

Echsenmenschen

Ein Kompendium von der Tabletopwelt.de

Vorwort

Herzlich willkommen zum Kompendium der Echsenmenschen. Hier findet ihr alles, was ihr als Einsteiger so über die Echsen wissen solltet. Zunächst mal eine schnelle Liste an Abkürzungen, die ich im Laufe des Kompendiums immer wieder benutzen werde.

- RüW = Rüstungswurf
- ReW = Rettungswurf
- HN = Hornnacken
- HNV = Hornackenveteran
- AST = Armeestandarte(nträger)
- W = Widerstand
- S = Stärke

Allgemeines zu den Echsenmenschen

Generell sind die Echsenmenschen eine sehr flexible Armee mit vielen schnellen Elementen, die auch relativ nahkampforientiert ist. Sie haben einige Einheiten mit sehr speziellen Aufgabengebieten (wie die Teradons oder die Chamäleonskinks) und einige sehr stylische, sehr stark zuschlagende Einheiten (Kroxigore, Stegadon). Sie lassen zwar Kriegsmaschinen im klassischen Sinne vermissen, sind dafür aber mit vielen Spezialisten auf ähnlichen Aufgabengebieten ausgestattet (Salamander oder das Stegadon). Mit dem Slann können sie einige der magiestärksten Listen spielen, die nur möglich sind. Sie bieten also genug Variation für einen Spieler und haben durchaus auch das Potential extrem stark aufgestellt zu werden und auch Turniere zu gewinnen. Desweiteren sind sie durch ihre Armee-Sonderfertigkeit "Kaltblütig" sehr zuverlässig gegen Psychologie wie z.B. Angst und Panik. Ein Forenuser, Janski, hat mal ausgerechnet, wie wahrscheinlich es für Echsen ist, Moralwerttests zu bestehen. Ich erlaube mir mal ganz frech, dies hier zu veröffentlichen:

Moralwerttest bestanden mit Wahrscheinlichkeit von :

- MW2 = 7,4% Entspricht fast einem Moralwert von 3 bei anderen Völkern (8,3%)
- MW3 = 18,1% Entspricht ungefähr einem Moralwert von 4 bei anderen Völkern (16,6%)
- MW4 = 35,6% Entspricht fast einem Moralwert von 6 bei anderen Völkern (41,7%)
- MW5 = 52,3% Entspricht fast einem Moralwert von 7 bei anderen Völkern (58,3%)
- MW6 = 68,1% Entspricht fast einem Moralwert von 8 bei anderen Völkern (72,2%)
- MW7 = 80,5% Entspricht fast einem Moralwert von 9 bei anderen Völkern (83,3%)
- MW8 = 89,4% Entspricht fast einem Moralwert von 10 bei anderen Völkern (91,7%)
- MW9 = 94,9% Also besser als 10, einen besseren Moralwert gibt es in der Warhammerwelt wohl nicht.

Mit einem AST in der Nähe:

- MW2 = 14,3%
- MW3 = 32,9%
- MW4 = 58,6%
- MW5 = 87,6%
- MW6 = 89,8%
- MW7 = 96,2%
- MW8 = 98,9%
- MW9 = 99,8 %

Das zeigt schon relativ eindeutig, dass die Echsen sicherlich eines der Völker sind, die mit am Zuverlässigsten sind, was den Moralwert angeht.

Für das Gesamtkonzept der Echsenmenschen ist es essentiell, dass man seine Einheiten jede für ihren speziellen Zweck einsetzt, denn nur da sind sie wirklich stark. Skinks gehen im Nahkampf unter wie nichts Gutes, während Kroxigore nichts erreichen, wenn sie immer nur billige und leichtgepanzerte Ziele angehen können oder nur angegriffen werden. Für den Echsenspieler ist es also wichtig zu wissen, welche Aufgabengebiete seine eigenen Truppen im Laufe eines Spieles verfolgen sollen und können und seinen Plan über die Schlacht auch gezielt durchzusetzen und sich nicht leicht vom Gegner in Fallen locken zu lassen.

Alles in allem bieten die Echsen eine bunte Mischung aus Truppen und Möglichkeiten, sodass sie für jeden Anfänger ein gewisses Potential bieten und sind auch ein so starkes Volk, dass mit steigenden Fertigkeiten auch Turniere gut angegangen werden können. Wenn du also auf Dinosaurier stehst, ein knallhartes und zuverlässiges Nahkampfvolk gesucht hast, dann bist du hier genau richtig.

Betrete den Dschungel und schaue dich um, was die Kinder der Alten dir zu bieten haben...

Kommandanten

Slaan Magierpriester ++

Der Slaan Magierpriester ist wohl der beste Zauberer in der Warhammer Welt. Neben seines hohen Widerstandes und der hohen Anzahl an Lebenspunkten ist er dazu auch noch sehr hartnäckig. Es gibt verschiedene Möglichkeiten einen Slaan effektiv einzusetzen. Es gilt, zwei Entscheidungen zu treffen: Zunächst muss man sich entscheiden, ob man den Slaan als sogenannten "Lone-Slaan", also als Einzelmodell, oder in einem Regiment (Tempelwachen oder Sauruskrieger) spielt. Der Lone-Slaan hat den Vorteil, dass er sich einfacher und unabhängiger bewegen kann und ist dank hoher Einheitenstärke als eigener AST mit kriegsbanner auch relativ sicher vor schnellen Einheiten (wie leichter Kavallerie). Als Slaan in einem Regiment ist er natürlich sicherer, vor allem dank seiner Sonderregeln, aber diese Sicherheit wird natürlich mit zusätzlichen Punkten bezahlt, von denen der Slaan sowieso schon viele verschlingt. Dafür ist eine Einheit Tempelwachen mit angeschlossenem Slaan so ziemlich das am Schwierigsten aufzureibende Regiment der Warhammer-Welt, da die Jungs dann unnachgiebig und kaltblütig wiederholbar (wenn der Slaan ein AST ist) auf MW 8 jeden Aufriebstest ablegen. Auf großen Turnieren sieht man die Lone-Slaan Variante öfter als die

Regiments-Variante, aber je nach Gegner und eigener Spielweise sollte man selbst entscheiden, was man lieber hat. Wenn man den Lone-Slann wählt, sollte man auf jeden Fall schon etwas davon verstehen, was man da auf dem Spielfeld tut. Auf der anderen Seite muss man die Wahl der Generation und der Zauber-Art treffen. Als Generationen machen eigentlich nur 2 wirklich Sinn. Man spielt entweder 4te Generation oder 2te. Die wenigen Punkte, die man zusätzlich für die 4te Generation bezahlt, sind immer gerechtfertigt, da das Risiko, ein so teures Modell durch einen Zauberpatzer zu verlieren, einfach zu hoch ist. 4te Generation ist also eine Pflicht-Auswahl, wenn man einen Slann spielt. Die 3te Generation ist im Kosten/Nutzen Verhältnis nicht sinnvoll. Der zusätzliche Zauber ist zwar nett und 1 LP schadet nie, aber die verbrauchte Auswahl und die Punkte sind nicht wirklich gerechtfertigt. Der Slann 2ter Generation ist wieder eine ganz andere Sache. Er ist zwar nicht stimmig, wenn man den Hintergrund kennt (laut AB existieren nur ca. 5 von ihnen), aber mit Sicherheit der härteste Magier, den man in Warhammer aufstellen kann. Die zusätzlichen Energiewürfel machen soviel Magiedruck, dass der Gegner eigentlich kaum eine Chance hat, alles zu bannen und da kommen immer gefährliche Sprüche durch. Bei der Zauberwahl kann man entweder versuchen, so viele Geschosszauber wie möglich zu erhalten (Feuer, Tod, Metall, Licht bieten alle einen solchen Zauber als ersten ihrer Liste, sodass man den eintauschen kann) oder man versucht, einen der "großen" und "gefährlichen" Sprüche zu bekommen (wie z.B. Grube der Schatten aus der Schattenlehre oder Geist der Schmiede aus der Metalllehre) und gezielt mit denen Schaden anzurichten.

An Gegenständen ist man mit dem Slann zu vielerlei hingerissen, aber vor allem der 5te Zauberspruch (Tafel des Tepok) gehört fast zu den Pflicht-Items, da man damit bei der Zauberwahl noch sicherer sein kann, seinen "Killerspruch" (wenn man die Variante wählt) zu ziehen oder noch einen zusätzlichen Zauber zum Druck machen hat. Üblicherweise wird der Slann dann noch von einem Skinkschamanen begleitet, der ihm die Sichtlinie leiht und Bannrollen oder das Diadem der Macht für ihn trägt.

Saurus Hornnackenveteran +/++

Der Hornnackenveteran ist sicherlich einer der stärksten Kampfcharaktere der Warhammer-Welt. Er hat eine sehr solide Werte und kann mit Zeichen richtig tolle Sachen erhalten. Auch an gutem magischen Equip mangelt es ihm nicht wirklich, auch wenn es keine richtig ultimativen Sachen gibt, um seine 100 Punkte zu füllen. Sein Problem ist eigentlich, dass er sich den Vergleich mit dem Slann gefallen lassen muss als Kommandant und der Slann kann als aufgewerteter Magier eine Schlacht stärker beeinflussen und zu deinen Gunsten kippen als der HNV.

