

1750 Pts - Skaven Roster

JAIRO DEL REY GOMEZ

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	Reg	Cost
Portaestandarte de Batalla, Caudillo	1	5"	5	4	4/6	4	2	6	3	6	4+	-	-	106.0
	Arma a 2 Manos; Fu +2; Requiere ambas manos; Siempre ataca último; Armadura Pesada; Escudo; Parada													
<i>Mortaja de la muerte supurante</i>	Las miniaturas enemigas trabadas con el portador reciben 1 impacto al principio de la fase de combate de Fu3 sin Sv armadura. Si el portador o su unidad huye, los perseguidores reciben 1d6+2 impactos de de Fu3 sin Sv armadura.													[30.0]
General, Sacerdote de Plaga	1	5"	5	3	4	5	2	5	3/4	6	-	-	-	201.0
	Furia Asesina; Inmune a psicología; Nivel Mágico 2; Tiene 2 Hechizos.; Incensario de plaga													
<i>#Sk.PI.1 - Aliento Pestilente</i>	Dif: 5+; Plantilla de Arma de Aliento; las miniaturas tocadas, Fu2, Sin Sv Armadura													[0.0]
<i>#Sk.PI.2 - Bendecido con roña</i>	Dif: 7+; unidad a 12" incluso trabada, obtiene ataques envenenados hasta el final del turno del próximo jugador. Si ya los tenía, envenena con 5+.													[0.0]
<i>#Sk.PI.3 - Marchitar</i>	8+; unidad a 12" (incluso trabada o amiga). Todas las minis pierden 1 pto Re hasta el final de la partida. Si llegan a Re 0 son bajas. Todas las miniaturas que se unan o abandonen la unidad estarán afectadas por el hechizo. Si un personaje que abandona la unidad afectada se une a otra, él seguirá bajo los efectos del hechizo, pero no así la nueva unidad.													[0.0]
<i>#Sk.PI.4 - Oleada de ratas</i>	Dif: 8+; coloca la plantilla grande en contacto y desplazada 4d6" en una dirección. Se detiene si llega a agua o terreno impasable. El lanzador nunca es impactado, y su unidad solo si la plantilla la toca. Cualquier unidad tocada por la plantilla, 3d6 impactos de Fu2. Si lo lanza en combate, una unidad en contacto con él recibe los 3d6 impactos de Fu2.													[0.0]
<i>#Sk.PI.5 - Nube corrupta</i>	Dif: 11+; todas las unidades a 12" pueden verse afectadas, incluso amigas y unidades trabadas. Tira 1d6 por cada una. Los enemigos son afectados con 2+, las amigas con 4+ y los pestilens con 5+. Los afectados reciben 1d6 impactos de Fu5 si Sv armadura													[0.0]
