.
3-5	¡Pérdida de control!: El cohete sale disparado pero no hacia donde la dotación quiere. Tira el dado de dispersión para determinar la nueva trayectoria y coloca la plantilla redonda pequeña al final de la distancia estimada. Resuelve el disparo.
6	Pfff.... La mecha prende pero el cohete no sale disparado. Tira un dado: con un resultado de 1 el cohete explotará tal y como se describe en el resultado ¡Blam! de la tabla. De lo contrario el Lanzacohetes no dispara este turno.

LANZADOR DE BOMBAS DE NAFTA

Este tosco mecanismo permite tirar un racimo de bombas de nafta bastante lejos sembrando el caos cuando consigue impactar a su objetivo.

El lanzador de bombas explosivas es un arma que puede Mover y disparar. Dispara como una catapulta que utiliza la plantilla redonda pequeña y tiene un alcance de 6-24". Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirá un impacto de F4. Estos impactos tienen la regla especial Ataques sólo flamígeros. Puede disparar sobre cualquier objetivo a la vista o, si se encuentra a 3" o menos de su unidad madre, puede usar su línea de visión para disparar. Si el objetivo no se encuentra dentro de su línea de visión el disparo desviará siempre (el doble del resultado del dado de artillería en caso de no obtener un resultado de punto de mira en el dado de dispersión). En caso de obtener un resultado de problemas, tira 1D6 en la siguiente tabla:

D6	Tabla de problemas del Lanzador de Bombas de Nafta
1-2	¡Foomph!: EL racimo explota en el interior del mecanismo. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el grupo de apoyo. Todas las miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales para impactos parciales) sufrirán un impacto de F4 con las regla especial Ataques sólo flamígero. Después retira la dotación.
3-5	¡Otra vez no!: no se sabe por qué ha vuelto a pasar esto. El enemigo puede colocar la plantilla en cualquier lugar a 3D6" del objetivo inicial.
6	¡Ptglworg!: El mecanismo del lanzador de bombas no funciona. No puede disparar ese turno mientras la dotación arregla apresuradamente el mecanismo que acciona el lanzador de bombas.

UNIDADES ESPECIALES

BOMBARDEROS (13 puntos por miniatura)

El clan Eshin aprendió los secretos de la manufactura y manipulación de la pólvora consiguiendo pequeñas esferas explosivas de los artesanos de Catai. Este comando se encarga de hacer detonar puntos estratégicos o unidades enemigas.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bombardero	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Pirotécnico	6	4	5	3	3	1	5	2	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera, Bombas explosivas. Cuentan con suficientes bombas para toda la batalla.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Pirotécnico (+6 puntos). Puede tener una Bomba cegadora (+8 puntos).

Grupo de apoyo: Puede tener un Lanzador de bombas de nafta (+55 puntos) o Lanzacohetes portátil (+55 puntos).

Opciones: Pueden tener la regla especial Vanguardia (+1 punto por miniatura) o Exploradores (+2 puntos por miniatura).

Reglas especiales: Hostigadores, Esquivar (6+, 5+ el Oficial).

TRUENOS ESHIN (22 puntos por miniatura)

Poco a poco el clan Eshin ha ido incorporando armas de fuego, pero su uso no es muy extendido debido a que son ruidosas y no sirven para todas las misiones. Pese a eso se está viendo que para realizar ataques relámpago y para acabar con enemigos blindados son muy efectivas gracias a sus Kaminari.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Trueno Eshin	6	4	4	3	3	1	5	2 (4)	6
Gran Trueno	6	4	5	3	3	1	5	2 (4)	6

Tipo de tropa: Infantería (25x50mm)

Tamaño de la unidad: 2-6

Equipo: Dos armas de mano, Kaminari, Armadura ligera, y Estrellas arrojadas.

Opciones: Pueden equiparse con Ungüentos Eshin (+5 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Gran Trueno (+6 puntos). El Gran Trueno puede tener la regla especial Francotirador (+10 puntos).

Reglas especiales: Un Trueno Eshin tiene potencia de unidad 2, Hostigadores, Exploradores, Soportes de disparo (los Truenos Eshin no tienen penalizador por disparar a larga distancia).

TRÍADA ESHIN (150 puntos)

La senda del Clan Eshin no es la de la fuerza bruta, sino la del secretismo y la discreción; sin embargo, en tiempos de guerra abierta, el Señor de las Noche tiene la potestad de enviar a la batalla a sus sicarios más temibles. Entre los skaven elegidos para seguir el riguroso entrenamiento para convertirse en asesinos, solamente unos pocos elegidos llegan a trabajar bajo el encargo directo del Maestro de la Muerte Snikch. Estos selectos grupos de asesinos son conocidos entre los miembros del clan como las Triadas, y su fama es bien seguida por el almizcle del miedo entre quienes conocen su existencia.

El modo de actuar de una Triada para lograr sus objetivos está marcado por la determinación y coordinación de sus tres miembros, y sus métodos de actuación entrelazan el sigilo y la sorpresa con la brutalidad de los ataques relámpago a los puntos más vulnerables de su enemigo. Capaces de fundirse con el silencio, sus habilidades les permiten realizar los trabajos más dispares; pueden asolar pequeños poblados en una sola noche sin que nadie perciba su presencia, y se habla de que podrían incluso medirse de frente con adversarios tan temibles como los ogros. Esto, unido al hecho de que el paradero del Maestro de la Muerte es un completo misterio, pocos son los miembros del Clan Eshin que pueden discernir si un trabajo ha sido realizado por el uno o los otros. El entrenamiento de estos asesinos pasa por múltiples fases; por más retos aún que el resto de mercenarios y asesinos del clan, pues son pocos entre los hombres-rata los que, una vez puestos a prueba, logran dejar a un lado las desconfianzas y traiciones para colaborar en pro de la misión. Sin embargo, el hecho de conformarse como Triada les lleva a recibir los encargos más duros, finos e importantes, por lo que dicho renombre suele contar con la aprobación y protección de los Trece Maestros Asesinos. En alguna ocasión se han escuchado rumores entre los cazadores de tesoros más noveles de que incluso han llegado a realizar misiones bajo las catacumbas que se encuentran bajo la ciudad de Middenheim, pero dichos rumores y quienes los propagan tienden a desaparecer sin dejar rastro.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino de la Triada	6	6	5	4	4	2	8	3	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 3

Equipo: Dos armas de mano, estrellas arrojadas, Ungüentos Eshin.

Opciones: Pueden sustituir sus dos armas de mano por dos Espadas supurantes (+30 puntos). Pueden equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+30 puntos) y/o tener un Armas de cola (+15 puntos/miniatura). Pueden mejorarse con una de las siguientes reglas especiales: Exploradores (+15 puntos) o Vanguardia (+15 puntos).

Reglas especiales: Esquivar (4+), Hostigadores.

Velo de sombras: La Triada Eshin está protegida por los intrincados conjuros de los misteriosos hechiceros del clan de las sombras. Cualquier arma de proyectiles o hechizo que tome como objetivo a la Triada Eshin verá su alcance reducido a 12" (es decir, no podrán ser afectados por ningún disparo o hechizo efectuado contra ellos a más de 12" de su posición). Todos los impactos con plantilla sobre una Triada Eshin se consideran impactos parciales.

Bombas de Humo: Es muy posible que los miembros más destacados del Clan Eshin lleven bombas de humo para generar confusión. Al romperlas, un humo negruzco se arremolina en hipnóticos arabescos. Si la triada se ve obligado a huir, lanzará unas bombas de humo que dificultarán la persecución. Todas las unidades que persiguen a la triada verán su movimiento reducido a la mitad (redondeando hacia arriba) durante esa persecución.

ALIMAÑAS SAMURAI (9 puntos por miniatura)

Estos skaven son guerreros de élite de pelaje negro entrenados desde su nacimiento para ser los mejores. A diferencia de sus congéneres del viejo mundo, estos guerreros han aprendido las técnicas de los famosos Samurai de Nippon.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Alimaña Samurai	5	4	3	4	3	1	5	1	5
Oficial	5	4	3	4	3	1	5	2	5

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 10-40

Equipo: Katana, Armadura pesada.

Opciones: Pueden equiparse con Arco Largo (+2 puntos por miniatura). Pueden sustituir su Katana por Alabarda (+1 punto por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Oficial (+6 puntos), a otro en Portaestandarte (+6 puntos) y a otro en Músico (+6 puntos). El portaestandarte puede llevar un estandarte mágico de hasta 50 puntos. El oficial puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos, y puede elegir una de las siguientes: Estrellas arrojadizas (+2 puntos, Ungüentos Eshin (+5 puntos), Arma de Cola (+2 puntos).

Grupo de Apoyo: Puede incluir un grupo de apoyo de entre los siguientes: Lanzallamas Eshin (+60 puntos), Lanzador de bombas de nafta (+55 puntos), o Lanzacohetes portátil (+55 puntos).

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino (solo el oficial).

El camino del guerrero: *El entrenamiento por parte de los samurais de Nippon ha dado las habilidades de estos guerreros a las Alimañas para defenderse de los ataques.*

Las Alimañas Samurai obtienen un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura mientras se encuentren en combate cuerpo a cuerpo.



SOMBRAS ESHIN (15 puntos)

Las Sombras Eshin son Acechantes Nocturnos cuya misión es hostigar al enemigo mediante proyectiles envenenados y ralentizar su avance mediante trampas mortales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Sombra Eshin	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Sombra Mortal	6	4	5	3	3	1	5	2	6

Tipo de tropa: Infantería

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Armadura Ligera, Ballesta de repetición, Ungüentos Eshin.

Opciones: Pueden equiparse con Redes (+2 puntos miniatura) y/o Estrellas arrojadas (+2 puntos por miniatura).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Sombra Mortal (+10 puntos). La Sombra Mortal puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos. Puede equiparse con Bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos).

Reglas especiales: Esquivar (5+), Hostigadores, Exploradores.

Trampas: Las Sombras Eshin pueden equiparse con trampas. Las trampas son de un solo uso. En el momento en que las Sombras Eshin vayan a ser desplegadas, elige en secreto un elemento de escenografía del tipo Bosque, Obstáculos, Terreno difícil o Terreno muy difícil de tamaño no superior a 10" de diámetro donde se ubicarán las trampas (será necesario dibujar el campo de batalla en un papel y señalarlo). Sólo puede haber una trampa en cada elemento de escenografía. Las Sombras Eshin no podrán activar accidentalmente dichas trampas. Cada unidad de Sombras en el ejército puede equiparse con una de las siguientes trampas por el coste indicado a continuación:

· **Estacas (+15 puntos):** La primera unidad enemiga que mueva a través del elemento de escenografía seleccionado sufrirá 2D6 impactos de F4. Las miniaturas con la regla especial etéreo o que moviesen usando las reglas especiales Flotar o Volar no dispararán las trampas y por lo tanto no sufrirán impacto alguno.

· **Lazos (+5 puntos):** La primera unidad enemiga que mueva a través del elemento de escenografía seleccionado reducirá su movimiento o marcha a la mitad este turno. Si la unidad enemiga estuviese realizando una carga la carga fallará automáticamente. Las miniaturas con la regla especial Etéreo o que moviesen usando las reglas especiales Flotar o Volar no activan la trampa.

· **Abrojos de Piedra Bruja envenenados (+20 puntos):** La primera unidad enemiga que mueva a través del elemento de escenografía seleccionado sufrirá 3D6 impactos de F2 con la regla especial ataques mágicos. Además durante el siguiente turno verán su atributo de movimiento reducido a la mitad excepto las unidades con la regla especial Etéreo. Las miniaturas que moviesen usando las reglas especiales Flotar o Volar no activan la trampa.

· **Racimo de bombas: (+30 puntos):** La primera unidad enemiga que mueva a través del elemento de escenografía seleccionado sufrirá 2D6 impactos de F5 con la regla especial Ataques flamígeros. Las miniaturas con la regla especial etéreo o que moviesen usando las reglas especiales Flotar o Volar no dispararán las trampas y por lo tanto no sufrirán impacto alguno.

· **Bomba Infernal (+60 puntos):** Solo una unidad de Sombras. Funciona igual que la Bomba Infernal descrita en el libro de ejército del Clan Eshin excepto que la Bomba Infernal se debe colocar según las reglas de trampas previamente explicadas. Las miniaturas con la regla especial etéreo o que moviesen usando las reglas especiales Flotar o Volar no dispararán las trampas y por lo tanto no sufrirán impacto alguno.

RATAS OGRO NINJA (50 puntos por miniatura)

ACECHANTE NOCTURNO (12 puntos por miniatura)

Conseguir una Rata Ogro Ninja es muy difícil. El clan designa a unos miembros que se encargan de ir a los criadores del clan Moulder en busca de ejemplares con potencial. Pese a todo, hay momentos en que su pequeño cerebro les juega una mala pasada y se vuelven impredecibles y por eso recientemente se está probando que un grupo de Acechantes nocturnos especialmente entrenados acompañen a estas bestias para paliar ese problema.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Ogro Ninja	7	4	0	5	4	3	5	4	3
Rata Ogro Ninja de Crianza	7	4	0	5	4	3	5	5	4
Acechante nocturno	6	4	4	3	3	1	5	1	6

Tipo de tropa: Unidad mixta: Infantería Monstruosa (40x40mm, ratas Ogro) e infantería (20x20mm Acechante nocturno)

Tamaño de la unidad: 2-4 Ratas Ogro Ninja y dos Acechantes nocturnos por cada Rata Ogro Ninja

Equipo: Uñas y dientes (Ratas Ogro Ninja, arma de mano). Dos armas de mano, Estrellas arrojadizas (Acechantes nocturnos).

