



Clan Pestilens

Jarod miró hacia la calle... Todo parecía claro. No podía decir el porqué pero estaba seguro de que alguien, o algo, estaba allí. Tal vez fuera ese extraño olor que rondaba las ruinas del lugar. Se estremeció, aunque Mordheim parecía tener su propio olor particular; éste le hacía pensar en la muerte.

Un ruido repentino le hizo levantarse de un salto y hacer que su ballesta apuntara a la calle aún vacía. Una extraña niebla comenzó a colarse en el ambiente al tiempo que se escuchaban suaves chirridos. Cuando Jarod dio la voz de alarma, dos figuras se precipitaron hacia él. Vestidos con capas raídas, empuñaban lo que parecía un incensario con púas. Casi asfixiado por el humo que brotaba, sacó su ballesta. Entonces, justo antes de que la bola humeante de púas le aplastara el cráneo, vio dos ojos rojos y brillantes en un rostro skaven plagado de enfermedades.

En el Viejo Mundo, la enfermedad y la peste son un hecho y muchos culpan a las ratas de propagar el contagio. Tienen más razón de la que creen.

Los skaven del clan Pestilens se deleitan con la suciedad y la inmundicia. Fortalecidos por la exposición a enfermedades ni siquiera imaginadas por la humanidad, utilizan sus repugnantes conocimientos contra sus enemigos.

Elección de guerreros

Una banda del Clan Pestilens debe incluir un mínimo de 3 miniaturas. Empiezas con 500 coronas de oro para formar tu banda. La banda puede tener un máximo de 15 miniaturas.

Sacerdote de Plaga: La banda debe incluir un único Sacerdote de Plaga como líder.

Hechicero Pestilens: La banda puede incluir un único Hechicero Pestilens.

Monjes de Plaga: La banda puede incluir hasta dos Monjes de Plaga.

Monjes Iniciados: La banda puede incluir hasta dos Monjes Iniciados.

Novicios de Plaga: La banda puede incluir cualquier número de Novicios de Plaga.

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

Rata Ogro: La banda de guerra puede incluir un único Rata Ogro.