<i>#Sk.PI.6 - Plaga</i>	Dif: 13+; unidad enemiga a 18" incluso trabada (si está trabada, afecta a todas las unidades en ese combate); Chequeo de Resistencia, si se falla 1 He, Sin Sv Armadura.; Luego tira 1D6: 1 El enemigo lo desplaza a una unidad a 12" o lo dispersa; 2-4 Plaga se dispersa; 5-6 El lanzador lo desplaza a una unidad a 12" o lo dispersa; Una unidad solo puede verse ser afectada 1 vez por turno.													[0.0]
<i>Cañerías de Piebald</i>	Los enemigos tendrán que superar un chequeo de Ld para cargar contra la unidad que lo porta o hará carga fallida.													[25.0]
<i>Pergamino de Dispersión</i>	Dispersa un Hechizo. Un solo uso. No afecta a hechizos que ya estén en juego.													[25.0]
Ingeniero	1	5"	3	3	3	3	2	4	1	5	-	-	-	150.0
	*Infantería; Nivel Mágico 2; Tiene 2 Hechizos.; Si es mago puede cambiar u hechizo por rayo de disformidad.													
<i>Condensador de energía bruja</i>	Antes del comienzo de la fase de magia; Tira 1D6 = 5+ recibe 1 Dado de Energía. +2 impactos en el Rayo de disformidad, excepto si sale 1 en el número de impactos.													[20.0]
<i>Cacharro de atracción de sombras</i>	Los ataques a distancia contra el portador del Cacharro de atracción de sombras o contra la unidad en la que se encuentre se realizan con un -1 adicional al impactar.													[30.0]
Guerreros del Clan	29	5"	3	3	3	3	1	4	1	5	5+	-	-	225.0
	*Infantería; Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.; Armadura Ligera; Escudo; Parada; Estandarte; Músico; Campeón													
Jefe de Garra	1	5"	3	3	3	3	1	4	2	5	5+	-	-	[8.0]
Amerratadora	1	5"	3	3	3	3	1	3	2	5	5+	-/4+	-	[55.0]
	18" Fu4 con poder de penetración; tira XD6 para nº de disparos; con un resultado doble, problemas; Puede Aguantar y disparar. Sin penalización por alcance o disparos múltiples; Reglas Grupo de apoyo; *Infantería; Mover o disparar; Armadura Pesada													
Guerreros del Clan	29	5"	3	3	3	3	1	4	1	5	5+	-	-	240.0
	*Infantería; Lanza; Si no se mueve puede luchar con 2 filas.; Armadura Ligera; Escudo; Parada; Estandarte; Músico; Campeón													
Jefe de Garra	1	5"	3	3	3	3	1	4	2	5	5+	-	-	[8.0]
Lanzallamas de disformidad	1	5"	3	3	3	3	1	3	2	5	5+	-/4+	-	[70.0]
	Alc: dado de Art; Plantilla de Aliento; Fu5 1D3 He -2 Sv Ar; flamígero, todas las miniaturas tocadas son impactadas, Chequeo de Pánico con una baja. Puede Aguantar y disparar. No puedes colocar la plantilla osbre miniaturas amigas (excepto prescindibles) antes de mover la plantilla; Reglas Grupo de apoyo; *Infantería; Mover o disparar; Armadura Pesada													

