

SKAVENS

Este documento se divide en dos partes. En la primera repasaremos todas las adaptaciones que aparecen en el libro MdNR Skavens y os propondremos una serie de modificaciones para aquellas adaptaciones que, por los motivos que fueran, no se realizaron con éxito. En la segunda, recopilaremos todas las erratas que han aparecido en MdNR desde su creación.

ADAPTACIONES:

Esta es la lista completa de las adaptaciones de miniaturas, equipo y otras opciones que estuvieron disponibles en otras ediciones y que MdNR ha adaptado a Sexta (o Séptima) edición. Os recomendamos la lectura de la Guía de Adaptaciones de MdNR para que podáis acompañarnos en los diferentes pasos que seguimos para adaptar cada una de ellas, aunque os ofreceremos algunas explicaciones adicionales al lado de cada entrada, en cursiva.

MONTURAS: Se adaptaron un total de 5 monturas en MdNR, todas ellas procedentes de ediciones posteriores a sexta. La mayoría nos parecen bien adaptadas, pero tenemos algunas sugerencias para el Palanquín y el Pebetero.

Montura: Gran Rata Pestilente

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

Montura: Pebetero de Plaga

Proponemos algunos cambios para esta montura, basados en el feedback, la fidelidad al original y la sencillez. Añadimos las erratas aparecidas hasta el momento.

- Aumentar. **Stats.** Subir el HA0 a HA3 (el de la tripulación).
- Modificar. **Armadura.** Disminuir la TSE 3+ a TSE 4+.
- Eliminar. **Reglas especiales. Objetivo grande.** Eliminar “y tener 360° de visión”.
- Errata. **Reglas especiales.** Eliminar. “*Inmune a la psicología* (tanto el Pebetero como el Sacerdote como la unidad que la empuja)”. Ya tienen Furia Asesina para eso.
- Errata. **Reglas especiales.** Eliminar. *Pebetero de Plaga.* “excepto que, en combate cuerpo a cuerpo, si el Sacerdote rechaza un desafío, puede esconderse detrás del Pebetero y no podrá ser atacado”.
- Errata. **Reglas especiales.** Eliminar. *Pebetero de Plaga.* “Recuerda que como el Pebetero tiene HA 0, resultara impactado automáticamente en cuerpo a cuerpo”.
- Cambiar. **Reglas especiales. Humos de Plaga.** Cambiar “La unidad que empuja el Pebetero gana al inicio de cada fase combate cuerpo a cuerpo las reglas Ataques mágicos y Furia asesina. (si ha perdido la Furia Asesina la recupera; si ya tenía

Furia Asesina sigue con ella, no “tiene dos furias asesinas”) por “ La unidad que empuja el Pebetero gana Furia Asesina al inicio de la batalla, y no puede perderla mientras siga empujando el Pebetero (por ejemplo al perder un combate, aunque pueda huir como resultado del mismo). Una unidad que ya tuviera Furia Asesina no gana ningún beneficio adicional”.

- Añadir. **Reglas especiales. Humos de Plaga.** “ Si lo fallan, reciben una herida directa (anula tirada de salvación por armadura, ataques mágicos)”.
- Cambiar. **Reglas especiales. Humos de Plaga.** Cambiar “Si salen problemas efectúa 10 impactos en la unidad que está empujando el Pebetero” por “ Si salen problemas lanza de nuevo el dado de artillería en inglés y resuelve los impactos que salgan contra la unidad que empuja el Pebetero. En caso de un nuevo resultado de problemas, el Pebetero es destruido sin tirada de salvación de ningún tipo. Resuelve inmediatamente 1D6 impactos de F5 sobre cada una de las unidades que participaban en el combate. En ambos casos, las bajas NO cuentan para el resultado de esa ronda, pero pueden provocar chequeos de pánico al final de la fase”.
- Cambiar en la entrada del Sacerdote de Plaga. Disminuir. **Coste.** Bajar de 175 puntos a 160 puntos.