Opciones: Puedes convertir una Rata Ogro Ninja en una Rata Ogro Ninja de Crianza (+15 puntos). Pueden ser Exploradores (+10 puntos por cada conjunto de Rata Ogro Ninja y Acechantes Nocturnos).

Reglas especiales:

Entrenamiento de camada: Los movimientos tácticos de estos grupos de hostigadores de choque son precisos, y utilizan katas para realizar un ataque combinado. Gracias a la dirección precisa de los Acechantes Nocturnos, estas descerebradas aunque feroces criaturas resultan todavía más temibles. Las Ratas Ogro Ninja tienen la regla especial Estupidez (solo si no quedan Acechantes Nocturnos) y causan Miedo. La unidad tiene las reglas especiales Esquivar (5+), Hostigadores y Vanguardia. Las Ratas Ogro Ninja no obstruyen la línea de visión de los Acechantes nocturnos para lanzar sus Estrellas arrojadizas. Ningún otro personaje podrá unirse a esta unidad. Además, los Acechantes nocturnos podrán realizar sus ataques en cuerpo a cuerpo situados tras las Ratas Ogro Ninja siempre y cuando los propios Acechantes no hayan recibido una carga.



UNIDADES SINGULARES

RATAMONJES GUERRERAS (16 puntos por miniatura)

En los monasterios y templos de Catai habita unos guerreros sin igual: los monjes guerreros. Estos monjes son legendarios luchadores con habilidades que van más allá del límite humano. Los Eshin han aprendido el arte marcial de "la muerte silenciosa" de estos monjes guerreros y del manejo de la guandao: un arma de asta con un poder devastador. Algunos miembros del clan optan por el camino del monje convirtiéndose en guerreros letales.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ratamonje	6	4	4	3	4	1	5	2	7
Ratamonje iluminado	6	4	4	3	4	1	5	3	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Guandao.

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Ratamonje Iluminado (+6 puntos). El Ratamonje Iluminado puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Esquivar (5+), Hostigadores, Monjes (ningún personaje puede unirse a esta unidad excepto si tiene la senda "Maestro del Arte de la Muerte Silenciosa").

Proyección del Chi: Los Ratamonjes pueden proyectar su energía para asestar golpes a distancia.

Cada Ratamonje puede realizar un disparo con alcance 10", Fuerza 4 y con las reglas Disparo rápido, Arrojadizo y Ataques mágicos.

Manipulación del Chi: los Ratamonjes manipulan las energías para llegar a ser más letales en combate.

Al inicio de cada ronda de combate Eshin, los Ratamonjes pueden elegir una de las siguientes técnicas. No pueden elegir la misma técnica dos veces consecutivas. El efecto de la técnica dura hasta el inicio de la siguiente fase de combate Eshin:

- El puño de hierro: la unidad gana +1F y poder de penetración.
- Reflejos sobrenaturales: aumenta su tirada de salvación por Esquivar en un punto (máximo 3+).
- Vigor Chi: La unidad gana +1R y la regla especial Regeneración (6+).
- Canalización Chi: Los Ratamonjes obtienen +1A y la regla especial Ataques mágicos.



LANZACOHETES DEL CLAN ESHIN (90 puntos)

Los fuegos artificiales son el espectáculo representativo de Catai. Sus luces cubren los cielos de las ciudades, y embelesan tanto a nativos como a oriundos. Pero ese mismo espectáculo se puede convertir en un infierno si estos cohetes son utilizados en batalla y reciben el nombre de Cohetes Encantados. El clan Eshin ha hecho su versión para cuando es necesario devastar las tropas enemigas siempre y cuando logre impactar y no explotar en el intento.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Lanzacohetes del clan Eshin	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Guerrero del Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de unidad: un Lanzacohetes del clan Eshin con 3 Guerreros del Clan.

Equipo: Arma de mano, Armadura ligera.

Reglas especiales: El lanzacohetes del clan Eshin dispara como si se tratase de un cañón. Para disparar estima una distancia de entre 4 y 10 dados pero no tires el dado de artillería: coloca la plantilla redonda pequeña al final de la distancia estimada. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F5 con la regla especial Poder de penetración. Si obtienes tres o más resultados de 1 en la tirada de estimación tira en la tabla de problemas del Lanzacohetes del clan Eshin.

ID6	Tabla de problemas del Lanzacohetes del clan Eshin
1-2	¡Ka-Boom! : La pólvora prendió antes de tiempo haciendo volar por todo por los aires. Retira la miniatura del campo de batalla como baja, y pregúntate el motivo de que instalasen la palanca verde claro.
3-5	Pérdida de control : Uno de los cohetes sale disparado a una dirección aleatoria. Tira el dado de dispersión para determinar la nueva trayectoria y coloca la plantilla redonda pequeña al final de la distancia estimada. Resuelve el disparo.
6	Pffffff... : La pólvora estaba defectuosa y el cohete se queda en el sitio. El Lanzacohetes no dispara este turno pero podrá disparar en el siguiente sin problemas. A eso se le llama tener suerte.



CAÑÓN DE BRONCE (80 puntos)

Los cañones de Bronce de Catai son una terrible arma. El Clan Eshin dispone de unos cuantos de ellos gracias a los contactos que tiene con las altas esferas políticas de Catai.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Cañón de Bronce	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Guerrero del Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Tipo de tropa: Máquina de guerra (60x100mm)

Tamaño de unidad: un Cañón de Bronce con 3 Guerreros de Clan.

Equipo: La dotación está equipada con Arma de mano y Armadura ligera.

Opciones: Debes elegir un único tipo de munición: Bolas de cañón (+30 puntos), Racimos de Jabalinas (+10 puntos) o Bombas de Nafta (+50 puntos).

Reglas especiales:

Munición diversa: El funcionamiento del Cañón de Bronce dependerá del tipo de munición que utilice.

Bolas de cañón: La máquina de guerra dispara como un cañón tal y como indica en el reglamento de Warhammer Reforged.

Racimos de Jabalinas: La máquina de guerra pasa a disparar como un arma de Tormenta de proyectiles. Para determinar el número de disparos que efectúa tira el dado de artillería. Los disparos efectuados tienen un alcance de 30", F4 y la regla especial Poder de penetración. Si obtiene problemas en el dado de artillería tira en la tabla de problemas del cañón.

Bombas de Nafta: La máquina de guerra pasa a disparar como una catapulta excepto que no tiene impacto central, los impactos se resuelven con F5 y tendrán la regla especial Ataques sólo flamígeros. Cualquier unidad que sufra al menos una baja como consecuencia del ataque de disparo deberá realizar inmediatamente un chequeo de Pánico.



ALAS NEGRAS (15 puntos por miniatura)

Los Alas Negras es un grupo diseñado para el reconocimiento del terreno desde las alturas y traspasar las líneas y defensas enemigas sin ser vistos gracias a unos enormes cometas a los que van enganchados. Surcando los cielos nocturnos, los Alas Negras pasan desapercibidos hasta que es demasiado tarde para el enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ala Negra	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Ala Negra Alfa	6	4	5	3	3	1	5	2	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm)

Tamaño de la unidad: 5-15

Equipo: Arma de mano, Estrellas arrojadizas, Ungüentos Eshin y Carga de bombas.

Opciones: Pueden equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+4 puntos por miniatura). El Ala Negra Alfa puede equiparse con una Bomba Cegadora (+8 puntos).

Grupo de mando: Puedes convertir a uno en Ala Negra Alfa (+6 puntos). El Ala Negra Alfa puede equiparse con un objeto mágico de hasta 25 puntos.

Reglas especiales: Volar, Vanguardia.

Descarga mortal: Los Alas Negras pueden descargar su carga de bombas sobre una unidad que hayan sobrevolado. Tira un dado por cada miembro de la unidad de los Alas Negras: con un resultado de 4+ la unidad sobrevolada recibe un impacto de F5 con las reglas especiales Poder de penetración y Ataques flamígeros. Por cada resultado de 1 en la tirada para impactar deberás tirar para herir contra el lanzador.

Alocados inconscientes: *Volar conlleva sus riesgos y sobretodo si es con una cometa.* Cada vez que la unidad se desplace mediante el uso de la regla especial Volar tira 1D6: con un resultado de 1 un miembro de la unidad habrá sufrido un terrible accidente, retira la miniatura como baja.



COMANDANTES

MAESTRO ASESINO (170 puntos)

En tiempos de guerra total, el Señor de la Noche puede decidir enviar a todos un ejército. Al mando de ellos va uno de los trece Maestros Asesinos. De entre todos los asesinos del clan, los 13 Maestros Asesinos son el summum del clan Eshin y tan solo son superados por el mismísimo Señor de la Noche.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Asesino	6	8	6	4	4	3	10	4	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas arrojadizas, Ungüentos Eshin.

Opciones: Puede equiparse con Bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos). Puede equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+10 puntos) y/o tener un Arma de cola (+10 puntos). Puede equiparse con Katana (+10 puntos), Sais (+6 puntos), Fukiya (+15 puntos), Garras de rata (+4 puntos) o Kusarigama (+10 puntos).

Sendas Eshin: Puede seguir hasta dos Sendas Eshin.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta 2 objetos mágicos más 1 Reliquia.

Reglas especiales: Sensei, La fuerza del número, Coraje Mezquino, Esquivar (4+), Explorador.

Despliegue oculto: los Maestros Asesinos Skaven pueden elegir no desplegar junto con el resto del ejército: puede empezar la partida oculto en una unidad de entre las siguientes: Corredores de las Sombras, Acechantes Nocturnos, Esclavos, Guerreros de Clan Eshin, Alimañas Samurai o Sombras Eshin. Anota en la lista de ejército en qué unidad va oculto el asesino. Si la unidad es eliminada o huye de la mesa antes de revelar al asesino, éste se retirará como baja con el resto de la unidad. No hay ningún otro modo de herir o matar al Maestro Asesino antes de que éste sea revelado. Los Maestros Asesinos ocultos pueden ser revelados al comienzo de cualquier turno propio o al principio de cualquier fase de combate: el jugador Eshin declara que su unidad tiene un Maestro Asesino y lo coloca en la fila frontal de la unidad, como si el asesino fuese un personaje que se acaba de unir a la unidad.



GRAN HECHICERO DEL CLAN ESHIN (175 puntos)

Los Grandes Hechiceros del clan Eshin son magos de un enorme poder. Son maestros dominando los vientos de Ulgu y suponen un enemigo mortal para los rivales del clan Eshin. Muchos Videntes Grises los miran con sumo recelo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Gran Hechicero del clan Eshin	6	4	4	3	4	3	5	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas arrojadas, Ungüentos Eshin.

Opciones: Puede equiparse con Bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos). Puede equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+6 puntos) y/o tener un Arma de cola (+5 puntos). Puede equiparse con Katana (+4 puntos), Sais (+4 puntos), Garras de rata (+3 puntos), Fukiya (+15 puntos) o Kusarigama (+4 puntos). Puede tener hasta 3 fragmentos de Piedra Bruja (+10 puntos por fragmento).

Sendas Eshin: Puede equiparse hasta con dos sendas Eshin.

Magia: Un Gran Hechicero del Clan Eshin es un hechicero de nivel 3. Puede elegir sus hechizos del Saber de las Sombras y/o del Saber del Sigilo. Adicionalmente, podrá disponer del hechizo "Salto Fugaz" del Saber de la Ruina Skaven como hechizo identificativo adicional (contará como Vidente Gris a efectos de la regla del saber).

Montura: Puede montar un Palanquín de Alimañas Samurai (+45 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta 2 objetos mágicos más 1 Reliquia.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje Mezquino, Esquivar (4+), Explorador.

SEÑOR DE LA GUERRA DEL CLAN ESHIN (90 puntos)

Compitiendo por el poder del clan con los Maestros Asesinos están los Señores de la Guerra: despóticos y hábiles guerreros que quieren llegar a lo más alto del poder dentro del clan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de la Guerra Skaven	5	6	5	4	4	3	7	4	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura pesada.

Opciones: Puede equiparse con Arma de mano adicional (+2 puntos), Arma a dos manos (+4 puntos), Alabarda (+5 puntos), Katana (+10 puntos), Pistola Bruja (+6 puntos), Ristra de pistolas (+15 puntos), Mosquete brujo (+10 puntos) o Arco Largo (+6 puntos). Puede también equiparse con Escudo (+3 puntos). Puede elegir cualquiera de los siguientes: Ungüentos Eshin (+10 puntos), Veneno secreto de disformidad (+20 puntos) y/o Arma de Cola (+6 puntos).

Sendas Eshin: Puede equiparse hasta con dos Sendas Eshin.