Auf Carnosaurus

Mit dem Zeichen des Itzl kann man den Hornnackenveteran auf dem Rücken eines mächtigen und coolen Dinos in die Schlacht schicken. Wenngleich nicht die effektivste Auswahl aufgrund hoher Punktkosten, einer weiteren Heldenauswahl und der Tatsache, dass er nach der ersten Verwundung unter Raserei leidet und dadurch leicht umzulenken ist, hat der Carnosaurus Stil und eine beachtliche Kampfstärke, gepaart mit einer Bewegung von 7" also nicht zu übersehen. Man sieht ihn zwar nicht bei Pro-Gamer-Listen, aber Hey! Das Vieh ist 'n Saurier, Fluffteschnich also ganz lustig in ner Echsenarmee.

Helden

Saurus Hornnacke ++

Ein absoluter Top-Kämpferheld. er hat ein Profil, dass sich mit jedem anderen Helden der WH-Welt in der Punktesektion messen kann und ist absolut gefährlich. Ob er ein Nahkampfbegleitend verstärkt oder alleine Bedrohung verteilt, einen Hornnacke will niemand gerne als Gegner haben. Die hohe Attackenzahl, der gute RüW und die hohe Stärke sind ein Garant für einen super-Helden.

Eine sehr beliebte Variante des Hornnacke, die eigentlich immer gespielt wird, ist der sogenannte "Flitzer". Dabei bekommt er das Amulett des Jaguerkriegers, dass seine BEW auf 9 hebt und erhält dann noch einen der beiden Rettungswürfe aus den Talismanen. (Aura d. Quetzl oder Glyphenhalsband). Dazu normale Rüstung, Schild und Zweihandwaffe. Dann lässt man ihn alleine herumlaufen, er kann dann 360° sehen, hat eine extrem hohe BEW und kann dank ST 7 superviel bedrohen. Streitwagen müssen sich total in Acht nehmen, da er sie auto-vernichtet, Ritterschiffe, denen er in die Flanke fallen kann, sind ebenfalls häufig Geschichte, auch wenn das evtl. mal 1-2 Runden dauert. Die Wahl der Zeichen ist bei ihm heftig umstritten. Fast alle spielen ihn mit Quetzl, damit er gegen Beschuss 2+ (und Rettung) besitzt, aber beim zweiten Zeichen scheiden sich die Geister. Entweder man spielt ihn als Sotek, wo er dann etwas sicherer ist und seine Attacken nicht verwürfelt oder man spielt ihn mit Tlacotzl, damit er gegen Angst & Überzahl nicht automatisch verliert und sicher jeden Angriff auch ausführt. Was man wählt, bleibt jedem selbst überlassen, ich bevorzuge auch die Tlacotzl-Variante.

Eine weitere beliebte Variante ist die "Panzerhexe". Ein HN, der so gut geschützt ist, dass er kaum zu töten ist. Hierfür nimmt man als Zeichen Quetzl und Itzl, setzt ihn auf eine Kampfhexe, gibt ihm das verzauberte Schild und einen der beiden Rettungswürfe und zieht ihm noch eine leichte Rüstung über. Damit hat er dann einen -1+RüW und einen Rettungswurf, was in häufigen Fällen gegen nahezu jeden Gegner reicht. Selbst anstürmende Ritter können ihn dann kaum verletzen.

Wenn kein Slann auf dem Feld ist, darf ein Hornnacke auch der AST sein. Da die Echsen aber keine wirklich ultimativ verpflichtenden Standarten haben, ist das eigentlich nicht so nötig, wenn, dann eher mit einem normalen Magieequip und nur um Aufriebstest zu wiederholen.

Skinkhäuptling 0

Der Skinkhäuptling muss sich natürlich den Vergleich mit dem Hornnacke gefallen lassen und der ist einfach besser als der Häuptling. Nichtsdestotrotz bietet der Skinkhäuptling ein paar interessante Ansätze. Gerne wird ein fliegender Sotek-Skink (Federmantel) mit noch etwas Equip gespielt, der Kriegsmaschinen jagen kann und es auch mit sogenannten "weichen" Zielen, wie z.B. 5 leichten Kavalleristen oder Plänklern, aufnehmen kann.

Alles in allem ist er sicher keine Pflichtauswahl, aber immer mal für die eine oder andere Überraschung gut. Wenn man wirklich eine Heldenauswahl "über" hat, kann man ihn gerne mal einsetzen.

Skinkschamane 0/+

Typischer Zauberer. Kann auf Stufe 2 aufgewertet werden und hat halt die üblichen Gimmicks. Leider gibt es keine überragende Ausrüstung für Skinkschamanen alleine, sie sind vor allem dann sinnvoll, wenn sie einen Slann unterstützen. Dort können sie die Bannrollen tragen, um dem Slann mehr Platz für magische Gegenstände zu geben, sie können das Diadem tragen, um die Magiephase noch weiter zu verstärken und dienen als Sichtgeber für den Slann.

Wenn man nur Schamanen spielt, kann man eigentlich keine wirkliche Magiephase gut aufbauen, solange der Gegner nicht wirklich magieschwach ist, daher lohnt sich meist nur als Banncaddies, die einfach nur Stufe 1 sind und 2 Bannrollen tragen. Dafür sind sie dann aber wieder schön günstig.

Sie auf ein Stegadon zu setzen halte ich für Punkteverwendung. Das Stegadon soll in den Nahkampf, und der kleine Schamane kann sich alleine auch so gut genug verstecken, um nicht umgebracht zu werden.

Kerneinheiten

Sauruskrieger 0/+

Sauruskrieger sind eine durchaus erstzunehmende Infanterie. Ein sehr solides Profil mit 2 Attacken und sehr gutem stärke-Widerstand. Ihre Schuppenhaut gepaart mit dem Schild gibt ihnen einen soliden 4+ RüW im Nahkampf. Leider leiden sie unter den gleichen Problemen, unter denen die meisten Infanterieeinheiten leiden: Sie haben nur Bewegung 4 und sind damit sehr langsam und kostenintensiv, wenn man ihre passiven Boni einkaufen will und können von wendigen Einheiten des Gegners einfach umgangen werden.

Die Ausrüstung mit Speeren ist meist nicht empfehlenswert - sie verlieren ihren verbesserten RüW und kriegen dafür nur 5 Attacken zusätzlich. Die Punkte investiert man meist besser woanders.

Sauruskrieger dürfen außerdem Zeichen der Alten erhalten. Für sie lohnt sich vor allem das Zeichen des Quetzl, das ihnen im NK einen sehr soliden 3+ RüW gibt. Auch Sotek und Huachi sind lohnenswert. Mit 3 Attacken im Angriff sind sie extrem gefährlich, wenn sie angreifen sollten, Huanchi erlaubt es ihnen, durch Gelände zu gehen, dadurch kann man ein paar Verluste durch Fernkampf vermeiden und ein wenig der fehlenden Mobilität ausgleichen.

Alles in allem sind sie eine durchaus spielbare Einheit, aber nichts für knallhart optimierte Turnierlisten. Je stilechter man spielen will, desto eher sollten Saurusse als "Kriegerkern" der Echsenmenschen mit in eine Liste.

Skinkplänkler ++

Skinks sind die sinnvollste und beste Kernausswahl. Für schlappe 60 Punkte kriege ich 10 Skinks, die einen formidablen Sichtschirm bilden, den Gegner nerven können und mit ihren Giftattacken alles mit weniger guten Rüstungswürfen angehen können. Ihre Ausrüstungsoptionen beschränken sich auf Blasrohre mit dem tollen Doppelschuss oder Wurfspeer und Schild, wodurch sie einen 5+ RüW im Nahkampf kriegen, was ihnen gegen kleinere Einheiten wie z.B. Abteilungen oder leichte Kavallerie sehr gelegen kommt. Vor allem schießen sie auf 8" meist ohne Abzüge, was für mehr Treffer sorgt. Beide Varianten haben ihre Vor- und Nachteile und keine ist deswegen wirklich "besser" als die andere.

Desweiteren kann man Skinks für +10 Punkte kundschaften lassen, was auch sehr nett ist, um frühzeitig KMs zu bedrohen und Beschussdruck aufzubauen.

Dschungelschwarm -

Schwärme sind derzeit im Preis-/Leistungsverhältnis nicht sinnvoll. Seit der 7ten Edition zerbröseln sie wie alle anderen Schwärme und für ihre Punkte bekomme ich auch schon 10 Skinks, die definitiv eine bessere Leistung bringen.

Schwärme sind in meinen Augen derzeit einfach unsinnig.

Tempelwachen 0

Die Tempelwachen sind die Auserwählten Beschützer der Slanns. Ihr Profil ist ein aufgemotztes der Sauruskrieger und generell gilt das meiste dortgesagte auch. Sie haben mit ihren Hellebarden allerdings einen Stärkepunkt mehr. Schilde sollten alleine gegen Beschuss Pflicht sein und können, je nach Gegner, auch mal eine sinnvolle Option im NK sein (auch hier: 3+ RüW dank der besseren Schuppenhaut).