1750 Pts - Skaven Roster

JAIRO DEL REY GOMEZ

Unit Name	##	Mo	HA	HP	Fu	Re	He	In	At	Ld	Sv	SvE	Reg	Cost
Monjes de Plaga	19	5"	3	3	3	4	1	3	1/3	5	-	-	-	195.0
	*Infantería; Furia Asesina; Inmune a psicología; 2º Arma; Sin Escudo en CC.;; Estandarte; Músico; Campeón													
<i>Estandarte de Plaga</i>	Un solo uso. Durante una fase de combate, todos los monjes repiten los fallos para impactar y herir. (afecta a la dotación del pebetero)													[30.0]
Diácono de plaga	1	5"	3	3	3	4	1	3	2/4	5	-	-	-	[10.0]
Jezzail	7	5"	3	3	3	3	1	3	2	5	4+	-	-	140.0
	*Infantería; Poder de penetración; no tiene la fuerza del número													
Portadores del Incensario	10	5"	3	3	3	4	1	3	2/3	5	-	-	-	160.0
	*Infantería; Furia Asesina; Inmune a psicología; Hostigadores; Odio; Incensario de plaga; a 6" de una unidad de monjes, pueden usar su mod por filas para el liderazgo. A 12" de un pebetero, son tozudos.													
Abominación del Pozo Infernal	1	3d6	3	1	6	5	6	4	Esp	8	-	-	4+	250.0
	impactos por carga (1d6); *Monstruo; Golpetazo Atronador; Ataques especiales; Demasiado Horrible para Morir; Objetivo Grande; Regeneración; Terror; Tozudez; Púas de piedra bruja; Ataques mágicos, Resistencia mágica (1)													
Ataques especiales	Tira 1d6 para ver el ataque: 1-2: miniaturas enemigas y amigas en contacto, 1 impacto de Fu6 sin Sv armadura que hace 1d3 heridas; 3-4: realiza 3d6 ataques. Cualquier unidad enemiga herida sufre -1 a impactar el resto de la fase; 5-6: miniaturas amigas o enemigas en contacto chequeo de Iniciativa o sufren 1 impacto de Fu6. Además, una unidad trabada a tu elección recibe 2d6 impactos distribuidos como disparos.													-
Demasiado Horrible para Morir	Cuando muere, pon un marcador y retira la miniatura. Al final del turno tira 1d6: 1-3: muerte definitiva; 4-5 pon 1d3 peanas de hordas de ratas, en cualquier encaramiento, hasta a 3" del marcador pero a más de 1" de cualquier enemigo. Si no caben, destrúyelas (la abominación da los pto igualmente, pero las peanas no dan pto). 6- coloca de nuevo al monstruo con 1d6 heridas en cualquier encaramiento, hasta a 3" del marcador pero a más de 1" de cualquier enemigo. Si había sufrido al menos una herida por flamífero, no vuelve a la vida.													-
Horror Trastabillante	Si sacas un triple al mover (pero no al perseguir o huir), tira 1d6 en la siguiente tabla: 1- no se mueve; 2-mueve en una dirección aleatoria. Se detiene a 1" de un impassable, si toca a unidad amiga, haz los impactos por carga y después separa las unidades 1" (atraviésala si estaba huyendo); 6- mueve normalmente y suma +1 Fu el resto de la partida. Si sale otra vez 6 en otras tiradas en la tabla, recibe 1d6 heridas.													-
Ratas gigantes	19	6"	3	1	3	3	1	4	1	3	-	-	-	81.0
	*Bestias de guerra; Zancada Veloz; Unidades combinadas; La 2ª fila de ratas gigantes pueden atacar también si es frontalmente. si no quedan señores ni maestros, no pueden usar la fuerza del número y moveran lo más rápido posible hacia el enemigo más cercano en su línea de visión, cargando si es posible. si no ven a ninguno, reorganizan hacia el más cercano.													
Señor de las bestias	3	6"	3	3	3	3	1	4	1/2	5	6+	-	-	[24.0]
	Armadura ligera; No se cuentan para las filas. Si les lanzan proyectiles 1-4: ratas gigantes, 5-6 señores de las bestias o maestros.; *Infantería; látigo; Arma de mano adicional. Puede hacer 1 ataque a través de 1 fila de ratas ogro o 3 filas de ratas gigantes													
Option Footnotes:														
*Bestias de guerra	Animales (generalmente peana de 25x50 mm). Sus filas deben ser al menos de 5 (10 para horda). Zancada Veloz. Máximo 1 Ataque de apoyo por miniatura con una fila (dos si son hordas). Si un personaje los monta, se considera caballería.													
*Caballería	Tropas montadas (generalmente peana de 25x50 mm). Sus filas deben ser al menos de 5 (10 para horda). Máximo 1 Ataque de apoyo por miniatura, solo con el jinete, con una fila (dos si son hordas). Zancada Veloz. Se transfiere entre ambos el miedo, el terror, la estupidez, las inmunidades y la furia asesina (esta última excepto el ataque adicional). Ganan +1 Sv por ir montados, y ven su mov afectado por las bardas. Considera terreno peligroso lo que no sea terreno abierto o colinas. Puede atacar edificios pero no tomarlos, solo el jinete, se pierden beneficios de la carga y el +1 por ir montado.													
*Infantería	Tropas a pie. Sus filas deben ser al menos de 5 (10 para horda). Máximo 1 Ataque de apoyo por miniatura con una fila (dos si son hordas)													