Montura: Puede montar una Rata Ogro Quebrantahuesos (+70 puntos) o Palanquín de Alimañas Samurai (+45 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar 2 objetos mágicos más una Reliquia.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino.

SEÑOR DE LAS ALIMAÑAS (430 puntos)

Se trata del Demonio de la Rata Cornuda, la máxima expresión de la devoción y al mismo tiempo del horror que puede sentir un Skaven. Tan solo acuden a los campos de batalla convocados por los rituales de sacrificio realizados por los grandes hechiceros del clan Eshin, y únicamente cuando el encolerizado fervor de mareas de Skaven se reúnen frente a un poderoso enemigo.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Señor de las Alimañas	10	8	4	6	6	5	10	5	8

Tipo de tropa: Monstruo (50x50mm, personaje)

Equipo: Garras y Dientes (arma de mano).

Opciones: Un Señor de las Alimañas puede elegir hasta dos de entre las siguientes Recompensas (se consideran recompensas del Caos a todos los efectos):

- Cornamenta descomunal (+30 puntos, Impactos por carga [1D6])
- Bendición impía (+20 puntos, Resistencia mágica [2])
- Señor del Sigilo (+25 puntos, Señor del conocimiento del Sigilo)
- Sudario de Sombras (+25 puntos, otorga una tirada de salvación especial de 4+ contra todos los disparos y hechizos de proyectil mágico que se realicen a más de 12" de él)
- Presencia Pavorosa (+15 puntos, todos los enemigos a 6" o menos del Señor de las Alimañas tendrán un penalizador de -1 a su liderazgo)
- Orbe disforme (+20 puntos, aumenta su tirada de salvación por Aura demoníaca a 3+)
- Escurridizo (+30 puntos): Obtiene la regla especial Esquivar (+4). Si se elige esta recompensa no podrá elegir el Orbe disforme.
- Velocidad vertiginosa (+30 puntos): Cruzar (todo tipo de terreno excepto edificios y terrenos intransitables). Puede repetir las tiradas para cargar fallidas.
- Acechante (+70 puntos): Explorador

Magia: el Señor de las Alimañas es un hechicero de nivel 2. Puedes adquirir hasta dos niveles de magia adicionales por un coste de +35 puntos cada nivel de magia. Puede elegir sus hechizos de entre los saberes del Saber de las Sombras, Sigilo Skaven y/o Ruina Skaven (del cual podrá tomar el Salto Fugaz o La Maldición de la Rata Cornuda como hechizo identificativo).

Objetos mágicos: Puede elegir uno de entre los dos siguientes:

- Espadón de Muerte (Alabarda, Heridas múltiples [1D3], +50 puntos)
- Chakrams de Morrslieb (Armas emparejadas, Poder de penetración, Golpe letal. Se pueden usar como arma de disparo con el siguiente perfil: alcance 18", Fuerza usuario, Disparo rápido, Arrojadiza, Disparos múltiples [2D6], +80 puntos)

Reglas especiales: Veloz, Demonio, Aura demoníaca (4+ salvación especial contra ataques no mágicos), Avatar de la Gran Cornuda (todas las unidades Skaven a 12" o menos de un Señor de las alimañas podrán tomar el liderazgo de éste), Cruzar (obstáculos).

HÉROES

ASESINO ESHIN (120 puntos)

Sólo tras años de duras pruebas, entrenamiento y torturas, un avezado Acechante Nocturno llegará a convertirse en un Asesino Eshin. Estar bajo la mirada de estos habilidosos mercenarios supone una muerte casi segura.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino Eshin	6	6	5	4	4	2	8	3	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas arrojadas, Ungüentos Eshin.

Opciones: Puede equiparse con Bomba de humo (+8 puntos), Bomba cegadora (+8 puntos) y/o Abrojos (+6 puntos). Puede equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+10 puntos) y/o tener un Arma de cola (+10 puntos). Puede equiparse con Katana (+10 puntos), Sais (+6 puntos), Fukiya (+15 puntos), Garras de rata (+6 puntos) o Kusarigama (+5 puntos).

Sendas Eshin: Puede equiparse hasta una Senda Eshin.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: La fuerza del número (solo en tropas Eshin), Coraje mezquino, Esquivar (4+), Exploradores, Sensei, Despliegue oculto.

HECHICERO DEL CLAN ESHIN (75 puntos)

Los hechiceros Eshin son misteriosos, raros y se mantienen apartados. Usan sus artes mágicas aprendidas en el lejano Catai para potenciar el poder y la mística de su clan.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero del Clan Eshin	6	4	4	3	3	2	5	1	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Dos armas de mano, Estrellas arrojadas y Ungüentos Eshin.

Opciones: Puede equiparse con Bomba de humo (+10 puntos), Bomba cegadora (+10 puntos) y/o Abrojos (10 puntos). Puede equiparse con Veneno Secreto de Disformidad (+10 puntos) y/o tener un Arma de cola (+10 puntos). Puede equiparse con Katana (+4 puntos), Sais (+4 puntos), Fukiya (+15 puntos), Garras de rata (+3 puntos) o Kusarigama (+4 puntos). Puede elegir hasta 2 fragmentos de Piedra Bruja (+10 puntos por fragmento).

Sendas Eshin: Puede equiparse hasta una Senda Eshin.

Magia: Un Hechicero del Clan Eshin es un hechicero de nivel 1 que puede aumentarse a nivel 2 (+35 puntos). Puede elegir sus hechizos del Saber de las Sombras o del Saber del Sigilo. Además dispone del hechizo "Salto Fugaz" del Saber de la Ruina Skaven como hechizo identificativo adicional.

Objetos mágicos: Puede llevar hasta 2 objetos mágicos

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje Mezquino, Esquivar (4+), Exploradores.

CAUDILLO SKAVEN (45 puntos)

Los grandes clanes Skaven son demasiado vastos como para que los Señores de la Guerra no desconfíen de sus guerreros. Es ahí donde entran los Caudillos Skaven, hombres-rata de cierta confianza que transmiten a los guerreros las órdenes de sus comandantes a cambio de unos trozos de Piedra de Disformidad y algo de manga ancha sobre sus acciones.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Caudillo Skaven	5	5	4	4	4	2	6	3	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Arma de mano y Armadura pesada.

Opciones: Puede equiparse con Arma de mano adicional (+1 puntos), Arma a dos manos (+2 puntos), Alabarda (+3 puntos), Katana (+8 puntos), Pistola Bruja (+6 puntos), Ristra de pistolas brujas (+15 puntos), Mosquete brujo (+8 puntos), Escudo (+2 puntos). Puede elegir cualquiera de los siguientes: Ungüentos Eshin (+10 puntos), Arma de Cola (+6 puntos) y/o Veneno secreto de disformidad (+20 puntos)

Sendas Eshin: Puede equiparse hasta una Senda Eshin.

Montura: Puede montar un Palanquín de alimañas samurai (+45 puntos).

Objetos mágicos: Puede llevar hasta 2 objetos mágicos.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino.

Especial: portaestandarte de batalla. Uno de los caudillos Skaven del ejército puede equiparse con un estandarte de batalla (+25 puntos). Puede elegir un estandarte mágico (incluso una reliquia) como uno de sus objetos mágicos.



MONTURAS DE LOS PERSONAJES

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Ogro Quebrantahuesos	6	4	0	5	5	4	3	4	5
Palanquín de Alimañas samurai	5	4	3	4	-	-	5	1 (4)	5

Rata Ogro Quebrantahuesos: Bestia monstruosa (40x40mm). Cambia el tipo de jinete a caballería monstruosa. No es veloz. Causa Miedo. Solo puede unirse a unidades de Guerreros de Clan Eshin, Alimañas Samurai y Ratas Ogro Ninja.

Palanquín de Alimañas samurai: Infantería (40x40mm). No cambia el tipo del jinete. Portado por cuatro Alimañas Samurai equipadas con Arma de mano que combaten también en los desafíos. Proporciona un +2 a la tirada de salvación por armadura del jinete en lugar del +1 habitual, y una herida adicional a este.

SUTILES UTENSILIOS DE ASESINATO (ARMERÍA ESHIN)

Abrojos: Un solo uso. El portador podrá utilizar los abrojos para intentar ralentizar al rival tras huir de un combate. Todas las unidades que persigan al portador o a la unidad en la que éste se encuentre recibirán ID6 impactos de F2. Durante el siguiente turno verán su movimiento reducido a la mitad. No afecta a unidades con la regla especial Etéreo, Volar o Flotar.

Arma de cola: Proporciona un ataque adicional de la fuerza básica.

Bombas cegadoras: Un solo uso. Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Bomba cegadora	10"	-	Disparo rápido, Arrojadiza

La bomba no tiene valor de fuerza. Si la bomba impacta, la unidad afectada verá su HA, HP e I reducidas a la mitad. En caso de arrojarse sobre un combate, todas las miniaturas resultarán afectadas. No afecta unidades con la regla especial Demonio o No Muerto, ni a Eltharion el Ciego.

Bombas explosivas: Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Bomba explosiva	10"	4	Disparo rápido, Arrojadiza, Impactos múltiples (ID3), Ataques flamígeros, Ataques mágicos.

Si en la tirada para impactar se obtiene un 1 la bomba habrá explotado antes de tiempo, por lo que deberás tirar sus impactos para herir contra el lanzador.

Bomba de humo: Un solo uso. Si el portador huye por cualquier motivo, podrá utilizar la bomba de humo para dificultar la persecución. Todas las unidades que persiguen al portador o a la unidad en la que se encuentre deberán utilizar el menor de los dados en la tirada de persecución (o solo el mayor si se trata de una unidad con la regla especial Veloz). No afecta unidades con la regla especial Demonio o No Muerto.

Fragmento de Piedra Bruja: Solo hechiceros. Un hechicero Skaven puede consumir un fragmento de piedra bruja al lanzar un hechizo, el cual le proporciona un dado de energía. Puede, si lo desea, consumir varios fragmentos para lanzar un hechizo, o incluso, lanzar un hechizo utilizando solo fragmentos. Sin embargo, cualquier resultado de 1 en cualquiera de los dados de energía proporcionados por los fragmentos de piedra bruja causarán al usuario una herida sin tirada de salvación por armadura, y tampoco podrá hacer uso de la regla especial Esquivar para cancelar esa herida.

Fukiya: Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Fukiya	10"	2	Disparo rápido, Disparos múltiples (2), Ataques envenenados

Otorga al portador la regla especial Cruzar (elementos acuáticos). Además, podrá hacer uso de la regla especial Explorador sobre un elemento de escenografía acuático, y en ese caso permanecerá oculta hasta que realicen cualquier acción durante la batalla (no podrá ser objetivo de hechizos, disparos ni cargas que no procedan de una unidad con la regla especial Cruzar [elementos acuáticos]).

Garras de rata: Se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Garra de rata	Combate	Usuario	Requiere ambas manos, +1 Ataque

Las garras de rata son armas emparejadas que otorgan la regla especial Cruzar (obstáculos). Cuando se quiera entrar en un edificio podrán entrar incluso si han marchado. Además, en un Asedio se consideran como si estuviesen equipados con Garfios y cuerdas.

Guandao: Se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Gundao	Combate	Usuario+1	Requiere ambas manos, +1 Ataque

Los enemigos que ataquen en combate cuerpo a cuerpo a una miniatura equipada con una Guandao tendrá un penalizador de -1 para impactar.

Kaminari: Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Kaminari	18"	5	Mover o disparar, Poder de penetración, Ataques mágicos

El Kaminari no sufre penalizador por larga distancia y es Inestable (si se obtiene un resultado de 1 al impactar, tira 1D6: con un resultado de 1-2, deberás tirar para herir contra el portador con las reglas habituales del arma).

Katana: Se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Katana	Combate	Usuario+1	Requiere ambas manos, +1 Iniciativa

Cualquier miniatura equipada con Katana no podrá equiparse con Escudo. Al inicio de cada combate, podrás elegir utilizar la Katana a una mano en combinación con el Wakizashi, contando como si fueran armas emparejadas a todos los efectos. En ese caso, la Katana cuenta con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Katana y Wakizashi	Combate	Usuario	Armas emparejadas, +1 Iniciativa, +1 Ataque

Kusarigama: Se trata de un arma que puede utilizarse en combate cuerpo a cuerpo y como arma de proyectiles. Cuenta con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Kusarigama	Combate	Usuario	Requiere ambas manos, +1 Ataque
Kusarigama	6"	Usuario+1	Arrojadiza, Disparo rápido

Los enemigos que ataquen una miniatura/unidad equipada con esta arma sufrirán un -1 a su HA. Su efecto no se apila con más unidades equipadas con Kusarigamas.

Mosquete Brujo: Se trata de un arma de proyectiles con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Mosquete brujo	24"	5	Poder de penetración, Ataques mágicos, Heridas múltiples (ID3)

Tiene la regla **Munición inestable** (por cada resultado de 1 en la tirada para impactar, tira ID6: con un resultado de 4-6 el proyectil se encasquilla y el arma no disparará ese turno, de lo contrario resuelve el impacto sobre usuario con las reglas habituales del arma y un bonificador de +1F).