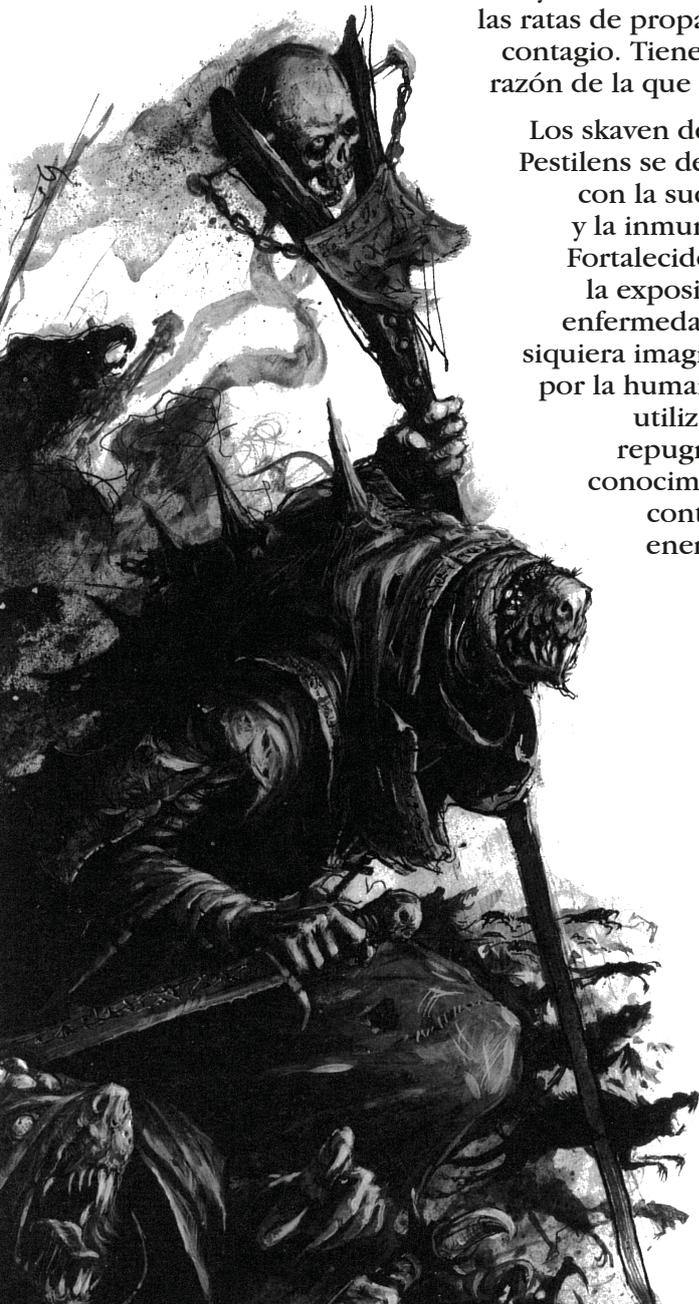


Experiencia inicial

El **Sacerdote de Plaga** comienza con 20 de experiencia.

El **Hechicero Pestilente** y los **Monjes de Plaga** comienzan con 8 de experiencia.

Los **Monjes Iniciados** y los **Novicios de Plaga** comienzan con 0 de experiencia.



Lista De Equipo Del Clan Pestilens

Las siguientes listas de equipo son utilizadas por el Clan Pestilens para escoger su equipo.

EQUIPAMIENTO DE HÉROES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Espada	10 co
Mayal	15 co
Lanza	10 co
Alabarda.....	10 co
Daga de la enfermedad	15 co
Incensario.....	40 co

Armas de Proyectil

Honda.....	2 co
------------	------

Armaduras

Armadura ligera.....	20 co
Escudo.....	5 co
Casco	10 co

EQUIPAMIENTO DE SECUACES

Armas de Combate Cuerpo a Cuerpo

Daga	Gratis/2 co
Maza	3 co
Espada	10 co
Lanza	10 co

Armas de Proyectil

Honda.....	2 co
------------	------



Armaduras

Armadura ligera.....	20 co
Escudo.....	5 co
Casco	10 co



Límite máximo de perfil para Skavens del clan Pestilens

M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
3	7	6	4	5	3	5	4	10



Tabla de Habilidades Del Clan Pestilens

	Combate	Disparo	Académico	Fuerza	Velocidad	Especial
Sacerdote	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Monje	✓	✓		✓	✓	✓
Iniciados	✓	✓			✓	✓



Armas especiales del Clan Pestilens

Daga de la Enfermedad

15 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 8 (solo Skaven)

Esta daga está permanentemente cubierta de una asquerosa y enmohecida capa de supuración verde que puede infectar a los que son golpeados con terribles enfermedades.

Rango: CaC; Fuerza: usuario

Reglas especiales: +1 salvación por armadura, infección.

+1 salvación por armadura: Una miniatura herida por una daga tiene un bono de salvación de armadura de +1, o una salvación de armadura de 6+ si no tiene armadura.

Infección: Un 6 natural en una tirada para impactar significa que la miniatura golpeada ha sido infectada con la enfermedad y que debe realizar un chequeo de resistencia. Si no lo supera, sufrirá una herida automática además del golpe de la daga. Las miniaturas de no muertos y poseídos son inmunes a esta enfermedad y no realizan chequeo. Una miniatura que blande dos Dagas de la Enfermedad gana un bono de Ataque de +1 por blandir dos armas y no hay ningún otro efecto, excepto que las posibilidades de sacar un 6 infeccioso en las tiradas para golpear son mayores.

Incensario

40 coronas de oro

Disponibilidad: Rara 9 (solo Skaven)

El incensario es una bola metálica hueca con pinchos unida a una larga cadena que se balancea como un mayal. En el interior de la bola arde una esquirla de piedra bruja infestada de peste que emite humos pestilentes que provoca náuseas a los oponentes y puede convertir al portador del incensario en un objetivo difícil de alcanzar con disparos.

Rango: CaC; Fuerza: usuario +2

Reglas especiales: Pesada, arma a dos manos, niebla de la muerte.

Pesada: El bono de +2 a la fuerza se aplica sólo al primer turno de combate cuerpo a cuerpo.

Arma a dos manos: Un incensario requiere dos manos para ser usado y el portador no puede usar un escudo, broquel o arma adicional en combate cuerpo a cuerpo.