Montura: Rata Ogro Quebrantahuesos

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

Montura: Palanquín de Guerra

Proponemos reajustar el precio de esta montura en consonancia de otros Palanquines como el de los Enanos.

- Disminuir. **Coste.** Bajar de 65 puntos a 45 puntos.

Montura: Horror de la Camada

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

PERSONAJES: A parte de las nuevas opciones de monturas, solamente hay un nuevo personaje en MdNR, el Hechicero del clan Eshin, cuya miniatura apareció en sexta para el juego Mordheim.

Héroe: Hechicero del Clan Eshin

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

UNIDADES BÁSICAS: Creemos que hay que revisar las adaptaciones que se hicieron a los grupos de apoyo.

Unidad Básica: Picadora de Condenación (Grupo de Apoyo)

Este grupo de apoyo se adaptó un poco a la ligera. No solo se aumentó la fuerza de sus impactos, si no que se adaptó sin posibilidad de “problemas”, cosa completamente inadmisibles en un artilugio skaven.

- Rediseño completo

Picadora de Condenación (40 puntos).

Alcance: Contacto **Fuerza:**4 **Ataques:** Artillería (pulgadas) **Heridas:**1 **Salvación:**-2

Muerte en espiral: En lugar de los ataques de su perfil, en cuerpo a cuerpo este grupo de apoyo inflige un número de impactos (se consideran ataques mágicos) en una unidad (o a repartir entre varias si es el caso) en contacto determinado por el resultado de un dado de artillería en pulgadas*. En caso de problemas lanza 1D6: (1-2) *¡Blablam!*: Coloca la plantilla redonda pequeña en el lugar donde estaba la Picadora y resuelve impactos de F4 y -2 a la TSA contra los afectados. Retira la Picadora del juego como baja. (3-5) *¡Zzzzap!* La propia picadora y todas las miniaturas en contacto con ella reciben un un impacto de F4 con -2 a la TSA. (6) *Apagón*. La Picadora no funciona ese turno. Cero impactos.

* (Si no dispones de un dado de artillería en pulgadas, puedes usar un dado habitual de 6 caras; de 1-5 multiplica por 2 y obtendrás el número de impactos; con un 6 se consideran Problemas. No se considera un D6 a ningún efecto como repeticiones o habilidades, por ejemplo no podría repetirse debido al Fetiche Skaven).

Unidad Básica: Mortero de Viento Envenenado (Grupo de Apoyo)

El diseño de este grupo de apoyo es muy pobre. Se ha empeorado de muchas formas respecto al original y el resultado deja mucho que desear. Proponemos volver al original con el siguiente diseño.

- Rediseño completo

Mortero de Viento Envenenado (60 puntos).

Alcance: 15-60 **Fuerza:*** **Heridas:**1 **Salvación:** Ninguna

Mortero de Viento Envenenado: El Mortero usa la plantilla pequeña y realiza ataques mágicos. Las miniaturas bajo la plantilla (tras resolver los impactos parciales normalmente) deberán tirar 1D6; por cada resultado de 5+ recibirán una herida que anula armaduras. Puede mover y disparar, pero no aguantar y disparar. Funciona como una catapulta. Si está a 8cm o menos de su unidad madre puede usar su línea de visión para disparar. En caso de problemas lanza 1D6: (1-2) *¡Foompf!*: Coloca la plantilla redonda pequeña en el lugar donde estaba el Mortero e inflige una herida que anula armaduras contra los afectados con un 4+. Retira el Mortero del juego como baja. (3-5) *Muy alejado del objetivo*. El contrincante elige una dirección; mueve 8D6cm la plantilla en esa dirección para determinar el punto de impacto(6) *Embozado*. El Mortero no dispara este turno.

Unidad Básica: Esclavos

A los esclavos se le añadió la posibilidad de llevar portaestandarte, como había sido posible en ediciones anteriores a sexta. No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

UNIDADES ESPECIALES: Se adaptaron 3 unidades en este apartado, una unidad de caballería y dos máquinas. Al contrario de lo esperado, lo que nos ha causado más desazón son las máquinas de guerra.