Pistola Bruja: se trata de una pistola con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Pistola bruja	12"	5	Poder de penetración, Ataques mágicos

Tiene la regla **Munición inestable** (por cada resultado de 1 en la tirada para impactar, tira ID6: con un resultado de 4-6 el proyectil se encasquilla y el arma no disparará ese turno, de lo contrario resuelve el impacto sobre usuario con las reglas habituales del arma y un bonificador de +1F).

Redes: Al comienzo de cada ronda de combate cuerpo a cuerpo, una unidad con redes puede intentar enredar a una unidad enemiga con la que esté trabada en combate cuerpo a cuerpo. Tira ID6: con un resultado de 2+, la unidad quedará enredada; pero si obtienes un 1, será tu propia unidad la que quede enredada. Una unidad enredada (una o más veces) tendrá un penalizador de -1 a su fuerza hasta el final de la fase de combate cuerpo a cuerpo.

Ristra de pistolas Brujas: se trata de una pistola con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Ristra de pistolas brujas	12"	5	Poder de penetración, Ataques mágicos

Tiene la regla **Munición inestable**.

Sais: Se trata de un arma de combate cuerpo a cuerpo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Sais	Combate	Usuario	Requiere ambas manos, +1 Ataque

Los sais son armas emparejadas con las que el usuario podrá realizar Parada. Una vez por partida puede usarse como un arma de disparo con el siguiente perfil:

Arma	Alcance	Fuerza	Reglas especiales
Sais	6"	Usuario	Disparo Rápido, Arrojadiza y Poder de penetración.

Ungüentos Eshin: Todos los ataques en cuerpo a cuerpo y con proyectiles que realice el usuario tendrán la regla especial **Ataques Envenenados**.

Veneno Secreto de Disformidad: Todos los ataques en cuerpo a cuerpo y con proyectiles que realice el usuario tendrán la regla especial **Ataques Envenenados**; además, este veneno sobrepasa la inmunidad a Veneno que otorgan las reglas especiales **Demonio** y **No muerto**.

SENDAS ESHIN

Los miembros del clan Eshin son expertos en artes marciales y técnicas para acabar con sus rivales. A continuación se muestran varias de estas artes y técnicas llamadas sendas Eshin. Las miniaturas que pueden equiparse con ellas vendrá descrita en su entrada. No podrá haber dos personajes del ejército con la misma combinación de sendas.

Maestro del Arte de la Muerte Silenciosa (25 puntos): *Este asesino es un experto en la manipulación del Chi.*

Sólo Maestros Asesinos y Asesinos. La miniatura gana las reglas especiales Proyección del Chi y Manipulación del Chi descritas en las Ratamonjes guerreros. Estará equipado con una Guandao. El personaje solo podrá unirse a la unidad de Ratamonjes Guerreros.

El cese del latir (60 puntos): *Muy pocos dominan esta mortal técnica. Tras asestar cinco golpes precisos a la víctima le explotará el corazón al realizar cinco pasos.*

Sólo Maestros Asesinos. El personaje no podrá elegir ningún arma mágica de combate y no podrá utilizar la regla especial Ataques envenenados en sus ataques en combate cuerpo a cuerpo. Gana la regla especial Golpe letal heroico; ten en cuenta que este efecto no puede mejorarse con el hechizo Golpe de gracia del Saber del sigilo Skaven.

Ju-jitsu (30 puntos): *La esencia de este arte marcial es aprovechar los errores del rival y su fuerza para volverles en su contra.*

En combate cuerpo a cuerpo, cualquier miniatura enemiga que obtenga un resultado de 1 natural para impactar recibirá un impacto automático con la fuerza con la que hizo el ataque y sus reglas especiales si las tuviese.

Golpe decapitador (25 puntos): *Centenares de víctimas han caído bajo los filos de este asesino convirtiéndose en un experto capaz de dar golpes precisos y mortales.*

La miniatura gana la regla especial Golpe letal.

El camino del guerrero (30 puntos): *Tras una vida de sacrificio y sufrimiento el guerrero se ha convertido en un experto soldado.*

El personaje puede repetir todas sus tiradas fallidas para impactar en combate cuerpo a cuerpo.

La senda de la rata samurai (10 puntos): *El guerrero ha entrenado duramente junto a los mejores maestros samurai de Nippon. Algunos de estos maestros misteriosamente han tenido un accidente después de que el guerrero haya acabado su adiestramiento...*

Sólo Señores de la guerra y Caudillos Skaven; deberá equiparse con Katana y no podrá equiparse con Escudo. El personaje gana un +1 a su HA y un bonificador de +1 a su tirada de salvación por armadura en combate cuerpo a cuerpo.

Tirador experto (20 puntos): *Su pericia con las armas a distancia es legendaria.*

El personaje gana la regla especial Francotirador.

El arte del envenenamiento (10 puntos): *Un experto en el arte del envenenamiento.*

Los ataques envenenados del personaje tendrán éxito con resultados de 5 y 6.

Señor del Fuego (15 puntos): *El asesino sorprende a sus víctimas con una gran llamarada de fuego.*

Sólo Maestros asesinos y Asesinos. El portador tiene la regla especial Ataques flamígeros. Además dispone de una arma de aliento de F3 con la regla especial Ataques sólo flamígeros.

Maestro Arcano (35 puntos): *El hechicero tiene una gran maestría en el arte de la magia.*

Sólo Gran hechicero del clan Eshin. Aumenta en 1 su nivel de magia.

Encantamiento protector (20 puntos): *El hechicero está protegido por unos conjuros que le protegen de la magia enemiga.*

Sólo hechiceros. El personaje obtiene la regla especial Resistencia a la magia (2).

Canalizador de magia (15 puntos): *El mago puede aprovechar los vientos de la magia mejor que muchos otros.*

Sólo hechiceros. El hechicero puede Canalizar con 4+, en lugar del habitual 6+.

Conocimientos Arcanos: Ruina (10 puntos): *El hechicero domina los conocimientos reservados a la religión de la Gran Cornuda.*

Sólo hechiceros. El hechicero puede elegir sus hechizos del saber de la Ruina Skaven además de sus otros saberes.

OBJETOS MÁGICOS

ARMAS MÁGICAS

La garra de la Gran Cornuda (Reliquia 75 puntos)

Esta katana se dice que fue enviada por la mismísima Rata Cornuda.

Katana. Niega las tiradas de salvación especiales.

Espada Bruja Forjada (Reliquia, 60 puntos)

Esta potente espada está grabada con siniestras runas que brillan con el resplandor verdoso de la piedra bruja.

Arma de mano. Proporciona a su portador +1F y niega las tiradas de salvación por armadura.

Ratamune (50 puntos)

Esta katana forjada de piedra bruja fue fabricada por el maestro armero Ratamune Nezumi. Aquel que la empuña atacará con una velocidad endiablada.

Katana. Los ataques realizados con este arma tienen la regla especial Impactos múltiples (2).

Estrella Mortal (50 puntos)

Una estrella arrojadiza de gran tamaño que cuando es lanzada siempre vuelve a la mano de su portador segando la vida de todos los enemigos que encuentra a su paso.

La estrella mortal es un arma de proyectiles con un alcance de 12", Fuerza del usuario +1 y las reglas especiales Arrojadiza, Disparo rápido y Ataques envenenados. Además dispone de la regla especial Arco mortal: una arma con esta regla especial realiza tantos disparos como el número de miniaturas en la fila frontal de la unidad objetivo que esté dentro del alcance. Si se dispara contra Hostigadores realizará 1D3 disparos.

Par de Espadas Supurantes (40 puntos)

Esta pareja de espadas chorrea un siniestro veneno mágico, y emiten un brillo verdoso en la oscuridad.

Armas emparejadas. Tienen las reglas especiales Poder de penetración y Heridas múltiples (1D3).

Estrellas de Piedra Bruja (40 puntos)

Estas armas arrojadizas están imbuidas de un veneno letal que corroe la armadura y la carne de sus víctimas.

Arma arrojadiza. Solo Asesinos del Clan Eshin. Tiene un alcance de 10", F5 y las reglas especiales Disparo rápido, Disparos múltiples (3) y Heridas Múltiples (1D3).

Espada de Corrupción (35 puntos)

Las manchas oscuras en el mellado filo de esta espada auguran enfermedad y muerte.

Arma de mano. Proporciona a su portador +1F en todos sus ataques de combate cuerpo a cuerpo y tiene la regla especial Heridas Múltiples (2). Si el portador realiza una tirada para impactar en la que obtiene dos o más resultados de 1, el portador sufrirá inmediatamente una herida (sin posibilidad de salvación por armadura) que se multiplica por dos heridas. Resuelve el resto de ataques con normalidad.

Espada Maldita del Delirio (30 puntos)

Esta espada emite un aullido cacofónico que desconcierta al enemigo.

Arma de mano. El portador obtendrá un bonificador de +1 en sus tiradas para impactar en cuerpo a cuerpo. Además, los enemigos tendrán un penalizador de -1 en sus tiradas para impactar al portador en cuerpo a cuerpo.

Espada Supurante (30 puntos)

El arma predilecta de los asesinos Eshin, una espada supurante es mortal con sólo un pequeño corte.

Arma de mano. Tiene las reglas especiales Poder de Penetración y Heridas Múltiples (1D3).

Colmillo de Rata (25 puntos)

Esta Guandao contiene un potente encantamiento para atravesar armaduras.

Guandao. Las heridas causadas por esta arma tendrán un penalizador de -2 a la tirada de salvación por armadura (adicional al penalizador por la fuerza del que la empuña).

Zarparratas (20 puntos)

Estas garras metálicas están perfectamente equilibradas y facilitan su manejo en el combate.

Garra de rata. Confiere al portador 1D3 ataques adicionales en lugar de uno por arma de mano adicional.

Sol y Luna (20 puntos)

Se trata de un kusarigama encantado que cuando gira es casi imposible impactar a su portador.

Kusarigama. Los enemigos que ataquen en cuerpo a cuerpo al portador tendrán un penalizador -1 para impactar

Mugenjin (20 puntos)

Esta katana perteneció a un temible asesino. Es capaz de desatar las llamas del mismísimo infierno.

Katana. Tiene las reglas especiales Ataques flamígeros y Poder de penetración.

ARMADURAS MÁGICAS

Armadura del Fin del Mundo (45 puntos)

Esta armadura está fabricada en gromril, y su exquisita manufactura y calidad indica que no es obra de los skaven.

Armadura Pesada. Otorga a su portador una tirada de salvación por armadura de 4+ (en lugar del habitual 5+). Además, el portador tendrá una tirada de salvación especial de 5+ y Resistencia mágica (1). Sin embargo, todos los enanos tendrán la regla especial Odio contra el portador.

Armadura Roida (30 puntos)

Se trata de una armadura ancestral y podrida que se conserva entera gracias al poder de la hechicería de los Videntes Grises.

Armadura pesada. Resta 1 a la fuerza de todos los impactos contra el portador.

Armadura de Oni (25 puntos)

Fabricado en las fraguas del clan Eshin esta armadura imita la apariencia de un temible Oni: un demonio de Nippon.

Armadura pesada. Proporciona a su portador una tirada de salvación por armadura de 4+ en lugar de 5+ y la regla especial Miedo.

Armadura de Disformidad (15 puntos)

Esta armadura creada por los ingenieros Skryre centellea con los pequeños rayos disformes que recorren su superficie.

Armadura pesada. Otorga a su portador una tirada de salvación por armadura de 4+ (en lugar del habitual 5+). Adicionalmente, por cada tirada de salvación por armadura exitosa la miniatura inflige un impacto de F4 contra la miniatura que provocó la tirada.

Escudo de Distracción (15 puntos)

Las runas de confusión y engaño grabadas en este tosco escudo desconciertan al oponente.

Escudo. Todas las miniaturas en contacto peana con peana con el portador sufrirán un penalizador de -1A si le quieren impactar a él, hasta un mínimo de 1.

Escudo de Jubokko (15 puntos)

Este escudo está hecha con la madera de Jubokko: el árbol que se alimenta con la energía de los humanos.

Escudo. Los impactos cuerpo a cuerpo contra el portador del escudo tendrán un penalizador de -1 a la Fuerza.

TALISMANES

Corona de la Rata Cornuda (Reliquia, 90 puntos)

Esta corona lleva incrustados fragmentos de metal corroído que se clavan en la carne de su dueño, irradiándole energía oscura por todo el cuerpo.

Proporciona a su portador las reglas especiales Regeneración (4+) y Tozudez.

Talismán del clan Eshin (Reliquia, 45 puntos)

Este artefacto bendecido por los grandes hechiceros Eshin durante 13 días y 13 noches en un ritual convierten a su portador en casi intocable.

Convierte la tirada de salvación por Esquivar en una tirada de salvación especial y otorga a su portador la regla especial Resistencia a la magia (2).

El tercer ojo (35 puntos)

Este pequeño amuleto aumenta los reflejos del portador haciendo que se mueva con una velocidad sobrenatural.

Aumenta la tirada de esquivar en 1 punto. Si no tiene tirada de salvación por esquiva le proporcionará una salvación por esquiva (5+).