Was die Tempelwache eigentlich auszeichnet ist die Tatsache, dass sie mit dem Slann unnachgiebig werden und somit - dank AST-Slann - zweimal wiederholbar auf die 8 mit Kaltblütig testen, die reibt so schnell gar nichts auf. Außer Angst & überzahl. Aus diesem Grund sollte man den Block irgendwie Angststimmung machen. Entweder mit einem Hornnacken auf Kampfexse, der ja selber Angst verursacht oder durch das entsprechende "Banner der Vorhersehung".

Allerdings sind die Tempelwachen zusammen mit dem Slann (und evtl. Hornnacken) ein so teures Regiment, dass man dies auf keinen Fall verlieren darf. Da stehen locker mal 1000 Punkte in einem Regiment. Generell sind sie sehr stilvoll, aber mehr durchgesetzt hat sich die "Lone Slann" Variante, in der der Slann alleine rumläuft und sich versteckt.

Elite

Generelles

In der Elite-Sektion der Echsen tummeln sich eigentlich so viele gute Einheiten, dass man nie genug davon haben kann. Wenn man bedenkt, dass eventuelle Sauruskrieger mit Zeichen hier noch zusätzliche Plätze verbauen, dann wirds hier doppelt eng. Insofern sollte man hier stark an seinen Spielstil anpassen und evtl. auch mit den Seltenen Auswahlen abgleichen.

Sauruskavallerie +

Sauruskrieger mit Echsen unterm Hintern. Dadurch natürlich das wirklich gute Sauruskriegerprofil mit erhöhter Bewegung. Zusätzlich verursachen sie Angst und haben immer einen 3+ RüW. Der ist zwar etwas schlechter als bei anderer schwerer Kavallerie mit der sie konkurrieren, aber dafür hat man ja auch noch W4. Die hohe Attackenzahl und gute Stärke sorgen dafür, dass die Sauruskavallerie auch nach einem verwürfelten Angriff noch eine Chance haben, den Gegner aufzureiben. Ihr Hauptschwachpunkt ist zum einen der jeder Kavallerie, Beschuss. Gerade Repetierspeerschleudern und ähnliche Maschinen können dank des etwas schwächeren RüW schnell mal eine ganze Einheit erschießen, also sollte man sie vorsichtig einsetzen. Desweiteren sind die Reitechsen blöd - das ist mit MW 8 und Kaltblütig zwar nicht wirklich tragisch, da man diesen Test relativ sicher schaffen kann, aber leider bei weitem nicht muss. Wie das bei Würfelspielen so ist: man verpatzt ihn eigentlich immer dann, wenns wirklich wichtig ist...

Ein ganz besonderes Gimmick sind aber die Echsenreiter mit dem Banner von Huanchi. Das erlaubt ihnen einmal im Spiel W6 zusätzliche Zoll Bewegung in der Magiephase. Klingt anfangs nur "sehr nett", ist aber tatsächlich brettthart. Man kann entweder einen Angriff auf zusätzliche Reichweite erzwingen, gegen den der Gegner keinerlei Angriffsreaktion hat oder einfach ganz frech in der Bewegungsphase in die Flanke einer Einheit reiten und in der Magiephase sein Banner anschmeißen und so einen fiesen Flankencharge machen.

Kroxigore ++

Kroxigore sind eine der besten Einheiten der Echsenmenschen. Sie sind ganz klar die härtesten Hitter der Armee und ein Truppe aus 3-4 Kroxigoren räumt im Alleingang eigentlich jede Rittereinheit ab, selbst eine Bretonenlanze muss sich vor deren Angriff fürchten. Entscheidend hierfür sind die Stärke von 5 gepaart mit Zweihändern, die sogar zur "magischen" STärkegrenze von 7 führen, die für jeden Streitwagen einen Autokill bedeutet. Tendenziell kann man Kroxigore gegen fast alles einsetzen, aufpassen sollte man nur vor Blöcken, die lange aushalten und evtl. durch eigenes Nahkampfpotential genug Schaden verursachen, bevor die Kroxigore dran sind (z.b. neue HE-SM, Chaoskrieger, etc.) Sie besitzen Angst, was sie schnell mit Angst und Überzahl einen nahezu Auto-Break auslösen lässt. Die Hauptschwäche großer Monster, nämlich Beschuss, kann man als Echse sehr gut umgehen, indem man einfach Skinks als Blocker aufstellt. 10 / 13 Skinks bilden einen Sichtschirm für die Kroxigore durch den diese dank ihrer Sonderregel dennoch angreifen

können. Kroxigore sind mit Sicherheit eine der TOP-3 Monstereinheiten in ganz Warhammer-Fantasy und fast schon eine Pflichtauswahl.

Der Champion ist selten eine sinnvolle Investition (20 Punkte für +1 Attacke), am sinnvollsten spielen sich Kroxigore in 3er oder 4er Blöcken. Die 4er sind etwas sicherer gegen Verluste und können selbst nach dem ersten toten Kroxigor noch eine Menge Schaden bringen, weswegen diese Variante mit am Beliebtesten ist, auch wenn sie etwas weniger beweglich ist als die 3er Variante.

Chamäleonskinks +

Chamäleonskinks sind im Prinzip etwas aufgewertete Skinks. Etwas besseres BF ist in diesem Fall sehr gut, da sie so sehr viel öfter den Doppelschuss nutzen können und trotzdem von Gift profitieren. Die normalen Skinks müssen da schonmal auf die 7+ würfeln, wodurch sie Gift nicht mehr nutzen dürfen. Das Besondere und der Hauptaufstellgrund für die Chamäleons ist eigentlich ihre erweiterte Plänkler-Regel. Sie dürfen von Anfang an mit ein wenig Glück beim Gelände so nah am Gegner stehen, dass sie schon in der ersten Runde nicht marschieren dürfen. Das bedeutet, dass sie gerne mal in einem direkt an die Aufstellungszone des Gegners angrenzenden Wald / Gelände versteckt sind. Für den Gegner bedeutet dies von Anfang Nerverei: verhinderte Marschbewegungen und Plänkler, die schlecht gerüstete Ziele leicht ausschalten. Ein allein herumirrender Magier oder kleinere Trupps sind gute Ziele für sie. Diese Tatsache ist das eigentlich gemeine an ihnen. Viele Banncaddies verstecken sich gern in Wäldern, was mit den Skinks sehr riskant ist und angeschlossen an eine Einheit gehen sie ein Risiko ein, evtl. einen Nahkampf zu sehen, den sie nicht wollen. Der Hauptnachteil der Skinks ist die Tatsache, dass sie nahezu jeden Nahkampf verlieren werden und über keinerlei Rüstung verfügen. Wenn der Gegner beschussstark spielt empfiehlt es sich, sich im Wald zu verkriechen und mit passiven -3 Fernkampf auszuharren (Plänkler, Deckung, Chamäleon-Sonderregel). Wenn 100 Punkte Kanonen auf deine 75-Punkte Skinkplänkler anlegen, kannst du eigentlich nicht verlieren - die Kanone schießt nicht auf wichtigere Ziele und geht auch noch das Risiko einer Fehlfunktion ein.

Chamäleons spielt man am Sinnvollsten in der kleinsten Größe, also 5. So kosten sie wenig, haben aber dennoch genug Schuss um Magier und Co zu bedrohen und es ist absolut kein Verlust, wenn der Gegner eine seiner Nahkampfeinheiten eine oder mehr Runden lang aus dem Spiel nimmt, um sie auszuschalten.

Terradons +

Terradons sind eine geniale Einheit und zählen sicherlich mit zu den besten Fliegern der WH-Welt. Ihr Hauptrisiko liegt darin, dass sie mit W3 und 6+ RüW super fragil sind, dass gleichen sie durch genug Vorteile aber wieder aus. Zunächst mal werfen sie giftige STärke 4 Wurfspere (da Wurfspere die Stärke ihres Trägers haben), dass kann schonmal reichen ein unvorsichtig platziertes Einzelmodell zu erledigen und sorgt -gepaart mit der 20" Flugbewegung dafür, dass sie nur selten komplett nutzlos rumstehen. Desweiteren haben sie im Nahkampf 3 Attacken ! Das reicht allemal für jede Kriegsmaschinenbesatzung oder leichte Kavallerie, oftmals sogar dafür, dass da nicht mehr viel zurück kommt. Und ein weiterer Bonus ist ihr Sturzflugangriff, der es im Notfall erlaubt, ein Regiment mit angeschlossenem

Magier anzugreifen (vielleicht musste er sich vor Chamäleons verstecken ?) und gezielt mit 6 Attacken auf den Magier zu schlagen und sich dann dank ihrer Sonderregel einfach wieder zu entfernen, ohne verfolgt werden zu dürfen. So kann man frühzeitig Magie- und Banndruck abbauen.

Gespielt werden Terradons meist zu dritt. Hin und wieder sehe ich Leute mit dem Champion und auch Leute, die Terradons als 5er Trupp spielen, damit sie damit fliehende Gegner vernichten können (als fliegendes Regiment hat jeder Terradon nur ES 1), aber das ist eher selten der Fall.