Niebla de la muerte: Una miniatura golpeada por el incensario debe realizar un chequeo de resistencia. Si no lo supera, sufrirá una herida automática además del impacto del incensario. Un resultado de 6 siempre implica una herida. También la miniatura que porta el incensario debe hacer un chequeo y sufrirá una herida con un resultado de 6. Las miniaturas de muertos vivientes y poseídos son inmunes a la niebla de la muerte y no hacen el chequeo. Si la miniatura que empuña el incensario también tiene los fragmentos de piedra bruja que mejoran la niebla, se convierte en un objetivo difícil de disparar, y las miniaturas que le apuntan con armas de proyectiles sufren una penalización de -1 a impactar.

Habilidades especiales del Clan Pestilens

Los miembros del Clan Pestilens pueden elegir estas habilidades en lugar de las estándar.

Hambre Negra

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

Portador del Incensario

Sólo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad especial *Hambre Negra* puede elegir la habilidad especial *Portador del Incensario*. Un miembro del Clan Pestilens con esta habilidad se llama Portador del Incensario. Obtiene la regla especial *Frenesí* y la única arma que puede usar en combate cuerpo a cuerpo es un incensario.

Cuerpo Podrido

Un miembro del Clan Pestilens con esta habilidad se ha acostumbrado a los venenos, las enfermedades y la niebla de la muerte que emanan los incensarios. Ahora es inmune a los venenos y las enfermedades y, si queda fuera de combate debido a una prueba fallida por blandir un incensario, no tendrá que tirar por las heridas al final de la batalla, recuperándose automáticamente.

Contagioso

Sólo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad especial *Cuerpo Podrido* puede elegir la habilidad especial *Contagioso*. Una miniatura que inflija una herida en combate cuerpo a cuerpo que deje fuera de combate al miembro contagiado del Clan Pestilens debe realizar un chequeo de resistencia. Si no lo supera, ésta sufrirá una herida automática. Un resultado de 6 siempre implica una herida. Las miniaturas de muertos vivientes y poseídos nunca realizan esta prueba.

Ignorar el Dolor

Sólo un miembro del Clan Pestilens con la habilidad Fuerza *Curtido* puede elegir la habilidad especial *Ignorar el dolor*. Un miembro del Clan Pestilens con esta habilidad trata las heridas de *aturdido* como *derribado*.



Heroes

1 Sacerdote de Plaga

85 co para reclutar

El Sacerdote de Plaga es uno de los discípulos más repugnantes de la corrupta hermandad del Clan Pestilens. Como líder de una pequeña banda de devotos del Clan, el contagio y la propagación de enfermedades son sus principales objetivos en las calles de Mordheim.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	4	4	4	1	5	1	7

Armas/Armadura: el Sacerdote de Plaga puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para héroes.

REGLAS ESPECIALES

Jefe: cualquier miniatura de la banda a 6" del Sacerdote de Plaga puede utilizar su atributo de Liderazgo cuando deba efectuar un chequeo de liderazgo.

0·1 Hechicero Pestilens

45 co para reclutar

El Hechicero Pestilente es un retorcido alquimista, siempre en busca de nuevas y más terribles formas de contagio, bajo la atenta supervisión de su temible maestro, la Rata Cornuda.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	3	3	3	3	1	4	1	6

Armas/Armadura: el Hechicero Pestilens puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para héroes.

REGLAS ESPECIALES

Hechicero: un Hechicero Pestilens utiliza la magia de la Rata Cornuda. Consulta la sección de magia para más detalles.

0·2 Monjes de Plaga

45 co para reclutar

Los Monjes de Plaga se encuentran entre los miembros más fanáticos y peligrosos del Clan Pestilens, a ellos se les suele conceder el honor de entonar el Liturgicus Infecticus en combate.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	4	3	3	4	1	5	1	6

Armas/Armadura: los Monjes de Plaga puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para héroes.

0·2 Monjes Iniciados

20 co para reclutar

Los Monjes Iniciados son jóvenes skavens dedicados a la disciplina del Clan Pestilens, a la espera de ser promovidos como verdaderos Monjes de la Peste.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	2	3	2	2	1	4	1	4

Armas/Armadura: los Monjes Iniciados puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para héroes.

Secuaces

Novicios De Plaga

20 co para reclutar

Son el rango más bajo del Clan Pestilens. Infestan las calles de Mordheim, llegando justo antes que los terribles Monjes de la Peste y sus nubes de humos pestilentes. El sueño de todo Novicio de la Peste es ser elegido algún día para ser Monje, y tener el privilegio de cantar el Liturgicus Infecticus.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	5	3	3	3	3	1	4	1	5

Armas/Armadura: los Novicios de Plaga puede equiparse con armas elegidas de la lista de equipo para secuaces.