Capa Tenebrosa (30 puntos)

Esta capa gris está tejida con seda de araña, lo que le confiere su capacidad y su forma cambiante. Gira alrededor de su portador como si tuviese vida propia para ocultar de la vista y apartar a un lado las flechas y la magia hostil.

Su portador obtiene una tirada de salvación especial de 3+ contra proyectiles y proyectiles mágicos.

Talismán de disformidad (25 puntos)

De este pequeño colgante emanan unas brillantes luces antinaturales que hipnotizan y emboban a quienes lo observan.

Cualquier miniatura que dirija uno o más de sus ataques en cuerpo a cuerpo sobre el portador deberá superar un chequeo de Liderazgo con su atributo básico. Si falla el chequeo, efectuará sus ataques con un penalizador de -2 a su atributo de Fuerza y a sus tiradas para impactar hasta el final de la fase.

Cacharro de Atracción de Sombras (20 puntos)

Este amuleto crea una zona de sombras y oscuridad que reconforta a los hombres rata.

Los disparos efectuados contra el portador del Cacharro de Atracción de Sombras o la unidad que lo acompañe se realizarán con un penalizador de -1 para impactar.

Anillo de la Oscuridad (15 puntos)

El portador de este anillo tiene un aura de oscuridad casi impenetrable cuando es observado por una criatura que utilice la visión mágica.

Proporciona a su portador Resistencia Mágica (1). Además, si un hechizo, objeto mágico o habilidad obliga al jugador Skaven a revelar objetos mágicos u otra presencia "escondida" en la unidad en la que se encuentre el portador, el jugador Skaven deberá revelar sólo la presencia de este anillo; todo lo demás permanece oculto.

Talismán de la Piel de Otro (15 puntos)

Hecho con piel Skaven curtida, este amuleto tiene grabadas runas de mala suerte.

Un solo uso. El portador puede obligar a una única miniatura enemiga con la que esté en contacto peana con peana a repetir todas sus tiradas para impactar exitosas.

ARTEFACTOS ARCANOS

Pergamino de Tormenta de Disformidad (50 puntos)

Al leer en voz alta las palabras del pergamino, los cielos se oscurecen y los relámpagos iluminan el horizonte.

Un solo uso. Objeto Portahechizos. Nivel de energía 5. Todas las unidades con la regla especial Volar o Flotar que no vayan por tierra sufrirán 1D6 impactos automáticos distribuidos como disparos con la regla especial Ataque de Rayos.

Bastón del sabio de las montañas (50 puntos)

Este bastón perteneció a un sabio que vivía en las montañas más altas de Catai. Se dice que dominaba el arte de la astromancia y su bastón conserva parte de su poder.

El portador obtiene la regla especial Señor del conocimiento (Cielos).

Colgante de los Shugengan (35 puntos)

Este colgante contiene un poco de la esencia de los magos Shugengan: hechiceros con un poder increíble. Unos dicen que son Dragones Dorados con forma humana y otros que son la descendencia de estos mezclados con humanos. Sea como sea tan solo se puede afirmar que su poder va mucho más allá de lo humano.

El portador del colgante genera un dado de energía y de dispersión en cada fase de magia que solo él podrá utilizar.

El Ojo de la Gran Cornuda (15 puntos)

El ojo está imbuido de piedra bruja que puede ser canalizada por el portador, sosteniéndolo con firmeza junto a su cabeza.

Al inicio de cada fase de magia propia, tira 1D6: si obtienes un resultado de 2+, generas un dado adicional de energía esa fase; sin embargo, si obtienes un resultado de 1, perderás uno de los dados que te hayan concedido los vientos de la magia.

Familiar Rátido (10 puntos)

Una pequeña rata amaestrada acompaña al brujo, siendo depositaria de una pequeña parte de su poder arcano.

El hechicero conocerá uno de sus hechizos identificativos además de sus hechizos habituales. Aunque puedes representarlo con una pequeña miniatura de familiar, no puede ser atacado, y deberá retirarse si su dueño se retira como baja.

OBJETOS HECHIZADOS

Anillo Fugaz (Reliquia, Objeto Hechizado 90 puntos)

Este anillo de piedra bruja ha sido encantado y es capaz de teleportar a cualquiera hasta el lugar adecuado del campo de batalla.

El anillo es un objeto portahechizos de nivel 4. Contiene el hechizo Salto Fugaz del Saber de la Ruina Skaven, con la diferencia de que afecta a su portador y a la unidad que lo acompañe (siempre y cuando tenga una Potencia de unidad de 15 o inferior). Además, las miniaturas teleportadas pueden colocarse en contacto peana con peana con cualquier enemigo que no esté huyendo y se considerará que han realizado una carga.

Brazaletes de Poder (40 puntos)

El Señor de la Muerte Snikch aún busca estos antiguos brazaletes que le fueron arrebatados hace años. Estos contienen un potente hechizo que fortalece a su portador.

Objeto portahechizos. Nivel de energía (4). Contiene un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre el portador y permanece un turno. Mientras el hechizo permanezca en efecto, duplica el atributo de Fuerza del portador.

Skalm (30 puntos)

Esta sustancia de aromas sospechosos se aplican sobre las heridas para acelerar el proceso de curación de un modo sobrenatural. Se rumorea que si se aplica la suficiente cantidad se puede alargar la vida de un Skaven, lo que tal vez explique la sorprendente longevidad del Consejo de los Trece.

Un solo uso. Puede utilizarse al inicio de cualquier fase de magia, disparo o combate cuerpo a cuerpo (propia o del enemigo). El portador restablecerá todas las heridas que hubiese sufrido previamente en la batalla.

Potaje Skaven (35 puntos)

Este brebaje está hecho con piedra bruja y la sangre de muchas criaturas.

Un solo uso. Al principio de la batalla, un personaje que lleve el Potaje Skaven podrá obligar a una única unidad de Guerreros de clan o de Alimañas a la que esté unido a que se trague el misterioso engrudo. Los campeones recibirán sus efectos, pero ningún personaje será tan tarugo como para tragarse eso. Tira 1D6 en la tabla de Efectos del Potaje Skaven y aplica el resultado durante toda la batalla:

D6	Efectos del Potaje Skaven
1	Indigestión: La unidad sufre 1D6 impactos de F3 sin posibilidad de salvación por armadura. No tiene ningún otro efecto adicional.
2-3	Inspirar Odio: La unidad obtiene la regla especial Odio (todos los enemigos)
4-5	Furia Asesina: La unidad obtiene la regla especial Furia Asesina.
6	Locura Asesina: La unidad se considera durante toda la batalla bajo los efectos del hechizo Locura Asesina. Ten en cuenta que no es un hechizo y por tanto no puede dispersarse.

Bomba Infernal (30 puntos)

La Bomba Infernal es el artefacto explosivo favorito del Clan Eshin para sus misiones de espionaje. Estos artilugios de metal usan espoletas y rodamientos para retrasar sus deflagraciones de energía infernal.

Solo Asesinos del Clan Eshin. Un solo uso. A excepción de los turnos en los que realice una carga, un Asesino podrá colocar la Bomba Infernal en cualquier punto del recorrido que haga durante su fase de movimiento o, si está incluido en una unidad, en cualquier punto del recorrido hecho por la unidad. El asesino puede soltar la Bomba Infernal durante un movimiento de marcha. Anuncia tu intención de soltar la Bomba Infernal e indica el lugar con un marcador. La Bomba Infernal puede detonarse remotamente por el asesino en cualquier momento del juego posterior (excepto en el turno en el que fue colocada). Para detonar la bomba tira 1D6; si obtienes un resultado de 1, ésta está defectuosa y no estalla. Con un resultado de 2-6, coloca la plantilla redonda grande centrada en el marcador. Cualquier miniatura bajo el centro de la plantilla sufrirá un impacto de F10 con la regla especial Heridas Múltiples (1D6). El resto de miniaturas bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F3 con la regla especial Poder de Penetración.

Lengua de Dragón (25 puntos)

Este sutil ingenio de pólvora prensada y mezclada con Piedra de disformidad es capaz de estallar en una gran bola de fuego que abrasa la carne.

Un solo uso. La Lengua de Dragón puede utilizarse en cualquier fase de disparo propia si el portador no está trabado en combate ni ha marchado durante ese turno. Estima una distancia de entre 3 y 8 dados como si se tratase de un cañón, pero no tires el dado de artillería: coloca la plantilla redonda grande al final de la distancia estimada. Cualquier miniatura bajo la plantilla (utiliza las reglas habituales de impactos parciales) sufrirá un impacto de F4 con las reglas especiales Ataques mágicos y Ataques solo flamígeros. Si obtienes dos o más resultados de 1 en la tirada de estimación, tira 1D6 en la tabla de problemas de la Lengua de Dragón:

D6	Tabla de problemas de la Lengua de Dragón
1	¡Buum! El cohete explota antes de tiempo. Coloca la plantilla redonda grande centrada sobre el lanzador y resuelve el impacto de manera habitual.
2-5	Pérdida del ala estabilizadora: El cohete se eleva en una trayectoria espiral impredecible. Tira el dado de dispersión para determinar la dirección que tomará el cohete desde el lanzador.
6	Inutilizado: El cohete se eleva majestuosamente... pero no explota. No hay efecto adicional.

Cañerías de Piebald (25 puntos)

Cuando el ingeniero brujo Skriikk Piebald intentó construir un Rayo de la Muerte fracasó estrepitosamente, pero por otra parte consiguió crear un casco que lograba un cierto control mental. A veces. Las cañerías de este extraño artilugio generan una serie de sonidos y vibraciones hipnóticas que mesmerizan a los que tiene a su alrededor.

Siempre que una unidad enemiga quiera cargar contra el portador o la unidad en la que éste se encuentre, antes deber superar un chequeo de Liderazgo; si lo falla, no podrá cargar ni mover ese turno.

Capucha de Sombras (25 puntos)

La tela que forma esta oscura capucha encantada cubre a quien la usa de una negrura antinatural, y combinado con la destreza de su poseedor hace que sea mucho más difícil de alcanzar.

El portador podrá repetir sus tiradas de Esquivar fallidas y obtiene la regla especial Resistencia a la magia (1).

Portentos del Destino Funesto (20 puntos)

Los portentos pueden tomar distintas formas, pero por lo general son estandartes de espalda con colgantes hechos con cabezas del enemigo, símbolos de clan o runas que promuegan la gloria de la Gran Cornuda.

Cualquier unidad enemiga en contacto peana con peana con el portador obtendrá un penalizador de -1 a su Liderazgo.

Escama de Dragón Dorado (20 puntos)

Una escama de este poderoso ser que otorga a su portador gran vitalidad.

El portador gana +1H.

Capa de la Noche (15 puntos)

Este manto de oscuras sedas catayanas potencia las capacidades de ofuscación de quien lo viste.

Solo personajes Eshin. Aumenta en un la tirada de Esquiva del portador en un punto (hasta un máximo de 4+).

Gunbai encantado (10 puntos)

El gunbai es un abanico macizo hecho de madera de un árbol sagrado que crece en los profundos bosques de Nippon. El abanico contiene un encantamiento que hace que el portador pueda dirigir a sus tropas con presteza en el campo de batalla.

Siempre que el portador y su unidad estén huyendo a consecuencia de haber elegido huir o disparar y huir como reacción a una carga, podrán realizar el chequeo para reagruparse con un bonificador de +1 a su Liderazgo.

Amuleto de piedra de disformidad (5 puntos)

Muchos señores de la guerra Skaven llevan estos toscos amuletos bendecidos por hechiceros. Se cree que proporcionan buena suerte.

Un sólo uso. El portador puede repetir una tirada para impactar, herir, salvaciones, chequeos de atributo, canalizar, un único dado de energía o dispersión, o una tirada en la tabla de disfunciones mágicas.



ESTANDARTES MÁGICOS

Manto de la Noche Tétrica (Reliquia, 70 puntos)

Aún en las noches en que Morrslieb o Mannslieb brillan con su luz más intensa, el poder que reside en este estandarte oscurece el entorno con funestos presagios y hace que los Skavens mantengan en mente sus objetivos.

El radio de la regla especial ¡Ni un paso atrás! del portador se verá aumentado a 24".

Estandarte de la Tempestad (50 puntos)

El poder de este estandarte hace que las nubes se arremolinen en el cielo y comiencen a soplar vientos con trazas de energía disforme.

Un solo uso. Puedes activar el estandarte al comienzo del turno de cualquier jugador. Las miniaturas con la regla especial Volar o Flotar no podrán hacer uso de esa regla y se verán obligadas a utilizar su atributo de movimiento. Adicionalmente, todos los ataques de disparo tendrán un penalizador de -2 en sus tiradas para impactar. Todos los ataques de disparo que no utilicen la HP deberán sacar un resultado de 4+ en 1D6 para poder disparar. Al comienzo del turno del jugador propietario del estandarte (salvo el turno en que fue activado), tira 1D6; con un resultado de 4-6, el estandarte pierde su poder y deja de tener efecto.