Selten

Stegadon +

Das Stegadon ist quasi der Traum eines jeden Streitwagenbesitzers. Wenn man so will, als Monster-/Streitwagenhybrid der Ferrari unter den Streitwagen. Es kostet zwar durchaus einiges an Punkten, kann aber mit vielen Vorteilen dienen. Zunächst mal ist es eine mobile-Mini-Speerschleuder, die zwar eher schlecht trifft, dafür aber im Normalfall immer eine akute Bedrohung ist. Dann hat das gute Ding W6, was quasi eine Lebensversicherung an sich ist, auch wenn Kanonenkugeln und Ähnliches natürlich gemieden werden sollten. Dann hat es noch Entsetzen, was natürlich tendenziell immer ein Matchwinner sein könnte, aber immernoch eine Würfelglückgeschichte bleibt. Der absolut entscheidende Vorteil ist aber die Einheitenstärke von 8, die dafür sorgt, dass man natürlich in der Flanke / Rücken des Gegners fallen kann und Glieder negieren kann.

Salamander Jagdrudel ++

Salamander sind absolut fiese Auswahlen. Sie können wirklich viele FK-Treffer auf den Gegner feuern und gerade gegen Ziele mit wenig RüW und W sind sie absolut tödlich. Zusätzlich bewegen sie sich ohne ABzüge durch schwieriges Gelände und können so von Waldrändern Feuerunterstützung geben. Ihre Ausfallchancen sind eher gering, denn selbst wenn sie mal alle ihre Treiber gefressen haben sollten (was nicht wirklich oft vorkommt) können sie immernoch auf der Monsterreaktionstabelle würfeln und funktionieren evtl. genauso gut wie vorher. Desweiteren ist ihr Nahkampfpotential nicht zu unterschätzen, die Salamander selbst haben immerhin jeder 2 Attacken ST 5, was ihnen durchaus eine gewisse Bedrohung verleiht.

Was nicht ganz offiziell geklärt ist, ist wie Salamanderrudel gehandhabt werden. Sie fallen zwar unter Plänkler, aber auch "Monster & Treiber" könnte als Regel auf sie zutreffen. In den meisten Spielerkreisen gehen sie mittlerweile als Monster und Treiber durch, aber du solltest evtl. vor dem Spiel / Turnier klären, wie sie gehandhabt werden. Leider ist das Armeebuch mit dem Erscheinen des neuen Regelbuches da nicht mehr ganz eindeutig.

Die sinnvollste Konfiguration ist der komplette 3er Block, da so mehr Feuerkraft aufgeboten wird und noch mehr Treiber (bzw. eine einzelne Fehlfunktion nicht alle Treiber fressen kann) auf die Salamander aufpassen. Es wird oft aber auch nur ein 2er-Trupp gespielt, wenn die Punkte fehlen (z.b. auf 1000 Punkte).

Magische Gegenstände

Heilige Tafeln

Bewahrende Hände der Alten: 0 / -

Da der Slann von Natur aus einen 4+ Rettungswurf hat, bringt es ein kompletter, schlechterer Schutzwurf, der nur gegen Fernkampfwaffen hilft, weniger. Ein Slann allein ist durch seinen Rettungswurf, seinen Widerstand und nicht zuletzt durch seine vielen Lebenspunkte sehr sicher vor Magier- oder Kriegsmaschinenjägern. Ein Slann in einem Regiment schützt dieses mit der Tafel zwar zusätzlich noch vor Fernkampf, aber meist ist es sinnvoller, die Punkte in andere Gegenstände zu investieren, die weitaus dringender benötigt werden (wie z.b. die Tafel des Tepok)

Tafel des göttlichen Schutzes: 0

Dadurch wird der Slann so gut wie unkaputtbar, allerdings stellt sich die Frage, ob bei geschicktem Stellungsspiel ein bspw. Kanonenbeschuss des Slanns ausgeschlossen werden kann - deshalb ist oft die Tafel der Herrschaft die bessere Wahl. Für manche Spieler ist diese Tafel Pflicht, für andere absoluter Mist. Die Wahrheit liegt wohl irgendwo dazwischen, aber aufgrund der hohen Punkte und des geringen Effekts kann man oftmals eine andere Tafel tatsächlich vorziehen.

Tafel der Herrschaft: ++

Sehr nützliche Tafel, die das magische Potential des Echsenpielers noch weiter steigert. Gerade mit einem Slann zweiter Generation führt sie sozusagen zu 2 weiteren Energiewürfeln. Wenn man stark auf Magie orientiert spielen will, durchaus empfehlenswert.

Tafel des Tepok: ++

Für die niedrigen Punktekosten ist diese Tafel für jeden Slann ein Muss, denn mehr Flexibilität bei der Spruchauswahl ist immer gut. Vor allem ist der 5te Spruch für einen Slann wichtig, der nur auf einer Magielehre würfelt, um einen entscheidenden Spruch (z.b. Geist der Schmiede) zu erhalten. Es passiert zwar nicht oft, aber wenn man dann den wichtigen Zauber nicht kriegt, kann eine Magiephase ihren Hauptdruck schon vor Beginn des Spiels verlieren und der Sauteure Slann ist zur Hilflosigkeit verdammt. Absolute Pflichttafel.

Magische Waffen

Klinge des ehrwürdigen Tzunki +

Zwar ist +1 S nicht die Welt und mit S6 ist man schon nah dran, die meisten RüW komplett aussen vorzulassen, dennoch bietet diese Waffe durchaus ein Potential. Als Ausrüstung kommt sie nur für den HNV in Frage und dieser kann damit eigentlich alle Truppen auf die 2+ verwunden und nur wenige hartnäckige Gegner schlechter. Dazu ignoriert er dann eben die komplette Rüstung und man hat noch Platz für ein Schild.

Säbel der strahlenden Sonne +

2 zusätzliche Attacken sind zwar nett, aber dann kommen sie immer nur mit der Grundstärke. Für einen HN oder HNV schon nett, vor allem der HNV auf Carnosaurus kommt mit diesem und anderen Gegenständen auf bis zu 9 Attacken, aber üblicherweise kann man seine Punkte für sinnvollere Gegenstände ausgeben.

Stab der verlorenen Sonne 0

Nur sinnvoll für Skinkhelden (HN(V) haben kein BF). Bei denen wären mir die Punkte aber verschwendet, wenn ich nicht schon 2 andere voll aufgepumpt habe. Der Skink kann deutlich wichtigere Gegenstände tragen und aufgrund seines eher mittelmäßigen BFs ist dieser Gegenstand nur durchschnittlich. Lieber den Federmantel oder den Dolch des Sotek...

Piranhaklinge +

Ein ganz netter Gegenstand, vor allem auf wenig Punkten oder gegen Armeen, die viele Modelle mit vielen LP aufbieten (Oger, Tiermenschen). Gegen andere Charaktere in Herausforderungen sehr gefährlich, allerdings werden auch hier die Attacken nur mit S5 ausgeführt, was meist zu guten RüW des Gegners führt oder evtl. zu Problemen dabei, den Gegner zu verwunden.

Die Klinge der Alten -

Im Großen und Ganzen nicht der Beste Gegenstand. Sehr spezialisiert, wenn man z.b. gegen Dämonische Legion spielt, kann man ihn gut mal einpacken, sonst lieber bei den anderen Gegenständen bedienen.

Dolch des Sotek 0

Der Dolch ist ganz nett und kann für ein sehr entscheidendes Überraschungsmoment gut sein. Leider passt er nicht zusammen mit dem Federumhang an einen Skinkhelden.

Hornissenschwert -

Für wenig Punkte immer zuerst zuschlagen. Leider sind bei HN/hNV andere Auswahlen besser - entweder nehme ich einen Zweihänder, der meine Stärke erhöht oder ein anderes magisches Schwert. Man hat weiterhin das Problem der Grundstärke für die Attacke und erhält dafür im Gegenzug einfach zu wenig mit diesem Schwert.

Brennende Klinge des Chotek +

Die Klinge des Chotek ist durchaus eine Option. Sie sorgt für den gleichen RüW-Modifikator wie ein Zweihänder, man kann dazu ein Schild benutzen und die Attacken sind Flammend. Damit kann ein Flitzer zum Beispiel einen Baummenschen bedrohen, wenn er genug Rüstung aufweist und man für seine Verwundungswürfe ein glückliches Händchen hat. Auch wenn es gegen Khemri geht, deren Kämpfer-Charaktere alle brennbar sind, ist diese Waffe durchaus nicht zu unterschätzen.

Schwert der Macht ++

Ein Top-Teil. Für wenig Punkte erhalte ich eine erhöhte Stärke. Sehr schönes Item für den Federmantel-Skink, aber auch ein HN ist damit sehr glücklich, wenn die Punkte frei sind.

Behende Klinge -

Einfach ausgedrückt: Lieber das Schwert der Macht. Das verbessert den Verwundungswurf genauso wie die behende Klinge den Trefferwurf, aber das Schwert der Macht sorgt auch noch für einen RüW-Modifikator und die Verwundungstabelle hat mehr Sprünge als die Trefferwurftabelle.

Reissende Klinge -

Man kann zweifelsohne besser zur Klinge des Chotek oder dem Schwert der Macht greifen. Die bieten einfach mehr in Preis-/Leistung. Der modifizierte RüW wird mit den beiden anderen auch erreicht, und sie bieten einfach noch zusätzlich Vorteile. Diese Waffe sollte man nur nehmen, wenn man unbedingt magische Attacken braucht und die Punkte sonst vorne und hinten nicht reichen, also nur als Notlösung.