Unidad Especial: Tuneladora de Disformidad (Grupo de Apoyo de los Acechantes Nocturnos)

La adaptación de este Grupo de Apoyo parece hecha con prisas o sin ganas. Proponemos volver al original quitándole los ataques a distancia.

- Cambiar. **Opciones.** *Tuneladora de Disformidad.* Cambiar “(+60). Cada unidad de Acechantes Nocturnos puede ir acompañada de una Tuneladora de Disformidad. Se considera un Grupo de apoyo que puede disparar en cada fase de disparo como si tuvieran una Pistola de Piedra Bruja; además, si está en una unidad de Excavadores, la unidad puede repetir la tirada para ver si aparecen debido a la regla Salir desde abajo” por “(+50). Cada unidad de Acechantes Nocturnos puede ir acompañada de una Tuneladora de Disformidad. Se considera un Grupo de apoyo que, si está en una unidad de Excavadores, le permite repetir la tirada para ver si aparecen debido a la regla Salir desde abajo. Adicionalmente gana los siguientes ataques:

Alcance: Contacto **Fuerza:**4 **Ataques:** 2 **Heridas:**1 **Salvación:**-1”

Unidad Especial: Ratas Lobo

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

Unidad Especial: Garrapulta de Plaga

- Cambiar. **Arma de proyectiles.** Cambiar “La Garrapulta dispara como una Catapulta. Las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+) sufren un impacto de F4 que Anula armaduras. Cualquier unidad que sufra una baja o más por la Garrapulta tendrá que hacer un chequeo de pánico” por “*Catapulta*. Puede disparar a cualquier unidad entre 30cm y 120cm. Usa la plantilla grande (12cm). Impactos de F2 que anulan armaduras. La miniatura bajo el agujero central recibe un impacto de F5, anula armadura, heridas múltiples 1D3”.
- Añadir. **Reglas especiales.** Añadir *Ataques mágicos*.

MoUNIDADES SINGULARES: *Se adaptaron las Ratat Ogro Mejoradas y la Abominación. El monstruo nos parece bien adaptado, pero la base con la que se adaptaron los Stormfiendes de Fin de los Tiempos (las Ratat Ogro Mejoradas de la lista de final de libro del Clan Moulder) no nos parece muy bien hecha y proponemos ciertos cambios.*

Unidad Singular: Ratas Ogro Mejoradas

El principal problema de esta adaptación eran las armas. por un lado, el Cañón Lanzallamas con mover o disparar y sin alcance es casi completamente inútil. Por el otro, la amerratadora sigue siendo demasiado poderosa. Finalmente, hemos detectado que se nos olvidó parte del armamento con el que esta unidad puede equiparse. Así que proponemos los siguientes cambios, adaptados a sexta edición, por lo que veremos su poder ciertamente nerfeado.