Ratas Gigantes

15 co para reclutar

Ratas gigantes y contagiosas siguen al Clan Pestilens durante sus batallas.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas/Armadura: Ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Animales: son animales, por lo que no pueden adquirir ninguna experiencia.

0·1 Rata Ogro

210 co para reclutar

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

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	3	3	5	5	3	4	3	4

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

REGLAS ESPECIALES

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

Estupidez: las Ratas Ogro están sujetas a estupidez, a menos que haya un Héroe Skaven a 6" o menos.

Experiencia: las Ratas Ogro no ganan experiencia.

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



Equipo adicional

Item	Coste	Disponibilidad
Amuleto de piedra bruja	10 co	Rara 5
Fragmentos de piedra bruja que mejoran la niebla	100+D6 x 10 co	Rara 9
Liber Bubonicus	200+D6 x 25 co	Rara 12
Liturgicus Infecticus	30+2D6 co	Rara 8
Pergamino de la rata familiar	25+1D6 co	Rara 8
Estandarte del Clan Pestilens	10 co	Rara 5

Amuleto de piedra bruja

El propietario de un amuleto de piedra bruja puede volver a lanzar un solo dado durante la batalla o, si no está fuera de combate al final de la partida, un solo dado cuando busque fragmentos de piedra bruja (los miembros del Clan Pestilens utilizan este objeto en lugar de

la Pata de Conejo).

Fragmentos de piedra bruja que mejoran la niebla

Cuando se ponen dentro de un incensario, estos fragmentos de piedra bruja tienen la peculiar característica de hacer que las nubes de humo pestilente resultantes sean más espesas de lo habitual. El portador de un incensario que también tiene algunos fragmentos de piedra bruja que mejoran la niebla es un objetivo difícil de disparar, y otras miniaturas sufren una penalización de -1 al impactar cuando le apuntan con armas de proyectiles (los miembros del Clan Pestilens usan este objeto en lugar de la Capa de los Elfos).

Liber Bubonicus

Si una banda de Clan Pestilens incluye un Hechicero Pestilens, éste puede utilizar el Liber Bubonicus para aprender permanentemente un hechizo adicional elegido al azar de la lista de hechizos de la Rata Cornuda. Un Sacerdote de la Plaga puede usar el Liber Bubonicus para aprender la magia de la Rata Cornuda si tiene la habilidad Aptitud Mágica: eso significa que ganaría la regla especial "Hechicero: es un hechicero y puede lanzar hechizos de la lista de hechizos de la Rata Cornuda" y aprendería permanentemente un hechizo elegido al azar de la lista de hechizos de la Rata Cornuda. El Liber Bubonicus puede usarse una sola vez, y una banda no puede tener y usar más de un Liber Bubonicus en una misma campaña (los miembros del Clan Pestilens usan este objeto en lugar del Tomo de Magia).

Liturgicus Infecticus

Un miembro del Clan Pestilens, normalmente un Monje de Plaga, puede llevar consigo un pergamino con el sagrado Liturgicus Infecticus inscrito en él.

Este es el canto del Clan Pestilens a favor de las enfermedades y el contagio. Al principio de un turno, o justo antes de realizar una *chequeo de retirada*, la banda puede cantar el Liturgicus Infecticus, y beneficiarse de

un bono de Liderazgo de +1 hasta el final del turno. (Los miembros del Clan Pestilens utilizan este objeto en lugar del Cuerno de Guerra).

Pergamino de la rata familiar

El Pergamino de la Rata Familiar tiene inscrito un hechizo, utilizable por un Hechicero Pestilens tantas veces como quiera. Si la banda incluye al menos una Rata Gigante, el hechizo puede lanzarse sobre ella antes de que comience el combate, transformándola en una Rata Familiar. Si su Rata Familiar está a menos de 6" , el hechicero puede volver a tirar una vez por partida los dados para superar la dificultad de un hechizo. Un hechicero sólo puede tener una Rata Familiar a la vez, es un esbirro y cuenta normalmente para el número máximo de miniaturas permitidas a la banda. Si el hechicero muere, su Rata Familiar vuelve a su forma de Rata Gigante. (Los miembros del Clan Pestilens usan este objeto en lugar del familiar normal).