Schlachtenklinge 0

Ein kleiner Säbel der Sonne. Wenn die Punkte noch zu belegen sind und das Schwert der Macht bereits vergriffen, kann man mal drüber nachdenken, aber eigentlich gibt es sinnvollere Optionen.

Magische Rüstungen

Heiliger Stegadonhelm +

Dadurch, dass der Gegenstand nur für Skinks benutzbar ist, ist seine Nutzbarkeit eingeschränkt. Dafür kann man aber Skinks mit MW 7 haben. Besonders auf einem Stegadon, dass ja mit dem MW seines Reiters unnachgiebig ist, ist das eine feine Sache, auch wenn der zusätzliche Rüstungspunkt hier verschwendet ist.

Schild des Spiegelsees 0

Ist ein netter Gegenstand, der die Magiedefensive erhöht. Leider wirkt er nur gegen Geschosszauber, dafür kann er im ersten Moment sehr überraschend sein, wenn der alleine herumlaufende Magier sein eigenes Geschoss zurückgeschmissen kriegt. Dummerweise kann man als Gegner darauf reagieren und die Einheit danach mit anderen Dingen beharken und dann ist das Teil auch noch von einem 4+ Würfelwurf abhängig. Zusammen mit dem Zeichen der Alten kann es mal eine nette Überraschung sein, aber fürgewöhnlich sind die Punkte woanders besser investiert.

Reiszahnschild 0

Eine ganz nette Möglichkeit, eine weitere Attacke für mehr Nahkampfpotential zu erhalten. Fürgewöhnlich kann man auch hier seine Punkte aber oft gut in andere Dinge stecken und 35 Punkte für eine Attacke mit dem Basisprofil ist eher teuer.

Verzauberter Schild ++

Ein sehr guter Gegenstand für die Echten. Er ermöglicht den -1+RüW Panzerhelden und kann auch für einen Helden zu Fuß durchaus interessant sein. Sicherlich ein Evergreen der magischen Gegenstände und seine Punkte meistens wert, wenn man nichts anderes für die Punkte kaufen will.

Verzauberte Gegenstände

Schimmernder Talisman des Chotek +

Ein wirklich guter Gegenstand, wenn man einen HN(V) in einem Regiment spielt. Normalerweise haben die Echten immer das Nachsehen, wenn es darum geht, wer zuerst zuschlägt (INI 1 überbieten sogar Zwerge und Untote), aber mit diesem Gegenstand kann man einen entscheidenden Nahkampf in seiner Runde ganz schön kippen. Der Nachteil ist, dass man den Gegenstand nur in seiner Phase einsetzen kann und das häufig Nahkämpfe in Warhammer in der ersten Runde entschieden werden, sodass man evtl. diesen Gegenstand hat, ohne ihn je benutzen zu können.

Bluttotem des Xapati -

Dieser Gegenstand hat einen netten gebundenen Zauberspruch intus, leidet aber an einem großen Problem vieler gebundener Zauber - er ist nur einmalig nutzbar und teuer. Er kann normal gebannt werden, weswegen man versuchen sollte, ihn einzusetzen, wenn der Gegner keine Bannwürfel mehr hat. Wenn er keine Bannrolle benutzt oder keine mehr hat, kann man einen widerstandsschwachen Charakter stark bedrohen (sehr gut gegen Elfen z.b.). Üblicherweise wird man aber lieber andere Sachen aus dieser Sektion nehmen.

Federumhang ++

Ein guter Gegenstand, um einen Skinkschamanen aus dem Kampfgeschehen zu halten, ein noch besserer Gegenstand, um einen Skinkhüptling in selbiges zu bringen. Zusammen mit dem Sotek-Zeichen und dem Schwert der Macht kann der kleine Skink-Chief wunderbar Kriegsmaschinen jagen, leichte Kavallerie aufreihen und Magier bedrohen. Nahezu genauso gut wie das folgende Amulett des Jaguarkriegers, leidet nur daran, dass er minimal teurer ist und so z.b. die tollen Rettungswürfe oder den Dolch des Sotek versperrt.

Amulett des Jaguarkriegers ++

Ein Super-Item. Damit wird ein HN / HNV zum absoluten Jäger. Dazu noch das richtige zusatzequip und die richtigen Zeichen und schon ist einer der gefährlichsten und gefürchtetsten Charaktere der WH-Welt geboren. Auf jeden Fall eines der Must-Have Elemente.

Fluchmaske des Tepok 0

Eigentlich aufgrund der neuen Patzertabelle nicht allzu verkehrt, aber zum einen kann das zweite Ergebnis immernoch genauso "gut" oder sogar "besser" sein als das vorherige, außerdem ist die Konkurrenz an Gegenständen in dieser Sektion einfach zu groß. Sobald man mal eine größere Punktgröße mit vielen Helden anbietet, eine Überlegung wert.

Fluchschädel ++

Ein sehr starker Gegenstand. Macht den Slann zu einer richtigen Bedrohungen für den benannten Charakter (sehr schön mit einem gezielten Spruch wie dem ersten aus der Metalllehre) und auch ein HN(V) als Flitzer kann damit einen gegnerischen Helden ganz schön in Bedrängnis bringen.

Silberlibelle 0

Wenn man sich auf seine Kundschafter in seiner Strategie verlässt (z.b. Chamäleons), dann ist die Libelle für wenig Punkte eingekauft und unterstützt diese Strategie. Es gibt sicher bessere Gegenstände, aber die Libelle kann für die eine oder andere Strategie durchaus förderlich sein.

Feuerfroschgift 0/+

Für läppische 15 Punkte mache die Attacken meines Helden magisch und giftig. Eigentlich ein Schnäppchen, wenn sich nicht andere tolle Gegenstände in diesem Bereich (wie das Amulett des Jaguarkriegers oder der Federmantel) tummeln würden. Ist aber durchaus eine gute Option, wenn man diesen Slot freihat.

Arkane Artefakte

Gewitterstab +

Ein gebundener Zauberspruch mit nur einer Anwendung. Das ist immer ein Zeichen für einen selten nützlichen Gegenstand. Dieser enthält einen ganz netten, aber bei weitem nicht spielentscheidenden Zauberspruch, der mit Glück einen verpatzten Paniktest beim Gegner zur Folge hat. Kann leider normal gebannt werden und wenn es wirklich eng wird, kann sie im Bestfall eigentlich nur eine Bannrolle ziehen. Dafür ist der Gegenstand dann aber einfach zu teuer.

Kubus der Dunkelheit ++

Gegen Armeen die auf Magie angewiesen sind (Vampire, Gruftkönige der Khemri) ist dieses Item sehr gut. Leider ist der entscheidende Faktor, das Beenden der Magiephase, von einem Würfelwurf abhängig, aber wozu hat man denn das Zeichen der Alten ?

Diadem der Macht ++

Ebenfalls nützliches Artefakt mit dem man größeren Magischen Druck in einer Magiephase aufbauen kann oder auch seine Magiedefensive stärken kann, wenn man es für nötig hält. Mit Sicherheit sehr mächtiges Item, auch wenn es einem manchmal aufgrund von Turnierbeschränkungen wenig hilft. Trotzdem, wenn der Gegner seine Magiephase verwürfelt oder gar nicht drauf angewiesen ist (wie z.b. Khorne-Legionen oder Zwerge), dann erhöht es den eigenen Magiedruck enorm. Sicherlich einer der stärksten Gegenstände in diesem Bereich.

Stab der Zauberei 0

Ein Bonus, den der Slann eh schon hat und den man eigentlich nicht noch einmal braucht. Dafür hat der Slann einfach zuviele andere Gegenstände, die er kaufen muss. Vielleicht eine Option, wenn man mal 2 oder 3 Slanns aufstellt, aber nicht vorher... *hust*

Energiestein -

Ist für Echten quatsch. Kann eigentlich mit dem Diadem der Macht weitaus besser erreicht werden und hat eine längere Wirkung. Energiesteine haben nur eine Anwendung und sind eigentlich nicht akzeptabel.

Magiebannende Spruchrolle ++

Kurz Bannrolle oder MBS. Einfach ein Pflichtelement in jeder Armee. Man kann zuverlässig einen Spruch des Gegners bannen, ohne zu würfeln. Sollte man eigentlich immer ein paar dabei haben, bis 2000 reichen vielleicht 1-2, danach sollten immer mehr davon dabei sein. Häufig nimmt man einen Skinkpriester nur mit, damit er 2 davon trägt.

Talismane

Amulett des Itzl --

Ist zwar eine gute Versicherung aber 40 Punkte ist dafür zu viel. In Anbetracht der Tatsache, dass man den ReW immernoch patzen kann und er nur vor einem LP-Verlust schützt, ist das Item in Preis-Leistung einfach unnütz, zumal man mit den anderen beiden Talismanen bessere Alternativen hat.