- Eliminar. Toda referencia a Señor de las Bestias, en **Stats, Tipo de unidad, Tamaño de unidad, Coste, Armas, Armadura y Reglas especiales**.
- Aumentar. **Stats**. Subir el Liderazgo de Ld5 a Ld7.
- Aumentar. **Tamaño de unidad**. Pasa de 1+ a 2-6.
- Cambiar **Coste**. Se suma el coste del desaparecido Señor de las Bestias para un total de 55 puntos la Rata Ogro Mejorada.
- Cambiar. **Armas**. Cambiar “Las Ratas Ogro Mejoradas pueden equiparse con Armas de piedra bruja (Ataques mágicos, Anulan armadura) por +20 puntos por Rata Ogro Mejorada en la unidad” por “Cada Rata Ogro Mejorada puede equiparse con una (y solo una) arma, ya sea de cuerpo a cuerpo o de proyectiles. Cada Rata Ogro Mejorada de la unidad DEBE equiparse con una opción diferente, y al menos una de ellas DEBE elegir una de entre las tres opciones siguientes:
Guantelete de Perdición (+35): Heridas múltiples (1D3).
Tunelapuños (+25): La unidad gana la regla especial Salir desde abajo.
Guanteletes Electrificados (+20): Ataques mágicos. Anulan Armadura”.
- Cambiar. **Arma de proyectiles**. Una de las Ratas Ogro de la unidad puede equiparse con Lanzallamas de disformidad (+40). No es necesario tirar el dado de artillería para determinar la distancia que alcanza el chorro de líquido, simplemente coloca la plantilla de lágrima con la parte estrecha tocando la peana de la miniatura y determina los impactos de la forma habitual. Otra de las miniaturas puede equiparse con Amerratadoras incorporadas (+40), se dispara de la misma forma que una Amerratadora, con la diferencia que si se obtienen dobles, en vez de la tabla de problemas de la Amerratadora, suma los dados y la propia unidad de Ratas Ogro mejorada sufre los disparos” por “Cada Rata Ogro Mejorada puede equiparse con una (y solo una) arma, ya sea de cuerpo a cuerpo o de proyectiles. Cada Rata Ogro Mejorada de la unidad DEBE equiparse con una opción diferente, y al menos una de ellas DEBE elegir una de entre las tres opciones siguientes:
Amerratadora (+35). Funciona como el grupo de apoyo con los siguientes cambios. Alcance 20cm. F3. -1 TSA. Puede mover y disparar (no marchar y disparar). No puede aguantar y disparar. En caso de problemas, resuelve los disparos contra la propia unidad.
Lanzallamas (+40). Funciona como un Arma de aliento de F4. Lanza 1D6. Si el resultado es 1, la unidad sufre 1 impacto de F4 con Heridas múltiples 1D3 (resolver como disparos).
Mortero de Viento Envenenado (+45): Funciona como el grupo de apoyo con los siguientes cambios. Alcance: 15-30cm”. En caso de problemas, lanza 1D6 por cada

miniatura de la unidad. Por cada resultado de 6, causa 1 herida en la unidad que anula armaduras (resolver como disparos)".

- Añadir. **Reglas especiales.** *Miedo.*

Unidad Singular: Abominación

No proponemos cambio alguno para esta adaptación.

PERSONAJES ESPECIALES: Encontramos que están bien adaptados, pero en general con cierto sobrecoste.

Personaje Especial: Skweel Piñatarroída

Su habilidad especial nos parecen sobrecosteada y proponemos una rebaja.

- Disminuir. **Coste.** Bajar de 210 puntos a 190 puntos.

Personaje Especial: Tretch Colacobarde

Su habilidad de Estaré Aquí Mismo está redactada de una forma algo confusa. Proponemos volver al redactado original.

- Cambiar. **Reglas especiales.** *Estaré aquí mismo.* Cambiar "Tretch tiene una increíble habilidad para dejar tirada a su unidad en el momento más oportuno. En la fase de movimiento, si Tretch no ha movido ni se ve sujeto a un movimiento obligatorio (p.e. huida), puede moverse en la subfase de Resto de Movimientos; elige una dirección y mueve 8D6cm (si choca contra una unidad enemiga se considera carga, si choca con una unidad amiga se une a dicha unidad). Tretch puede usar este "movimiento especial" incluso si está trabado en combate cuerpo a cuerpo" por "Tretch tiene una increíble habilidad para dejar tirada a su unidad en el momento más oportuno. Una vez por turno propio, al inicio de cualquier fase, puede abandonar su unidad y colocarse en la fila frontal de cualquier unidad de Guerreros de Clan o Guerreros Alimaña a menos de 8D6 cm de su actual unidad. Si intenta usar esta habilidad y al lanzar los dados no hay ninguna unidad adecuada lo suficientemente cerca, Tretch se habrá escaqueado del campo de batalla. En ese caso cuenta como baja".