Rata Familiar

La Rata Familiar es una Rata Gigante encantada con el Pergamino de la Rata Familiar.

Perfil	M	HA	HP	F	R	H	I	A	Ld
	6	2	0	3	3	1	4	1	4

Armas/Armadura: Ninguna.

REGLAS ESPECIALES

Animal encantado: la Rata Familiar gana experiencia como esbirro. Un resultado de 10 - 12 en la tabla de avance de secuaz, en lugar de la promoción al estatus de héroe da como resultado "Lanzamiento de hechizos mejorado: si el hechicero está a menos de 6" de la Rata Familiar, gana una bonificación de +1 al tirar los dados para superar la dificultad de un hechizo. Esta habilidad es acumulativa".

Estandarte del Clan Pestilens

Una miniatura en un radio de 12" del portaestandarte de la banda, normalmente un Monje de Plaga o un Monje Iniciado, puede repetir la tirada por cada prueba fallida de *solo ante el peligro*. El báculo del estandarte del Clan Pestilens cuenta como un arma a dos manos. Una banda puede tener un solo estandarte del Clan Pestilens en todo momento. (Los miembros del Clan Pestilens utilizan este objeto en lugar del estandarte normal).



Magia De la Rata Cornuda

Esta clase de magia es utilizada por los Skavens. Es una forma sinisestra de magia que invoca a la deidad de los Skavens, un odioso dios demoníaco llamado la Rata Cornuda

D6 Resultado

1 Fuego de Disformidad

Dificultad: 8

De la extendida zarpa del hechicero Skaven salta una llama verde, que quema a sus víctimas con una agonía indescriptible.

El hechizo tiene un alcande de 20 centímetros, e impacta a la primera miniatura que se encuentre en su camino. El hechizo causa 1D3 impactos de Fuerza 4 en su objetivo, y un impacto de Fuerza 3 en cada miniatura que se halle a cinco centímetros o menos de su objetivo.

2 Hijos de la Rata Cornuda

Dificultad: automático

El hechicero Skaven alza sus zarpas e invoca al Padre de los Skavens para que envíe a sus sirvientes.

Este hechizo debe ser utilizado antes de que empiece la partida, y sólo puede utilizarse una vez. Cuando lo lanza, el hechizo convoca a 1D3 Ratas Gigantes, que se sitúan a 15 centímetros o menos de él. Este puede lanzar con éxito este hechizo sólo una vez por batalla, y las ratas desaparecen después de la batalla. No se cuentan a efectos del número máximo de Skavens que puede haber en la banda.

3 Oleada de Ratas

Dificultad: 7

El objetivo del hechizo es atacado por ratas, y en poco tiempo está cubierto de la cabeza a los pies por decenas de pequeñas heridas sangrantes.

La Oleada de Ratas causa 2D6 impactos de Fuerza 1 en una miniatura situada a 20 centímetros o menos del lanzador.

4 Furia Negra

Dificultad: 8

Con un chasqueante conjuro, el hechicero Skaven se convierte en una monstruosa criatura semejante a una rata, que ataca con una furia enloquecida.

El hechicero Skaven puede cargar inmediatamente contra cualquier miniatura enemiga situada a 30 centímetros, ignorando cualquier elemento de escenografía o miniatura que se encuentre en su camino, y recibe 2 Ataques adicionales y un modificador a la Fuerza de +1 sólo durante esta fase de combate cuerpo a cuerpo.

5 Ojo de la Disformidad

Dificultad: 8

¡Mira en el Ojo de la Disformidad y cae en la desesperación!

Todas las miniaturas en pie en contacto peana con peana con el hechicero Skaven deben efectuar inmediatamente un chequeo de liderazgo. Si no lo superan, cada una sufre un impacto de Fuerza 3 y debe huir 5D6 centímetros en dirección contraria al hechicero Skaven, exactamente igual que si hubiese quedado desmoralizada en la lucha contra más de un oponente.

6 La Maldición del Brujo

Dificultad: 6

El hechicero Skaven señala con una zarpa a uno de sus enemigos y le maldice en el nombre de la Rata Cornuda.

El hechizo tiene un alcance de 30 centímetros y afecta a una miniatura dentro de ese alcance. El objetivo debe repetir todas las tiradas de salvación por armadura y para impactar realizadas durante la fase de combate cuerpo a cuerpo del turno Skaven, y durante las fases de disparo y combate cuerpo a cuerpo propias.