Aura des Quetzl ++

Ein sehr guter Gegenstand. Viele Leute streiten ob die Aura oder das folgende Glyphenhalsband besser sind. Der Vorteil der Aura ist der höhere ReW, der aber nicht immer zum Tragen kommt. Ein normaler Echsenheld hat aber einen hohen Widerstand und meist einen soliden RüW, der Treffer niedriger Stärke gut abfängt, von daher sehe ich die Aura als leicht im Vorteil.

Glyphenhalsband +

Es gilt vieles von dem, was bereits bei der Aura des Quetzl gesagt wurde. Ein immer aktiver 5+ReW ist sehr gut, und gerade wenn man die Aura des Quetzl schon an einen Helden vergeben hat kann man mit diesem Gegenstand noch einen weiteren ReW in der Armee verteilen. Auf jeden Fall ein Super-Item.

Schutztalisman -

6+ ist unglaublich wenig und alles andere als ein sinnvoller Schutzwurf. Desweiteren haben Echten weitaus bessere ReW in dieser Sektion im Angebot. Selbst als Lückenfüller eigentlich zu teuer.

Magische Standarten

Totem der Vorhersehung 0/+

Eine sehr teure Standarte, die eh nur dem AST gegeben werden darf. Sie ist eigentlich nur dann wirklich sinnvoll, wenn der AST in einem Regiment wie Tempelwachen / Sauruskriegern steht, damit diese Immun gegen die Auswirkungen von Angst (und im Speziellen Angst & Überzahl) werden. Das kann man aber auch dadurch erreichen, dass ein Held auf Kampfechse das Regiment anführt (da es dann auch Angst verursacht) oder indem man, wenn der Slann in Sauruskriegern steht, diesen das Zeichen des Tlacotzl kauft. Alles in allem also eine Option, die aber häufig billiger zu erhalten ist.

Sonnenstandarte des Chotek 0

Eine durchaus hilfreiche Standarte, leider ist ihr Einsatzgebiet beschränkt. Die einzigen Echsenheiten, die das Banner tragen darf sind die Echsenreiter und die Tempelwache. Die Reiter sind mit dem Banner des Huanchi eh immer besser ausgerüstet und man spielt nicht ganz sooft zwei Auswahlen der Reiterei. Für die Tempelwachen kann das Banner ganz nett sein, und da der Block eh so sackteuer ist, macht das den Kohl nicht mehr fett.

Huanchis Gesegnetes Totem ++

Mit Sicherheit die beste magische Standarte der Echsen. Man kann einer Einheit ihre Angriffsreaktion verweigern, indem man seine Angreifer direkt vorm Gegner "parkt", man kann in der Bewegungsphase in die Flanke laufen und so einen Flankenangriff aus normalerweise unmöglichem Winkel bekommen. am Beliebtesten ist das Banner bei den Saurusrittern, die dieses auch einfach so bekommen können, da es in deren Punktelimit liegt.

Jaguarstandarte 0

Eine erhöhte Nachsetzbewegung ist immer gut. Leider ist der Standartenslot bei den Echsenmenschen sehr häufig mit anderen Gegenständen (Kriegsbanner, Huanchi-Totem) belegt und außerdem noch sehr rar. Sie ist im Preis-Leistungsverhältnis schon ok, aber im Vergleich zu den Alternativen zieht sie leider den Kürzeren.

Kriegsbanner ++

Ebenfalls ein Evergreen der Warhammergeschichte. Ein gutes Item für einen Lone-Slann, weil er dann schon 2-3 passive Boni in die meisten Nahkämpfe mitbringt (AST, Kriegsbanner und evtl. Einheitenstärke) und dann nur noch von starken Helden und Regimentern angegriffen werden kann, die man ja tunlichst umgehen können sollte. Auch bei einer zweiten Einheit Sauruskavallerie ist das Banner immer gut. In Tempelwachen kann man es spielen, muss man aber nicht zwingend, je nach Gegner kann da auch mal die Sonnenstandarte des Chotek besser sein.

Zeichen der Alten

Die Zeichen der Alten sind Ausrüstungsoptionen für deine Heldenauswahlen und für gewisse Einheiten deiner Armee, im Speziellen vor allem den Sauruskriegern. Darüber, welche Zeichen für Sauruskrieger am Meisten Sinn machen, habe ich bereits ein paar Worte in ihrem Eintrag verloren.

Skinkhelden können nur das Zeichen des Sotek oder der Alten erhalten, es sei denn, man spielt eine gesegnete Armee. (S.u.) Wenn man tatsächlich einen Skinkhäuptling spielt, kann Sotek durchaus ganz nett sein und sollte einem die Punkte schon wert sein. Für Schamanen lohnt sich Sotek überhaupt nicht. Ein Zeichen der Alten kann aber sehr nett sein, da es u.a. auch helfen kann, Zauber-/Bannpatzer abzuwenden und totale Energie herbeiführen kann.

Hornnacken sind nun diejenigen, die sehr exzessiv von den Zeichen Gebrauch machen. Man sollte einem HN immer so viele Zeichen mitgeben, wie es möglich ist, denn die guten Zeichen sind eigentlich alle sehr gut im Preis-/Leistungsverhältnis. Ein paar spezielle Kombinationen für HN's werde ich noch bei der entsprechenden Heldenauswahl hinzufügen, hier folgt nur eine generelle Bewertung der Zeichen.

Zeichen des Itzl (+/0)

Braucht man, um eine Kampfchse oder einen Carnosaurus zu reiten. Die Kampfchse an und für sich ist nicht sooo brennend interessant, wenn man aber vorhat, den HN oder HNV einem Regiment anzuschließen, kann man dieses dafür immun gegen Angst & Überzahl machen. Allerdings darf man nicht vergessen, dass der HN und sein Regiment dafür blöd werden, was zwar dank Kaltblütig relativ wenig Probleme bereiten sollte, aber trotzdem natürlich immer im genau falschen Moment verwürfelt werden kann. Zum Thema Carnosaurier werde ich ebenfalls ein paar Worte beim HNV verlieren.

Zeichen des Tzunki (--)

Das Zeichen des Tzunki ist sicherlich das am seltensten vergebene der Zeichen. Amphibisch haben Skinks eh, +1 Ini ist vernachlässigbar. Sauruskrieger können besser Huanchi nehmen (Da Wälder weitaus öfter vorkommen als Seen) und ob sie Ini 1 oder 2 haben ist eigentlich auch egal. Der einzige Sinn, den man dem Zeichen zusprechen kann, ist ein Hornnacken, der gegen eine Armee ranmuss, wo fast alles seine Ini hat, sodass er vor denen zuschlägt. Gut, selbst da sind andere Sachen (Sotek, Tepok, Quetzl) bestimmt sinnvoller, aber zumindest einen winzigen Sinn mag man hier erkennen.

Zeichen des Sotek (+)

Das Zeichen erhöht die Angriffstärke eines jeden Helden, der damit ausgestattet ist. Als Skink-Häuptling hat man eh keine Auswahl und nimmt die zusätzliche Attacke gerne mit. Bei einem Schamanen kann man sich die Punkte sparen und entweder gar nichts oder ein Zeichen der Alten einplanen. Für die Hornnacken ist das Zeichen generell sehr nett und erhöht ihr eh enormes Nahkampfpotential noch ein wenig. Gerade für den Saurusflitzer ist Sotek eines der am Häufigsten verwendeten Zeichen und nie wirklich verkehrt, wenn man die Punkte über hat.

Zeichen des Quetzl (++)

Sicherlich das am Häufigsten vergebene Zeichen überhaupt. Verhilft den HN zu einem grundsoliden RüW, sogar ohne jegliche Rüstungsoption ausgereizt zu haben. Mit der richtigen Mischung aus Waffen, Rüstung und Zeichen kann ein Hn zu einem glatten -1+RüW kommen. Da ist zwar die 1 immer noch gepatzt, aber es braucht schon S7, damit man schlechter mit einer 2 seinen RüW nicht patzt.

Zeichen des Tlacotzl (+)

Immun gegen Psychologie. Ist im ersten Augenblick für den Hornnacke (-Veteran) nicht ganz so interessant - immerhin hat er MW 8 und ist kaltblütig, was ihn schon relativ sicher vor Panik & Co macht. Der entscheidende Faktor ist, dass man mit diesem Zeichen wichtige Problemstellen umschiffen kann. Ein Flitzer hat ein hohes NK-Potential, das hilft ihm aber leider wenig, wenn er gegen einen Gegner mit Angst & Überzahl antritt. Verliert er den NK dann um einen einzigen Punkt, muss er die Doppel-1 hinlegen, kaltblütig oder nicht - das ist immer sehr riskant. Das kann man mit Tlacotzl sehr gut umgehen. Gerade beim Flitzer (siehe auch bei den Charakteren) scheiden sich die Geister ob Tlacotzl oder Sotek. Tlacotzl ist die Variante für die Ober-Sicheren. Ich nehme sie immer lieber als die Sotek-Variante ;)

Zeichen des Alten (+)

Das Zeichen der Alten ist leider auf eines pro Armee beschränkt. Es ist sicherlich eines der stärksten Zeichen für einen Helden, da es superflexibel ist. Man kann damit jeden Test des Charakters wiederholen (Moralwert, Attacke, Rüstung, Zauberwurf ...) und das kann einem in vielen Situationen den Tag wahrlich retten. Am Besten aufgehoben ist das Zeichen eigentlich bei einem Zauberer, da dieser auch Magiewürfel neu würfeln darf und so in entscheidenden Situationen evtl. versuchen, eine totale Energie zu erzwingen bzw. einen Patzer abzuwenden. Natürlich kann aber auch ein Hornnacke sehr viel mit dem Zeichen anfangen. Der einzige Wehrmutstropfen sind die relativ hohen Punktkosten, für die man schon fast einen halben zweiten Charakter kaufen kann.