Option Footnotes:		
*Monstruo	Monstruos individuales más grande que una bestia monstruosa (generalmente peana 50x50 mm o mayor). No pueden tomar edificios pero si asaltarlos. Golpetazo atronador. Pueden ser montadas (ver pag 104). Un personaje montado en monstruos no puede unirse a unidades.	
Estandarte	+1 al Resultado del combate. Muere si huye desmoralizado o después del músico (25 ptos de victoria)	
Estandarte de Batalla	En un radio de 12" repites chequeos de Ld fallido (excepto si ese turno el portaestandarte rechaza un desafío). +1 al Resultado del combate. Muere si huye desmoralizado (100 ptos de victoria)	
Furia Asesina	Obligado a cargar a la más cercana (si no supera chequeo de Ld). Obligado a perseguir y arrasar. No puede realizar paradas. La Furia Asesina termina cuando pierden el combate.	
General	Las unidades a 12" del General pueden usar su Ld	
Golpetazo Atronador	1d6 Impactos automáticos, con la Fu de la miniatura (montura si hay) y siempre ataca último. Solo contra infantería, bestias de guerra y enjambres. No se aplica equipo, reglas especiales u objetos mágicos	
Hostigadores	Formación normal excepto que separadas ente si 1/2". Puede reorganizarse cuantas veces quiera si no está cargando (siempre que ninguna miniatura mueva más del doble de su Mov). Puede disparar aunque marche o se reorganice. -1 a ser impactados a disparos. Siempre cuentan como cero filas, aunque los ataques de apoyo son normales. Solo se puede unir personajes sin montura, que se consideran hostigadores mientras estén en la unidad. Si cargan o declaran reacción a la carga que no sea huir, une las peanas tomando como referencia el centro de la línea frontal. Sepáralos de nuevo si dejan de estar en combate. Siempre tozudos dentro de un bosque.	
Impactos por carga	Solo en el turno que carga. Se resuelven al principio del combate, antes de los desafíos. Impactan automáticamente y se reparten como disparos entre las unidades en contacto. Solo se aplicará el mayor si tiene varios tipos de impactos por carga.	
Incensario de plaga	Mayal; +2 Fu 1º Turno de combate; Todas las miniaturas en contacto con el portador sufren He si no pasan un test de Re (Los pestilens fallan con 6), Arma Mágica. (si la miniatura tiene varias partes, chequea con la mayor Re y distribuye la herida como disparos)	
Inmune a psicología	Supera automáticamente chequeos de miedo, terror y pánico. No puede huir de una carga (se tiene la regla si la mayoría de la unidad la tiene)	
Miedo	Chequea Ld cada turno de combate o tendrá HA1 esa ronda. Las miniaturas que causan miedo (o están montadas sobre algo que lo cause) son inmunes al miedo	
Mover o disparar	Si la unidad mueve, no puede disparar.	
Músico	+1RC si empatan. +1 Ld reagruparse, reorganización rápida: chequeo de Ld, si fallan se reorganizan y punto. Si lo superan, pueden además mover (no marchar) y disparar (excepto armas con mover o disparar). Muere antes que el portaestandarte y el campeón	
Objetivo Grande	No obtiene mod por cobertura con los obstáculos. Si el general o el portaestandarte de batalla son grandes o van montados en montura grande, su alcance pasa de 12" a 18"	
Odio	Repite las tiradas fallidas de impactar el 1er turno de combate.	
Parada	Si ni el arma de mano ni el escudo son mágicos, tiene Sv Especial 6+ en CaC. No sirve contra impactos por carga, golpetazos, ataques por flanco o retaguardia, ni puede ser usado por miniaturas con furia asesina o montadas	
Poder de penetración	-1 Sv armadura	
Problemas Amerradora	1-2: destruido; 3-5: dispara en una dirección aleatoria; 6: dispara pero con F2 y penetración.	
Problemas Lanzallamas	1-2: pon la plantilla grande sobre él y resuelve los impactos de forma normal. Después, retíralo; 3-5 se mueve aleatoriamente 2d6" (o hasta que choque con algo). Después, resultado anterior; 6: no dispara.	
Regeneración	Es una Sv especial, a 4+ evita la herida. No puedes regenerar heridas flamígeras, y además pierdes la regeneración durante el resto de esa fase.	
Reglas Grupo de apoyo	Despliega conjuntamente con su unidad madre hasta a 3". Mientras se mantenga a esta distancia, puede usar su modificador por filas para el Liderazgo y una salvación especial de 4+ contra ataques a distancia. Nunca causan pánico	
Requiere ambas manos	No puede usar escudo o arma adicional	
Resistencia Mágica	Modificador añadido igual a su valor en la Sv especial para el daño de hechizos. Los personajes la transfieren a su unidad. Aplica solo la mayor Resistencia mágica.	