Pendones de Tinieblas (40 puntos)

La tela deshilachada que conforma este estandarte parece estar hecha de tenebrosa y pura oscuridad, la cual se extiende sobre los hombres-rata del Este para volverlos todavía más ágiles.

El portador y su unidad obtienen la regla especial Esquivar (6+), o aumentará en +1 si ya disponían de ella (hasta un máximo de 4+).

Estandarte de Ashura (45 puntos)

El estandarte contiene la imagen de un temible demonio Ashura dando a la unidad en la que está unas ansias terribles de luchar.

El portador y la unidad en la que se encuentren ganan la regla especial Furia Asesina.

Estandarte de Jiangshi (25 puntos)

Este estandarte tiene encerrado gracias a potentes sortilegios de los magos Eshin a un Jiangshi de Catai: el alma de un difunto a causa de una muerte violenta en busca de energía vital.

Objeto portahechizos nivel de energía 2. El estandarte contiene el hechizo Asolar el Alma del saber de la Muerte.

Estandarte del Imperio Subterráneo (25 puntos)

Una oleada de ratas corretea junto a la unidad portadora de este mugroso y pestilente estandarte tratado con piedra bruja y varias clases distintas de quesos Bretonianos.

Todas las unidades en contacto peana con peana con el portador del estandarte o la unidad que lo acompañe sufrirán 2D6 impactos automáticos de F2 al principio de todas las rondas de combate, distribuidos como si fueran disparos.

Estandarte de la Huida de Rata (10 puntos)

Un aura disforme logra emitir sus chillidos a través del estandarte, el cual hace avanzar con un empuje frenético a quien lo porta.

Un solo uso. Al inicio de cualquier turno aliado a excepción del primero puedes activar el estandarte. Si la unidad portadora puede realizar un movimiento de marcha, podrá realizarlo al triple de su velocidad. Sin embargo, después de realizar el movimiento, la unidad portadora sufrirá 2D6 impactos de F3 (sin posibilidad de salvación por armadura) distribuidos como si fueran disparos.



SNIKCH, MAESTRO DE LA MUERTE DEL CLAN ESHIN (245 puntos)

Snikch es una figura legendaria, envuelta en constantes especulaciones de terror y amenazas de muerte súbita. Sólo pensar en el asesino más letal del Clan Eshin ya pone alerta a los Señores de la Guerra, que empiezan a escrutar las sombras a su alrededor con los nervios de punta. Su infamia es sólo superada por el misterio que rodea su paradero en un determinado momento. Los rumores sobre "dónde se encuentra ahora Snikch y que debe estar haciendo" corren arriba y abajo por toda la Ruta Subterránea. Esto es muy del agrado de Sneek, Gran Señor de la Noche del Clan Eshin y miembro del Consejo de los Trece, ya que mientras ningún clan sepa a ciencia cierta el paradero real de su maestro de Asesinos, nadie podrá sentirse a salvo. No obstante, tanto los Eshin como el Consejo son conscientes del coste que tiene mantener esta mística: es cierto que una vez que Snikch es enviado a una misión su víctima puede darse por muerta, pero no es menos cierto que su lista de objetivos crece y crece, llenándose con muchos más nombres de los que incluso un asesino tan perfecto como él es capaz de eliminar.

El Señor de la Muerte Snikch ha aparecido en casi cualquier sitio del Viejo Mundo al menos una vez aunque raramente se le ha visto. Cuando actúa bajo las órdenes del Consejo, Snikch suele dejar su distintivo, por ejemplo, la cabeza del Señor de la Guerra Sskut de Pozoscuro apareció limpiamente dispuesta sobre una pila formada por las cien cabezas de su guardia personal de Alimañas; o cuando el Clan Festerlingus de las Tierras del Sur empezó a vender su propia mezcla mutante de Ratas Gigantes y caimanes, fue la marca personal de Snikch la que apareció grabada sobre los cadáveres de los Skaven que habían creado dichas mutaciones. El Gran Señor de la Noche Eshin promueve estos despliegues ritualísticos cuando quiere dar un escarmiento, o plantar la semilla del miedo entre aquellos que estén pensando enfrentarse al Clan Eshin o al Consejo de los Trece.

El Señor de la Muerte fue clave en el repentino alzamiento del señor de la guerra del Clan Mors y en la preeminencia del Clan Skryre. A pesar de todo, los rumores que corren por Plagaskaven hablan de la arrogancia del Señor de la Descomposición Morskittar, el líder del Clan Skryre, que ha alcanzado una nueva posición dentro de la escala de poder del clan. Al parecer, esto no le ha gustado nada al Señor Sneek, por lo que el Señor de la Muerte ha cometido recientemente una serie de asesinatos con los que recordar al Clan Skryre el poder del Clan Eshin.

Snikch también ha actuado sobre la superficie en algunas ocasiones, aunque es difícil determinar cuándo y dónde. En las tierras de los hombres, de los elfos y Enanos sigue siendo difícil averiguar la presencia del Señor de la Muerte, manteniéndose a salvo sin ser descubierto. Por ejemplo, la extraña muerte de Frederick Hasselhoffen y su séquito entero en Altdorf no ha sido aclarado hasta hoy en día. Y el destino del Mago Celestial Heinrich Frisen, que se encontraba en su torre-observatorio en el Colegio Celestial de Magia cuya única entrada estaba triplemente bloqueada desde dentro y protegida con potentes defensa mágicas, fue encontrado completamente desollado en su santuario, lo que dejó la ciudad envuelto en el misterio. Muchos han especulado que quizás fuesen Demonios, pero los verdaderos eruditos en la materia saben bien que los Demonios nunca dejan tan pocas pistas a su paso).

Puedes incluir a Snikch en un ejército del Clan Eshin. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snikch	6	8	8	4	4	2	10	4+2	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje).

Equipo: Snikch lucha con un Torbellino de Espadas Supurantes (dos en sus manos y la tercera en la cola) y Estrellas arrojadizas. Además porta la Capa de Sombras.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino, Esquivar (4+), Ataques Envenenados, Explorador, Despliegue oculto, Sensei, Saga (Snikch).

Objetos Mágicos:

Torbellino de Espadas Supurantes (Armas mágicas): *El maestro de la Muerte ha perfeccionado un estilo de combate único, blandiendo con gran destreza tres espadas supurantes de rezumante piedra bruja.*

Armas emparejadas (otorgan a Snikch +2 Ataques en lugar de +1, ya que se trata de un trío de armas en lugar de una pareja). Los impactos causados con las Espadas Supurantes tienen las reglas especiales Ataques envenenados, Poder de penetración y Heridas múltiples (ID3).

La Capa de Sombras (Objeto hechizado-Reliquia): *Tejida con cabellos humanos robados y sedas de araña, esta poderosa reliquia oculta a su portador, haciéndolo invisible.*

Todos los disparos efectuados contra Snikch tan sólo podrán impactar con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta otros modificadores. Todos los impactos parciales que reciba Snikch fallarán de manera automática. Cualquier hechicero (amigo o enemigo) que intente lanzar un hechizo que tome como objetivo únicamente a Snikch deberá realizar un chequeo de Liderazgo (no puede utilizar Presencia inspiradora o ¡Ni un paso atrás!) antes de lanzar los dados de energía; si lo falla, no podrá elegir a Snikch como objetivo. Cualquier unidad que declare una carga contra Snikch perderá la regla especial Veloz, y deberá elegir el resultado menor al cargar, en lugar del mayor.



RIKKIT 'TIK, SABIO DEL CLAN ESHIN, ESPECIALISTA EN VENENOS (175 puntos)

Rikkít 'tik es un viejo skaven para los estándares de esta raza. Tiene un pelaje grisáceo donde antes dominaba el negro y debajo de su mandíbula lleva una barba frondosa. Siempre lleva un báculo con el cual camina y aparentar la fragilidad de un anciano pero todo es para despistar a sus rivales pues Rikkít 'tik conserva una agilidad increíble. Para ser un Skaven, tiene un carácter bastante tranquilo y siempre lleva encima una enorme bolsa colgada con su más preciado tesoro: veneno. Rikkít 'tik a consagrado gran parte de su vida en saber todos los tipos de venenos existentes en todo el mundo y como aplicarlos. Son tantos los años con venenos que Rikkít 'tik ha creado una inmunidad a ellos, en parte también gracias a un duro entrenamiento especial para no caer bajo los efectos de los venenos.

Puedes incluir a Rikkít'tik en un ejército del **Clan Eshin**. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Héroes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rikkít'tik	6	4	4	3	4	2	5	2	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje 20x20mm)

Equipo: Arma de mano, Báculo, Estrellas Arrojadas, Bomba de Humo y un arsenal de venenos.

Magia: Rikkít 'tik es un hechicero de nivel 2. Puede elegir sus hechizos del saber de las Sombras y/o del saber del Sigilo. Además dispone del hechizo "Salto Fugaz" del Saber de la Ruina Skaven como hechizo identificativo adicional. Rikkít'tik siempre conoce el hechizo "Ponzoña letal" del saber del Sigilo como hechizo adicional a los que puede conocer por su nivel de magia.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje Mezquino, Esquivar (4+), Exploradores, Inmune a Veneno.

Especialista en venenos: *no hay nadie en todo el imperio subterráneo (ni en la superficie) que supere los conocimientos sobre venenos de Rikkít 'tik. Sabe cual es el veneno adecuado para cada ocasión.* Rikkít 'tik puede elegir uno de estos venenos cada vez que ataque cuerpo a cuerpo o con Estrellas arrojadas. Todos los ataques realizados durante esa fase deben realizarse con el mismo veneno, y tienen la regla especial Ataques envenenados. Cualquier personaje o unidad con la regla especial Inmune a veneno no sufrirá sus efectos.

Matahombres: Siempre hiere con un resultado de 2+ sin importar la resistencia del objetivo.

Loto de Naggarond: Los resultados de 5 también se considerarán Ataques envenenados y herirán automáticamente.

Loto Negro: Por cada herida no salvada que inflija a un personaje, éste tendrá un penalizador de -1 a su Liderazgo durante el resto de la partida.

Adormidera: En lugar de causar herida el veneno aturde al rival. El enemigo no debe tirar para salvar la herida pero aplica un -1 para impactar la próxima vez que ataque.

Veneno Negro: La herida causada por el veneno tiene la regla especial ID3 heridas.

Polvo de Piedra Bruja: Los ataques se resuelven con los beneficios del Veneno Secreto de Disformidad.

Objetos mágicos:

Amuleto de Jorogumo (Objeto hechizado)

Se trata de un amuleto que lleva el dibujo de la araña demoníaca Jorogumo, la cual posee un veneno letal.

Otorga la habilidad ataques envenenados a la unidad a la que se una Rikkít 'tik. Rikkít 'tik y una unidad que ya posea ataques envenenados herirán con un resultado de 5+ en lugar de 6+.

VESKIT, GRAN VERDUGO DEL CLAN ESHIN (325 puntos)

"¡Nos mató a todos! No pudimos pararle, nuestras armas se partieron contra su cuerpo...Era negro, como una sombra; y se movía tan rápido, haciendo pedazos a los hombres a izquierda y derecha. Luchamos, sí, luchamos ferozmente; y el viejo Marcus incluso intentó su viejo truco del frasco de aceite. Fue engullido por el fuego, y por un momento pensamos que le habíamos parado; pero no, salió del fuego, envuelto en llamas, ¡como si no le importase! Eso ya fue demasiado para nosotros, y los que quedábamos en pie salimos corriendo. Aún así nos persiguió, incesantemente, inmisericordemente. No había escapatoria; no había sitio donde esconderse, su ojo rojo siempre te veía. Oh, ese ojo... ese ojo..."

Últimas palabras de Fritz Huber en la Posada de la Luna Roja.

Veskit ya era un experto Asesino del Clan Eshin cuando se le confió su misión más difícil. Fue reclutado por el Clan Skryre para que liberase a uno de sus Brujos más viejos y experimentados que había sido hecho prisionero por un clan rival. Veskit logró rescatar al prisionero abriéndose paso entre los guardias, pero a un coste enorme. Sufrió terribles heridas y hubiera muerto con toda seguridad si el Señor Nocturno del Clan Eshin no hubiese hecho un pacto con los Ingenieros Brujos. Los hechiceros-científicos Skavens reemplazaron diversas partes del cuerpo de Veskit con sus implantes mitad tecnológicos mitad mágicos, y le convirtieron en un arsenal ambulante. Ahora Veskit es más máquina que ser vivo, y su deseo de matar se ha vuelto casi incontrolable. Nada se le escapa al ojo que no parpadea de Veskit.

Puedes incluir a Veskit en un ejército del Clan Eshin. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para Comandantes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Vestik	6	6	5	5	5	3	8	4+1	7

Tipo de tropa: Infantería (personaje, 20x20mm)

Equipo: Par de garras de combate.

Reglas especiales: Explorador, Vanguardia, Miedo.

Más Máquina que Rata: *Veskit es una fría máquina cuyo único objetivo es aniquilar al enemigo y no parará hasta haber cumplido su objetivo. Nada puede detener al verdugo del clan Eshin.*

Veskit es Indesmoralizable, Inmune a veneno e Inmune a ataques flamígeros. Además, cada vez que Veskit pierda su última herida no retires la miniatura y tira ID6: con un 4+ Veskit se levantará de nuevo con 1 herida.