ERRATAS:

Finalmente os presentamos las erratas que Nama ha recopilado de la primera edición de MdNR para que os hagáis una idea de todos los cambios que van a producirse al final de esta fase de revisión. El número entre paréntesis hace referencia a la página de MdNR Skavens en la que se encuentra dicha errata.

(12) Esferas de Muerte

Esferas de Muerte (20). Solo miniaturas de tipo Skryre. Arma arrojadiza. Coloca la plantilla pequeña hasta 20 cm de distancia. Dispérsala como si fuera una catapulta. Resuelve los impactos como una catapulta, solo que las miniaturas impactadas recibirán una herida que anula armaduras con un resultado de 4+ en 1D6. En caso de problemas, centra la plantilla en el personaje que lance la esfera.

(14) Orbe de Cobre

Añadir:

Orbe de Cobre (50). Un solo uso. Arma arrojadiza. Coloca la plantilla pequeña hasta 20 cm de distancia y dispérsala como si fuera una catapulta (en caso de obtener Problemas, coloca la plantilla centrada en el lanzador). Determina las miniaturas bajo la plantilla (parciales a 4+). Las miniaturas impactadas (tras hacer uso de reglas como ¡Cuidado Señor!) deberán superar un chequeo de Iniciativa; si lo fallan, retira la miniatura del juego (no es posible realizar tiradas de salvación ni regeneración). En el caso del Tanque de Vapor, si éste está bajo el área de efecto pierde 3d6 puntos de estructura.

(20) Señor de las Alimañas

Tiene HP4, no HP0.

(23) Maestro del Clan Moulder

~~Opciones: Puede ser Portaestandarte de Batalla (+25), pero en ese caso no podrá elegir armas adicionales ni escudo. Si es el Portaestandarte de Batalla podrá llevar un Estandarte Mágico sin límite de puntos, pero en ese caso no podrá llevar más objetos mágicos.~~

Reglas especiales: ¡El que corre hoy, vive para luchar mañana!. La fuerza radica en el número. Dirigiendo desde la retaguardia.

Maestro Moulder. Todas las unidades de tipo Moulder a 15cm o menos de uno o más Maestros del Clan Moulder pueden repetir los chequeos fallados de psicología.

(29) Ratas Ogro

Unidad mixta. Las Ratas Ogro deben colocarse en primera fila todas, mientras que los Señores de las Bestias y los personajes deben ir en segunda fila de la unidad. En caso de impactos a distancia cada uno se distribuye con 1D6; 1-4 se impacta una Rata Ogro y 5-6 se impacta un Señor de las Bestias. Las Ratas Ogro nunca pueden aplicar bonificador por filas al calcular resultado del combate.

(37) Ikit Claw

Esferas de Muerte. Arma arrojadiza. Coloca la plantilla pequeña hasta 20 cm de distancia. Dispérsala como si fuera una catapulta. Resuelve los impactos como una catapulta, solo que las miniaturas impactadas recibirán una herida que anula armaduras con un resultado de 4+ en 1D6. En caso de problemas, centra la plantilla en el personaje que lance la esfera. Se trata de las mismas Esferas de Muerte de los Objetos mágicos, así que ningún otro personaje puede llevar las Esferas de Muerte.

(60) Tretch Colacobarde

Tiene L6, no L9 (¡menudo Liderazgo para un “cobarde”!)

(64) Lista Moulder, Ratas Ogro Mejoradas

Bajan su Liderazgo a Ld5, ganan la regla especial *estupidez* y cada una de ellas va acompañada por un Señor de las Bestias con las reglas especiales *Unidad mixta* y *Muerte del Señor de las Bestias*.

(68) Salmodiador Hediondo

Sustituir su perfil por el siguiente:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Salmodiador Hediondo	12	3	3	3	4	2	3	1	5

(68) Pestilente

Sustituir su perfil por el siguiente:

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Pestilente	12	5	4	4	5	2	6	3	6

(71) Lista Skryre, unidades básicas

0-1 ~~Manada~~ Horda de Ratas. Si se convierten en Ratas de Plaga, cuentan como unidad Especial.