1750 Pts - Skaven Roster

JAIRO DEL REY GOMEZ

Option Footnotes:		
Siempre ataca último	Ataca el último sin contar con la In. Si los dos tienen atacar último, es simultáneo. Si tiene siempre ataca primero, se cancela y se ataca por In.	
Terror	Causa Miedo. A unidades que causan miedo solo les causa miedo, no terror. Hace inmune al miedo y al terror. Se transfiere entre montura y jinete. Si a una unidad se le declara una carga de algo que le causa terror, debe chequear pánico inmediatamente (solo si la unidad tiene opción de reaccionar a la carga)	
Tozudez	Siempre son impasibles: chequean desmoralización con su Ld o el del general sin modificar, independientemente de las filas. Un personaje tozudo hace a la unidad tozuda y viceversa.	
Unidades combinadas	Los Señores de las Bestias y los Maestros Moulder se ignorarán al calcular el modificador por filas de la unidad, así que solo se tendrán en cuenta las Ratas Ogro. Utiliza el valor de Liderazgo del Señor de las Bestias o del Maestro Moulder (o el del General) como L base de la unidad, al que le añadirás el modificador por filas de las Ratas Ogro. Si un lanzavirote (o similar) impacta a esta unidad, Determina si la primera miniatura impactada es una Rata gigante/Rata ogro o un Señor de las bestias, como se detalla en la regla Unidad combinada. Después determina aleatoriamente qué tipo de miniatura es impactada si hay más de un tipo en la fila. Después ves avanzando por la unidad, impactando a la miniatura directamente detrás de las que vayan muriendo. Si la tirada para determinar qué tipo de miniatura es impactada en primer lugar resulta afectando a una miniatura que se encuentra en una fila posterior, entonces aplica los efectos del virote a partir de esa miniatura	
Zancada Veloz	Al cargar, huir y perseguir, tira 3d6" y descarta el dado más bajo (solo si toda la unidad tiene zancada veloz)	

Total 1748.0

La Fuerza del número: Añade a la unidad el bonificador por filas a su atributo de Ld para todos los chequeos de Ld, Bonificador máximo +3. Ld máximo=10 (el general no modifica su valor antes de pasarlo, no añaden las filas si son apabullados)

Por patas: Añade +1 a la distancia de huida.

Coraje mezquino. Los PJ pueden rechazar desafíos y aún así dar Liderazgo a la unidad o usar sus habilidades

Total Miniaturas: 122

Total Maqu.Guerra: 0

Total Carros: 0

Total Monstruos: 1

Validation Results for Lista Ejército 'Ejército Estandar' using Rule-Set 'Primary Rule Set':

Composition group 'Héroe' does not satisfy requirements (<=25%).

Troop Type	Count	Unused	Puntos	Unused	Percent
Comandante (<=25%)	0	n/a	0.0	437.5	0%
Héroe (<=25%)	3	n/a	457.0	-19.5	26%
Básicas (>=25%)	2	n/a	465.0	1285.0	26%
NOBásicas (N/A)	1	n/a	81.0	1669.0	4%
Especial (<=50%)	3	n/a	495.0	380.0	28%
Singular (<=25%)	1	n/a	250.0	187.5	14%
Objetos Mágicos Summary	6	n/a	160.0	n/a	9%