Cuerpo Metálico: Proporciona a Veskit su elevado atributo de Fuerza y Resistencia (ya reflejado en el perfil) y le da una tirada de salvación por armadura de 3+.

Objetos mágicos:

Ojo sin Párpado (Objeto hechizado): *Un ojo biónico con poderes mágicos implantados por los dementas tecnobrujos del clan Skyre. Este ojo es capaz de verlo todo y dar una gran precisión.*

Al inicio del turno elige una unidad a 12" de Veskit: esa unidad debe revelar todos los objetos mágicos y "presencias escondidas" de la unidad. Además, Veskit no sufre ninguna penalización al disparar sus pistolas brujas y suma un +1 para impactar en cuerpo a cuerpo.

Par de Garras de combate (Arma mágica): *Estos remates mecánicos en los brazos de Veskit le permiten realizar sus trabajos de manera efectiva.*

Armas emparejadas. Cada garra de combate incorpora una Pistola Bruja. Además, le permiten realizar Parada y tienen la regla especial Ataques envenenados; los disparos realizados con sus pistolas incorporadas no cuentan con esta regla especial.

DARKH'DWEL, EMBAUCADOR DE ALIMANAS (680 puntos)

El Clan Eshin es la máxima representación de los Skaven en cualquier negocio en el que se vean involucrados los asesinatos. En ocasiones es preferible contratar los servicios de los reputados asesinos del clan antes que arriesgarse a un enfrentamiento abierto. Sin embargo, cuando un encargo se torna demasiado difícil para estos especialistas de la muerte sigilosa y se ven obligados a batallar en campo abierto, son capaces de invocar la presencia de Darkh'Dwel, el Embaucador de Alimañas, para que los lidere sobre el campo de batalla. Las historias sobre este ser se vuelven leyendas, pues quien ha logrado verlo de reojo lo describe como un oscuro borrón envuelto en las sombras; eso, siempre y cuando haya vivido para contarlo, pues en tal caso puede dar las gracias de no haber sido su objetivo principal.

Dice una historia que una vez un Rey enano pudo plantarle cara desbaratando sus planes y que des de entonces Darkh'dwel lo busca para acabar con su vida.

Puedes incluir a Darkh'dwel en un ejército del Clan Eshin. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado a Comandantes. Debe ser obligatoriamente el general del ejército.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Darkh'Dwel, Embaucador de Alimañas	10	8	6	6	6	5	10	5	8

Tipo de tropa: Monstruo (50x50mm, personaje)

Equipo: Darkh'Dwel está equipado con Espadas de la Muerte Supurante y Estrellas del Asesinato Nocturno.

Magia: Darkh'Dwel es un hechicero de nivel 4 que toma sus hechizos del Saber del Sigilo Skaven y Saber de las Sombras.

Reglas especiales: Leyenda, Veloz, Demonio, Odio (Enanos), Aura demoníaca (4+ salvación especial contra ataques no mágicos), Señor del Conocimiento (Sombras), Señor del Conocimiento (Sigilo), Francotirador, Avatar de la Gran Cornuda (todas las unidades Skaven a 12" o menos de Darkh'dwel podrán tomar el liderazgo de este), Cruzar (todo tipo de terreno excepto edificios y elementos intransitables).

Demonio nocturno: *Darkh'Dwel es un experto en acechar a sus enemigos desde la distancia, llegando a permanecer oculto en la distancia.* La tirada de salvación por Aura demoníaca se convierte en una tirada de Esquivar. Además, Darkh'Dwel no puede ser objetivo de disparos que procedan a más de 12" a no ser que la unidad designada para disparar obtenga previamente un resultado de 4+ en 1D6.

Objetos mágicos:

Espadas de la Muerte Supurante (Armas mágicas): *El poder que emanan estos espadones corrompe y mata la carne que toca.* Armas emparejadas. Tienen las reglas especiales Poder de penetración, Heridas múltiples (1D3) y Ataques envenenados (que tendrán efecto con un resultado de 5+ en lugar de 6+; este efecto no puede mejorarse).

Estrellas del Asesinato Nocturna (Arma mágica): *Estas estrellas formadas a base de pura Piedra Bruja están perfectamente equilibradas.* Estrellas arrojadizas. Tienen un alcance de 10" y las reglas especiales Poder de penetración y Disparos múltiples (X), donde X es igual al atributo de Ataques de Darkh'Dwel.

STABEEK "LA PUÑALADA", PRIMER CAUDILLO DEL CLAN TREECHERIK (240 puntos)

El clan Treecherik está bajo las órdenes del clan Eshin y son homicidas, pérfidos y nada de fiar – incluso para los dudosos estándares Skaven. El asesinato entre sus filas es extendido y se corre el riesgo de recibir una puñalada por lo que los guerreros de este clan llevan sus escudos colgados en su espalda. Además, los guerreros del clan suelen llevar ropas de color de la sangre Skaven (no está pagado que tus compañeros de manada no sepan que estás herido en el clan Treecherik). Lejos de ser perjudicial para la supervivencia del clan, estos incesantes asesinatos hacen que los más débiles mueran y sólo lo más talentosos y despiadados sobrevivan. Si un skaven puede sobrevivir en el clan Treecherik, es un superviviente nato y tiene poco que temer de las intrigas y complots de otros clanes.

De todos los miembros hay uno que destaca por ser el ideal de este clan: el caudillo Stabeek "la puñalada", primer caudillo del clan Treecherik. Este skaven ha ido escalando posiciones dentro del clan gracias a una gran habilidad para el combate y para eliminar mediante puñaladas certeras a sus rivales. Stabeek es la mano derecha del señor de la guerra del clan Treecherik y cuando hay una misión importante para los intereses del clan es a Stabeek a quien manda. En batalla, Stabeek lucha con una velocidad endiablada y esquiva con gran agilidad los ataques rivales mientras va dando golpes con su lanza de doble hoja "Sajadora" y su fiel puñal en la cola con la que ha quitado la vida a centenares de rivales a traición.

Puedes incluir a **Stabeek** en un ejército del clan Eshin. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado a Héroes.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Stabeek	5	5	4	4	4	2	7	4+1	6

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Armadura pesada, Escudo y Arma de cola. Además porta la Sajadora.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje mezquino, Esquivar (5+).

Puñalada mortal: Stabeek realiza un ataque adicional con su arma de cola (ya reflejado en su perfil) que cuenta con la regla especial Golpe letal.

El clan Treecherik: Cualquier unidad de Alimañas Samurai a la que se una Stabeek al comienzo de la batalla Stabeek podrá usar escudo pese a llevar armas que requieran ambas manos. Además contarán con si la unidad llevasen una arma de cola.

Objetos mágicos:

Sajadora (Arma mágica)

La lanza doble hoja de Stabeek contiene poderosos encantamientos. Stabeek la hace girar desatando un vendaval de cortes que acaba con sus víctimas.

Lanza. Proporciona a su portador +1A (ya reflejado en su perfil) y sus ataques tendrán un modificador a la tirada de salvación por armadura adicional de -3.

KAGERATU, GRAN HECHICERO DEL CLAN ESHIN (345 puntos)

Kageratu es uno de los hechiceros más poderosos del clan Eshin. Ha estado viajando por las tierras de Ind, Catai y de Nippon para perfeccionar sus artes arcanas. A lo largo de los años viajando ha ido encontrando artefactos que se creían perdidos y otros olvidados con el tiempo: la misteriosa espada Urimi-Naga, el poderoso báculo de Ki-rin y el olvidado colgante de la Princesa Kaguya. El Señor de la Noche suele enviar a Kageratu a las misiones donde sus habilidades para la magia pueden llevar al éxito seguro en el cumplimiento de esta. Pese a ser un gran hechicero no significa que no pueda llevar a cabo misiones de asesinato: como buen miembro del clan Kageratu se infiltra gracias a su forma sombría y sus víctimas, si se han dado cuenta, antes de morir sólo han podido ver una sombra de ojos rojos y acto seguido una espada que se mueve cual serpiente atravesándoles el corazón.

Puedes incluir a Kageratu en un ejército del **Clan Eshin**. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado a **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Kageratu	6	4	4	3	4	3	5	1	7

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje)

Equipo: Estrellas arrojadizas, Ungüentos Eshin, Bomba de humo y 3 fragmentos de Piedra Bruja. Además porta el Urimi-Naga, el Báculo de Ki-rin y el Colgante de la princesa Kaguya.

Magia: Kageratu es un hechicero de nivel 3. Puede elegir sus hechizos del Saber de las Sombras y/o del Saber del Sigilo. Además dispone del hechizo "Salto Fugaz" del Saber de la Ruina Skaven como hechizo identificativo adicional.

Reglas especiales: La fuerza del número, Coraje Mezquino, Explorador.

Gran hechicero: Kageratu ha viajado por el lejano Este perfeccionando sus artes arcanas. Adicionalmente a los hechizos que conoce por su nivel descrito en el apartado de Magia, Kageratu conoce dos hechizos adicionales (para un total de cinco).

Forma sombría: Siempre envuelto en sombras, los que han visto al hechicero sólo han podido ver una sombra con un par de ojos rojos penetrantes. Kageratu tiene la regla especial Etéreo.

Objetos mágicos:

Urimi-Naga (Arma mágica): El primero de los objetos que en uno de sus viaje por las tierras del Este encontró Kagerato. Se trata de una extraña espada de las misteriosas tierras de Ind. A simple vista parece una espada corriente pero a la voluntad de su portador la espada puede moverse cual serpiente acabando con la vida de su rival de un golpe preciso o por su ponzoñoso veneno.

Arma de mano. Los ataques envenenados tendrán éxito con un resultado de 5+ en lugar de 6+. Además no permiten tirada de salvación por armadura.

Báculo de Ki-rin (Reliquia, Artefacto arcano): El segundo objeto que encontró fue el poderoso Báculo de Ki-rin. Durante una travesía por las montañas de Catai encontró oculto tras una cascada un pequeño santuario. En su interior, protegido por sellos arcanos, encontró el poderoso báculo.

El portador del báculo podrá repetir una vez en cada fase de magia un dado de energía al lanzar un hechizo o un dado de dispersión al tratar de dispersar un hechizo rival. Además, se trata de un Objeto Portahechizos con nivel de energía 3 que contiene un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 24" que causa ID6 impactos de F5 con la regla especial Ataques de Rayos.

El Colgante de la princesa Kaguya (Talismán): *El tercer objeto que encontró Kageratu fue el Colgante de la Luna. En mitad de un bosque de bambú en las tierras de Nippon, en un pequeño santuario se encontraba este colgante que se dice que perteneció a la princesa Kaguya: aquella que vino de Tsuki (Mannslied en la lengua de Nippón). Cuenta la leyenda que antes de partir de nuevo hacia Tsuki, dejó este colgante a sus padres. Dice la leyenda que aquel que porte el colgante estará protegido contra los males del mundo además de tener su vigor revitalizado.*

Otorga a su portador una tirada de salvación especial de 5+. Además, al principio de cada turno propio, el portador recupera una herida perdida con anterioridad. No podrá tener más heridas que las heridas iniciales.



SNIKCH, ASESINO SUPREMO DEL CLAN ESHIN (370 puntos)

En el campo de batalla el Señor de la Muerte es apenas una sombra, capaz de aparecerse a voluntad. Espía a sus víctimas oculto bajo la mágica Capa de las Sombras, cuyo poder embrujado es suficientemente fuerte como para abrir un hueco en las más complicadas defensas; y sus múltiples Espadas Supurantes (incluyendo la que lleva agarrada de su cola similar a un látigo), descargan una rauda lluvia de acero, la última cosa que muchos líderes enemigos verán en su vida antes de unirse a las incontables filas de Caudillos, Príncipes y notables de todas las razas que a lo largo de los años han caído víctimas de este asesino sin rival.

En los últimos tiempos, muchos de los asesinatos más misteriosos y asombrosos se han atribuido al terrible Señor de la Muerte. El Señor Enano Dromgar, hermano del Rey Belegar de Karak Ocho Picos, fue muerto en el interior de un bastión tremendamente fortificado, y el hecho de que su cabeza nunca haya aparecido señala inequívocamente hacia "el asesino definitivo" Skaven. Otra de las historias que se atribuyen últimamente al Asesino Supremo del Clan Eshin es el asesinato del famoso caballero del Grial Boragild de L'Anguille, un noble caballero y vencedor de incontables guerras que era muy querido en toda Bretonia. A este epitome del honor y la virtud caballerescas se le encontró en actitud de oración a su diosa con la columna vertebral seccionada, cosa que sumió en luto a toda la nación. Estos y muchos otros asesinatos han provocado que mucha gente del Imperio se esté volviendo cada vez más paranoide y temerosa, pues al parecer estos magistrales asesinos pueden atacar en cualquier momento y en cualquier lugar. Más de un noble Enano se ha unido ya al culto de los Matadores por el deshonor que les ha supuesto que el Señor de la Muerte evitara continuamente ser capturado y que despistara hasta a los guardianes más atentos para acometer con sus letales ataques. El Gran Rey Thorgrim perdió a dos de sus hijos y a su hija a manos de Snikch (o al menos eso se cuenta) y, aun así, los Enanos no llegaron a tener más que leves pistas de la presencia del asesino invisible.