Zeichen des Tepok (0)

Das Zeichen des Tepok ist sehr nett, wenn man seine Bannmagie stärken will. Man erhält einen weiteren Bannwürfel. Im Normalfall schwächt das aber die Stärke des Hornnackens, dem man dieses Zeichen gibt. Das Problem ist weiterhin, dass Bannwürfel nicht wirklich zuverlässig sind, da hat man lieber Bannrollen. Es ist nichtsdestotrotz eine Alternative, bei der das "Preis-Leistungsverhältnis" stimmt und die man im Fall der Fälle wählen kann, obwohl man färgewöhnlich die anderen Zeichen für seine Hornnacke wählt.

Gesegnete Armeen

Die gesegneten Armeen sind eine Art alternative Armeeliste der Echsenmenschen. Hierbei sind alle Modelle der Armee, die normalerweise ein Zeichen erhalten dürfen, mit einem bestimmten Zeichen der Götter (z.b. Sotek) gesegnet. Zusätzlich dürfen und müssen bestimmte andere Auswahlen auch noch ein Zeichen besitzen und die Skinkschamanen verfügen über eine andere Magielehre, je nach Zeichen.

Erstmal der Link zu den Dokumenten, in denen ihr die Armeelisten findet. Beide sind leider auf englisch, jeweils von GW England / USA.

[Gesegnete Saurusarmeen \(GW UK\)](#)

[Gesegnete Saurusarmeen \(GW US zum PDF-Download\)](#)

Der Hauptvorteil dieser Armeelisten ist vor allem dass Sauruskrieger, die nur dieses spezielle Zeichen erhalten haben, eine Kernauswahl bleiben und erst mit dem zweiten Zeichen eine Elite-Auswahl werden. Teilweise sind die Zeichen auch für Skinks zugänglich, die dadurch auch gewisse, kostengünstige Vorteile haben. Nachteilhaft ist dafür, dass man evtl. Probleme bei den Helden bekommt, wenn man ihnen bestimmte Zeichen zuteilen will.

Bei den gesegneten Armeen verhält es sich ähnlich wie bereits mit der Grundverteilung der Zeichen. Gewisse Zeichen, wie z.b. Tzunki, machen einfach überhaupt keinen tieferen Sinn,. Wirklich spielbar sind nur 5 Zeichen:

- Sotek
- Tepok
- Quetzl
- Huanchi
- Tlacotzl

Die Tlacotzl und Huanchi-Armeen sind sicherlich die Schwächsten der Liste.

Huanchi ist für Sauruskrieger zwar ganz nett, aber für Charaktere fast nutzlos (da sie meist alleine rumlaufen. Nur für Saurusse, die evtl. ein Regiment Sauruskrieger begleiten, sinnvoll).

Tlacotzl ist ebenfalls nett, weil Skinks dadurch immun gegen Psychologie werden, aber dafür auch einen hohen Preis bezahlen. Mit 4 Tlacotzl-Regimentern kann man schon ein weiteres 10er Skinkregiment bezahlen. Sauruskrieger sind dank MW8 und Kaltblütig eh nur schwer in Panik zu versetzen und gegen Angst & Überzahl nimmt man einfach einen Hornnacken auf Kampfechse.

Interessanter wird es bei Tepok. Man hat dann eine extrem starke Magiedefensive (viele Regimenter mit Magieresistenz) und zusätzlich Bannwürfel auf Helden. Man könnte dann fast überlegen nur wenig Magier, evtl. gar keinen, zu spielen und dafür voll auf Nahkampfkraft durch Saurusse zu gehen. Das Riskio ist dann nur hoch, dass der Gegner einen sehr wichtigen Spruch mit hohem Würfelwurf schafft und man selbst evtl. keine Bannrolle zur Verfügung hat, die das Problem sicher gelöst hätte.

Die wirklichen Highlights dieser Armeen sind dann eigentlich Sotek und Quetzl. Eine Armee des Sotek verfügt über einige tolle Tricks. Skinks mit 2 Attacken im Angriff, Saurusse sogar mit 3 ! Leider ist Sotek ein Zeichen, das nicht immer oder eher selten direkt bei den Helden gesetzt ist, sodass man hier hin und wieder in Probleme mit der Heldenkonfiguration kommen kann.

Quetzl ist so ziemlich die stärkste gesegnete Armee. Quetzl gibt einem Wurfspeerskinks mit 4+ RüW im Nahkampf, Sauruskrieger mit 3+ und meistens gibt man eh allen Helden Quetzl. Zusätzlich sind die Upgrades der Skinks extrem günstig, sodass diese Armeeliste meist keinerlei Einschränkungen bedeutet. Mit der Lehre des Todes ist auch die Magielehre eine der sehr gut spielbaren. Im Normalfall ist Quetzl eine gute Wahl, wenn du eh allen Helden Quetzl gegeben hast und evtl. auf 1-2 SKinks verzichten kannst, um Zeichen zu bezahlen.

Armee der Südlande

Die Armee der Südlande ist eine Alternative Armeeliste aus dem AB Echsenmenschen. Es ist vor allem eine Skink-orientierte Liste. Ich will nicht im Detail auf alles eingehen, was diese Armee ausmacht, sondern nur kurz die Hauptunterschiede erläutern.

Helden und Kommandanten

Skinkhelden haben in dieser Armee zusätzliche Zeichen zur Auswahl. So kann man extrem günstige Skinkschamanen als Banncaddies spielen, indem man ihnen Tepok und 2 Bannrollen gibt (=4 Bannwürfel). Desweiteren gibt es zwei Skinkhelden für eine Kommandantenauswahl, was einem insgesamt mehr Helden auf dem Schlachtfeld erlaubt, als normalerweise zulässig. (z.b. 5 auf 2.000) Dafür haben sie andere Heldenauswahlen nicht. Der Slann ist auf die 4te Generation begrenzt und der Hornnacken ist ein Kommandant.

Kernauswahlen

Fehlende Sauruskrieger und Tempelwachen werden durch die Skinkkohorte ersetzt. Die Skinkkohorte, das sind Skinks, die nicht plänkeln. Generell ein eher schlechter Trupp, da er im Nahkampf keinen Schaden verursacht und zu dem im Nahkampf am empfindlichsten Block gehört. Dafür ist er relativ günstig und bringt immerhin die normalen passiven Boni eines Blocks mit sich. Dazu sind sie mit 6" Bewegung sehr schnell. Generell aber trotzdem eher eine schlechte Auswahl. Ein weiteres interessantes Element ist die Tatsache, dass die Skinks in dieser Armee Kurzbögen haben dürfen. Dadurch können sie bereits auf 18" den Gegner bedrängen und mit der Menge an Skinks, die man in dieser Armee aufstellen kann (und sollte), kann das wirklich unangenehm werden.

Eliteauswahlen

Tempelwachen & Sauruskrieger gibt es hier und eine neue Art der leichten Kavallerie, die Skink-Kavallerie. Diese ist generell sehr schwer einzusetzen. Sie hat nur W2 (Skinks halt) und einen sehr schlechten RüW. Dafür ist sie leichte Kavallerie und hat eine sehr hohe Bewegung. Zusätzlich kann sie mit Zeichen wie Sotek oder Huanchi versehen werden, wodurch sie sehr flexibel sein können (z.b. als leichte Kavallerie, die durch Wälder läuft). Insgesamt ist sie aber -genau wie die Skinkkohorte - eine der, wenn nicht **die** empfindlichste leichte Kavallerie des Spiels. Die Sauruskrieger dieser Armee dürfen nur ein Zeichen erhalten und sind dann gleich seltene Auswahlen, was sie eigentlich höchst unattraktiv macht.

Seltene Auswahlen

Dasselbe wie bei den anderen Listen auch.

Fazit

Für Anfänger ist die Südlande-Liste sicher nichts, da viel zu viele Einheiten sehr empfindliche Einheiten sind. Auch die entscheidenden Kernaussahlen wie die Kohorte oder die leichte Kavallerie ist so empfindlich, dass man wirklich wissen sollte, wie man mit ihr umzugehen hat.

Die rote Heerschar des Tehenhauin

Erstmal der Link zur offiziellen Armeeliste. M.W. stammt diese Liste aus dem Lustria-Buch und sie enthält einige interessante Konzepte:

[Die rote Heerschar des Tehenhauin](#)

Im offiziellen "the Red Host of Tehenhauin". Die Liste orientiert sich sehr nah an der Original-Echsen Liste und hat nur ein paar wenige, dafür interessante, Änderungen, die ich im Einzelnen ansehen will.

Rotkamm - Sonderregeln

Grundlegend haben alle, die in dieser Armee ein Zeichen tragen dürfen das Zeichen des Sotek (ähnlich einer gesegneten Sotek-Armee).