El propio Karl Franz en persona está altamente preocupado por estos asesinatos, ya que hay muchos embajadores extranjeros dentro de los confines de su Imperio (como los de los Altos Elfos, los de los Enanos y los de los bretonianos) y teme lo que podría pasar en caso de que alguno de los que ahora se encuentran bajo su protección sufriera una muerte prematura.

Entre las altas esferas del Clan Eshin se cree que el Señor de la Muerte ha pasado estos últimos años en el Lejano Oriente, en Catai y Nippón, el lugar en el que aprendió sus mortíferas habilidades y donde continuó perfeccionando todos los detalles de su horrorosa profesión hasta el punto de que, según se dice, después de haber aprendido todo lo que pudo eliminó a su viejo maestro, una práctica habitual en el Clan Eshin cuando un aprendiz llega a superar la competencia de su maestro.

Puedes incluir a Snikch en un ejército de **Skaven**. Su coste deberá deducirse del porcentaje destinado para **Comandantes**.

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Snikch	6	9	8	4	4	3	10	5+2	8

Tipo de tropa: Infantería (20x20mm, personaje).

Equipo: Snikch lucha con un Torbellino de Espadas Supurantes (dos en sus manos y la tercera en la cola) y Estrellas arrojadas. Además porta la Capa de Sombras y los Brazaletes de Poder.

Reglas especiales: Leyenda, La fuerza del número (solo en tropas Eshin), Coraje mezquino, Esquivar (4+), Ataques Envenenados, Explorador, Despliegue oculto, Asesino, No Líder. Saga (Snikch).

Objetos Mágicos:

Torbellino de Espadas Supurantes (Armas mágicas): *El maestro de la Muerte ha perfeccionado un estilo de combate único, blandiendo con gran destreza tres espadas supurantes de rezumante piedra bruja.*

Armas emparejadas (otorgan a Snikch +2 Ataques en lugar de +1, ya que se trata de un trío de armas en lugar de una pareja). Los impactos causados con las Espadas Supurantes tienen las reglas especiales Ataques envenenados, Poder de penetración y Heridas múltiples (ID3).

La Capa de Sombras (Objeto hechizado-Reliquia): *Tejida con cabellos humanos robados y sedas de araña, esta poderosa reliquia oculta a su portador, haciéndolo casi invisible.*

Todos los disparos efectuados contra Snikch tan sólo podrán impactar con resultados naturales de 6, sin tener en cuenta otros modificadores. Todos los impactos parciales que reciba Snikch fallarán automáticamente. Cualquier hechicero (amigo o enemigo) que intente lanzar un hechizo que tome como objetivo únicamente a Snikch deberá realizar un chequeo de Liderazgo (no puede utilizar Presencia inspiradora o ¡Ni un paso atrás!) antes de lanzar los dados de energía; si lo falla, no podrá elegir a Snikch como objetivo. Cualquier unidad que declare una carga contra Snikch perderá la regla especial Veloz, y deberá elegir el resultado menor al cargar, en lugar del mayor.

Brazaletes de Fuerza (Objeto hechizado-Reliquia): *El Asesino Supremo ha recuperado estos antiguos brazales que le habían sustraído. Contienen un poderoso conjuro que aumentan su fuerza.*

Sólo 3 usos. Objeto portahechizos. Nivel de energía 3. Contiene un hechizo de potenciación que toma como objetivo al propio Snikch, Asesino supremo, y permanece un turno. Por la duración del conjuro, Snikch tendrá un bonificador de +2 a su atributo de Fuerza. Puedes activar los brazaletes de poder aunque Snikch no haya sido revelado (esta es una excepción a las reglas habituales que impiden lanzar hechizos a las miniaturas que no han sido reveladas).



ALIANZAS

Los ejércitos del Clan Eshin son un Ejército de la Destrucción, y tienen la siguiente tabla de alianzas:

-Hermanos de armas: Ninguno.

-Aliados de batalla: Otros ejércitos del Clan Eshin.

-Aliados circunstanciales: Skavens, Clan Skryre, Clan Moulder, Clan Pestilens.

-Aliados desesperados: Ogros, Ogros Salvajes, Bestias del Caos, Guerreros del Caos, Demonios del Caos, Grey Infernal, Orcos, Goblins, Enanos del Caos, Elfos Oscuros, Corsarios, Khainitas, Culto del Placer, No Muertos, Condes Vampiro, Clan Von Carstein, Kurgan, Hobgoblins, Goblins nocturnos, Machotez de Grimgor, Goblins silvanos, Orcos Salvajes, Clan Strigoi, Clan Necarca, Nippón, Tumularios.

-¡Ni en el Fin de los Tiempos!: Imperio, Bretonia, Altos Elfos, Elfos silvanos, Enanos, Kislev, Hombres lagarto, Nehekhara, Mercenarios, Marienburg, Culto de los Matadores, Las Tierras del Sur, Valle de los Dinosaurios, Middenland, La Asamblea, Tren de Artillería de Nuln, Espiritus del Bosque, Rasetra, Caledor, Cracia, Clan Lahmia, Clan Dragón Sangriento.

ExtraReforged: Emisario Oscuro.

Regimientos de Renombre: Quizá algún día...

MAGIA ESHIN (SABER DEL SIGILO SKAVEN)

El apenas conocido Saber del Sigilo Skaven es utilizado por los siempre escasos hechiceros del Clan Eshin. Estos hechizos están diseñados para potenciar el sigilo, la velocidad y la fuerza de los grupos de ataque del Clan Eshin, pues nacen de la faceta más sibilina de la Gran Cornuda. Muchos dudan aún de si las habilidades del Clan Eshin son mundanas o mágicas, y el clan protege los secretos de su arte para asegurarse que ningún clan rival conozca la respuesta.

Regla del saber: Sombras sigilosas. Siempre que un hechizo del Saber del Sigilo sea lanzado exitosamente, puedes designar una única unidad a 8" o menos del hechicero que lo lanzó. Hasta el inicio de tu próxima fase de magia, esa unidad obtendrá la regla especial Esquivar (6+) durante ese tiempo o aumentará en +1 el valor de salvación de su tirada por Esquivar hasta un máximo de 4+.

Identificativo: Correteo ágil (Dificultad 8+)

El hechicero consigue potenciar la velocidad de sus camaradas gracias a las artes arcanas.

Se trata de un hechizo de potenciación que puede lanzarse sobre una unidad amiga a 18" o menos del lanzador y permanece un turno. Otorga a la unidad un bonificador de +2M y la regla especial Veloz. Puedes potenciar este hechizo para que afecte a todas las unidades amigas a 12" o menos del lanzador, en cuyo caso la dificultad será de 13+.

1 Ponzña letal (Dificultad 8+)

El hechicero gracias a los vientos de la magia aumenta la letalidad de los venenos de las armas.

Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad gana ataques envenenados. Si ya disponía de ataques envenenados mejorará la tirada para herir en uno (por ejemplo si disponían de ataques envenenados herirán con un resultado de 5+ en lugar de 6+).

2 Estrellas de disformidad (Dificultad 8+)

El hechicero Skaven conjuras una gran cantidad de Estrellas de disformidad envenenadas.

Se trata de un hechizo de proyectil mágico con un alcance de 12" que causa 2D6 impactos de F4 con la regla especial Poder de penetración. Puedes potenciar este hechizo para que cause 1D6 impactos adicionales, en cuyo caso la dificultad será de 12+.

3 Pellejo cambiante (Dificultad 10+)

Invocando al caos siempre cambiante de la disformidad, el hechicero altera la estructura del pelaje para que cambie de color para ajustarse a sus alrededores.

Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Cualquier unidad que ataque o dispare contra la unidad afectada tendrá un penalizador de -1 a su tirada para impactar. Si se quiere disparar con una arma que no use la HP deberá tirar 1D6: con un resultado de 1-3 no podrá disparar y deberá elegir otro objetivo si es posible. Puede potenciarse para aumentar el alcance a 18" en cuyo caso la dificultad será de 12+.

4 Fallecimiento sin rastro (Dificultad 12+)

El cuerpo de cualquier criatura que muera mientras se encuentre bajo los efectos de este hechizo se funde hasta convertirse en un cieno negruzco de horrible olor. Fallecimiento sin rastro suele lanzarse sobre los asesinos del Clan Eshin antes de que se lancen a una cacería, asegurándose que no quede atrás ningún cuerpo de skaven.

Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. Por la duración del conjuro, las bajas causadas a la unidad no contarán para la resolución del combate. Además por cada baja que sufra la unidad, la unidad o miniatura que causó la baja tira 1D6: con un 6+ la unidad o miniatura sufrirá una herida sin tirada de salvación por armadura; estas herida tampoco cuentan para la resolución del combate. Puede potenciarse para que cuando se tire el 1D6 la unidad enemiga sufra una herida sin salvación por armadura con un 5+ en lugar de con un 6 en cuyo caso la dificultad aumenta a 15+.

5 Golpe de gracia (Dificultad 13+)

El hechicero guía los golpes de sus aliados para que sean mortales.

Se trata de un hechizo de potenciación que toma como objetivo a una unidad amiga a 12" o menos del lanzador y permanece un turno. La unidad afectada gana la regla especial Golpe letal tanto en cuerpo a cuerpo como con proyectiles. Si ya disponían de esa regla, realizarán Golpes letales con un resultado de 5+ en lugar del habitual de 6+. Este hechizo no puede mejorar el efecto de la regla especial Golpe Letal Heroico.

6 Torbellino negro (Dificultad 16+)

Invoca un torbellino pútrido de humo hediondo y aguijoneantes cenizas que dañan a quienes se encuentre en su camino.

Se trata de un hechizo de vórtice. Coloca la plantilla redonda pequeña en contacto con el lanzador y desplaza la plantilla 4D6 en la dirección que desees. Cualquier miniatura tocada por la plantilla sufrirá un impacto de F2 que niega la tirada de salvación por armadura. Además, cualquier unidad tocada por la plantilla sufrirá un penalizador de -1 para disparar tanto en proyectiles como en cuerpo a cuerpo hasta la siguiente fase de magia Skaven. Si una máquina de guerra es tocada por la plantilla deberá obtener un resultado de 4+ en 1D6 o no podrá disparar ese turno. Puede potenciarse para utilizar la plantilla redonda grande en lugar de la pequeña, en cuyo caso la dificultad será de 23+.

CLAN ESHIN – TABLA DE REFERENCIA RÁPIDA

Unidades Básicas	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Corredor Sombras	6	3	3	3	3	1	4	1	5
Acechante Nocturno	6	4	4	3	3	1	5	2	6
Horda de ratas	6	3	0	3	2	4	4	4	5
Acechante Nocturno	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Acechante Mortal	6	4	5	3	3	1	5	2	6
Esclavos Skaven	5	2	2	3	3	1	4	1	2
Jefe de Zarpa	5	2	2	3	3	1	4	2	2
Guerreros de Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Oficial	5	3	3	3	3	1	4	2	5
Dotación G. Apoyo	5	3	3	3	3	1	3	2	5

Unidades Especiales	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Bombardero	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Pirotécnico	6	4	5	3	3	1	5	2	6
Trueno Eshin	6	4	4	3	3	1	5	2(4)	6
Gran Trueno	6	4	5	3	3	1	5	2(4)	6
Asesino de la Tríada	6	6	5	4	4	2	8	3	7
Alimaña Samurai	5	4	3	4	3	1	5	1	5
Oficial	5	4	3	4	3	1	5	2	5
Sombra Eshin	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Sombra Mortal	6	4	5	3	3	1	5	2	6
Rata Ogro Ninja	7	4	0	5	4	3	5	4	3
R. O. N. Crianza	7	4	0	5	4	3	5	5	4
Acechante Nocturno	6	4	4	3	3	1	5	1	6

Unidades Singulares	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Ratamonje	6	4	4	3	4	1	5	2	7
Rat. iluminado	6	4	4	3	4	1	5	3	7
Lanzacohetes Eshin	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Guerrero del Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Cañón de Bronce	-	-	-	-	7	-	-	-	-
Guerrero del Clan	5	3	3	3	3	1	4	1	5
Ala Negra	6	4	4	3	3	1	5	1	6
Ala Negra Alfa	6	4	5	3	3	1	5	2	6

Comandantes	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Maestro Asesino	6	8	6	4	4	3	10	4	8
G. Hechicero Eshin	6	4	4	3	4	3	5	1	7
S. Guerra Skaven	5	6	5	4	4	3	7	4	7
Señor Alimañas	10	8	4	6	6	5	10	5	8

Nombre de unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino Eshin	6	6	5	4	4	2	8	3	7
Hechicero Eshin	6	4	4	3	3	2	5	1	6
Caudillo Skaven	5	5	4	4	4	2	6	3	6

Nombre de unidad	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Rata Ogro Quebr.	6	4	0	5	5	4	3	4	5
Palanquín Alimañas	5	4	3	4	-	-	5	1(4)	5