Desweiteren dürfen alle Skinkhelden die Sonderregel "Rotkamm" (Frei übersetzt von Red Crest) erhalten, die es ihnen erlaubt, Gifte zu ignorieren (es werden einfach normale Trefferwürfe gewürfelt) und keine Abzüge für Wald oder Dschungelgelände bei der Bewegung hinzunehmen. Desweiteren haben sie dann Hass auf Skaven und sind gegen bestimmte Effekte von Skavenarmeen nahezu immun. Alles in allem ein nettes Upgrade für 5 schlappe Punkte, dass man füglich mitnehmen sollte.

Neue magische Banner

Es gibt zwei kleine, neue Banner, die man den Rotkämmen geben darf. Das erste ist das Zeichen des Sotek. Darf nur von Rotkämmen getragen werden und erlaubt wiederholbare Verwundungswürfe in dem Zug, in dem man angreift. Das ist sehr nett, da es den Effekt der Sotek-Zeichen noch verstärkt und gerade Skinks ja nur mit S3 daherkommen. Darf auch einfach so von einem Rotkamm-Skinkregiment (siehe unten) getragen werden und ist in meinen Augen ein Pflichtbanner.

Das andere, das Banner des Skavenpelzes, verleiht seiner Einheit Raserei, darf aber nur von einem Rotkamm-Skink getragen werden. Zusammen mit den ganzen Zeichen des Sotek bedeutet das immerhin einen Rotkamm-Trupp mit 3 Attacken pro Modell im Angriff ! Das ist sogar bei deren mittelmäßigem Profil eine ganze Menge und kann schon so manchen Gegner, der nicht ganz hart auf der Brust ist, in die Flucht schlagen. Leider ist Raserei immer von zwei Seiten zu sehen, kann man doch so diese Skinkeinheit umlenken und leicht in Fallen locken. Da das Banner und die Einheit aber relativ günstig zu kriegen sind, kann man es durchaus mal riskieren.

Skinkhäuptlinge

Haben in dieser Armeeliste drei entscheidende Vorteile, die sie auch mal zu einer Konkurrenz für Saurushelden machen. Erstens dürfen sie die Armeestandarte tragen, was nett sein kann. Zweitens dürfen sie bis zu 75 Punkte an magischen Gegenständen tragen, was sie natürlich deutlich attraktiver macht (gerade den fliegenden Skink). Und, und das ist sicherlich das Beste, man erhält zwei Skinkhäuptlinge als eine Heldenauswahl ! Es gibt ein spezielles Charaktermodell als Kommandantenauswahl, Tehenhauin, der aber auf den meisten Turnieren als Pflichtcharakter entfällt, weswegen ich nicht näher auf ihn eingehe.

Alles in allem erlaubt dies, mehr Heldenauswahlen als üblich zu stellen (z.b. mit 4 Skinkhäuptlingen oder einfach mal Flieger, Flitzer, Banncaddy und AST !)

Rotkamm-Skinks

Sind eine Kern-Skinkauswahl. Im Gegensatz zu ihren Südland-Kollegen sind diese aber wirklich ihre Punkte wert. Für preisgünstige 7 Punkte erhält man einen KG mehr als üblich, hat ein Sotek-Zeichen gleich drin und auch die Rotkamm-Sonderregel. So kann man Skinks sich gefallen lassen und wirklich auch mal als Rank&File spielen. Sie laufen sehr schnell, ignorieren die üblichsten Geländearten und sind sehr kostengünstig (ein 25er Block kostet nur 197 Punkte inkl. Kommando). Dafür zählen die üblichen Skinkplänkler nicht mehr gegen die benötigte Anzahl an Kernaussuchen, was man aber durchaus in Kauf nehmen kann für diesen Tausch.

Kleine Schwärme

Sind im Gegensatz zu den normalen etwas günstiger, aber auch sie verlieren einfach zu schnell den Grund unter dem Boden. Der einzige Sinn könnte sein, eine 3 Schwärme zu kaufen, um damit Spielfeldviertel zu verweigern.

Arcanodon / Enginge of the Gods

Das Substitut für das Stegadon in dieser Armeeliste. Im Prinzip ist es ziemlich nah am Stegadon. Etwas billiger, keine Skinks, etwas weniger KG (was aber gerade gegen Armee mit viel KG 5 schaden kann - Elfen und Konsorten), dafür statt des Riesenbogens eine Steinschleuder auf dem Kopf. Sicherlich nicht die verkehrteste Wahl, im Prinzip kann man das beim Stegadon gesagte im Raum stehen lassen, wobei das Arcanodon im NK sicherlich schlechter ist, dafür aber besser mit der Steinschleuder ballert.

Fazit

Die Rotkämme sind eine interessante Alternative und in meinen Augen definitiv spielbarer als die Südlande-Liste. Die Rotkamm-Skinks als Kernaussuche sind solide und gut, ohne überpowert zu sein, Skinkhäuptlinge erhalten eine Daseinsberechtigung und im Tausch sind die eine oder andere Einheit einen Slot verrutscht (Plänkler-Skinks nicht mehr gegen Kernaussuchen, Chamäleone jetzt Selten). Mir gefällt die Liste, auch wenn ich denke, dass Skinkregimenter immernoch schwächer sind als vergleichbare Einheiten, insofern sollte ein Anfänger lieber mit der "normalen" Liste üben und sich dann später an diese Jungs wagen, wenn er anfängt, Skinks zu mögen.

Beispiels-Armeelisten - Generelles

Die Listen, die ich hier reinstelle, sind nur dazu da, um euch ein Gefühl für die Echsenmenschen zu geben und um zu sehen, wieviele Modelle man in etwa wovon benötigt. Es sind sicherlich keine optimierten und ausmaximierten Turnierlisten und keineswegs ein Ersatz für euch, euch nicht eine eigene auszudenken. Ich werde zwei 1.500er Listen und zwei 2.000er Listen reinstellen.

Beispiels-Armeelisten - 1.500, der fliegende Skink des Todes

- 1 Saurus Hornnacken (General)

Zeichen: Quetzl, Tlacotzl

normale Ausrüstung: Zweihänder, Schild, leichte Rüstung

magische Ausrüstung: Amulett des Jaguarkriegers, Aura des Quetzl

=> 178 Punkte

- 1 Skinkhäuptling

Zeichen: Sotek

normale Ausrüstung: Schild, leichte Rüstung, Wurfspeer, Kundschafter

magische Ausrüstung: Federumhang, Schwert der Macht

=> 151 Punkte

- 1 Skinkschamane

Zeichen: Keines

normale Ausrüstung: - (Stufe 1)

magische Ausrüstung: Magiebannende Spruchrolle x2

=> 115 Punkte

- 2x 11 Skinks mit Blasrohr jeweils 66 Punkte
- 1x 13 Skinks mit Wurfspeeren, Kundschafter 91 Punkte
- 1x 20 Sauruskrieger

Standarte, Musiker, Champion, Zeichen des Quetzl 300 Punkte

- 4 Kroxigore 232 Punkte
- 3 Teradons 105 Punkte
- 3 Salamander 195 Punkte

Macht insgesamt 1495 Punkte. Diese Armee setzt vor allem auf Flexibilität - deine beiden Kampfhelden sind sehr schnell, deine Teradons und Kundschafter können Kriegsmaschinen und leichte Truppen des Gegners aufhalten und deine Kroxigore kümmern sich um das ganze Zeug.

Beispiels-Armeelisten - 1.500 - Saurushelden

- 1 Saurus Hornnacken

Zeichen: Quetzl, Tlacotzl

normale Ausrüstung: Zweihänder, Schild, leichte Rüstung

magische Ausrüstung: Amulett des Jaguarkriegers, Aura des Quetzl

=> 178 Punkte

- 1 Saurus Hornnacken (General)

Zeichen: Tepok, Itzl

normale Ausrüstung: Schild, leichte Rüstung, Kampfechse

magische Ausrüstung: Glyphenhalsband, Schwert der Macht

=> 187 Punkte

- 1 Saurus Hornnacken (Armeestandarte)

Zeichen: Tepok, Itzl

normale Ausrüstung: leichte Rüstung, Kampfechse

magische Ausrüstung: Huanchis magisches Totem

=> 198 Punkte

- 1x 11 Skinks mit Blasrohr 66 Punkte
- 1x 10 Skinks mit Wurfspeeren, Kundschafter 91 Punkte
- 1x 5 saurskavallerie

Standarte, Musiker, Champion, Standarte des Chotek 265 Punkte

- 4 Kroxigore 232 Punkte
- 3 Teradons 105 Punkte
- 3 Salamander 195 Punkte

Macht insgesamt 1498 Punkte.

Diese Armee büßt etwas Geschwindigkeit und Flexibilität für Kampfkraft ein. Mit gleich 3 Saurushelden macht man ordentlich Druck, dank der Tepok-Zeichen kann man Magie ganz passabel standhalten. Der AST kann sich verschiedenen Einheiten anschließen, um diese evtl. im richtigen Moment in einen Gegner krachen zu lassen oder um einfach nur einen Gegner anzugreifen, den man am Anfang der Runde noch nicht sehen konnte.