

# WARHAMMER® ARMEEBUCH SKAVEN

Wie ein bösartiges Krebsgeschwür nagen sich die widerwärtigen Skaven durch die Wurzeln der Alten Welt. Ihr gewaltiges Tiefenreich breitet sich von Skavenblight, ihrer wuchernden, uralten Hauptstadt des Bösen, immer weiter in alle Himmelsrichtungen aus. Zornschäumende Horden heimtückischer Rattenmenschen lauern an diesem Ort des Bösen darauf, die arglosen Menschenreiche mit Pestilenz, Tod und Vernichtung zu überziehen und sie ein für allemal auszulöschen. In Form der uralten und bösartigen Herrscher des Zerfalls führt der finstere Gott der Skaven, die Gehörnte Ratte höchstselbst, seine Kinder ihrer endgültigen Bestimmung entgegen - der unumschränkten Herrschaft über die gesamte Welt! Dieser unverzichtbare Ergänzungsband für Warhammer beschreibt die Ursprünge, die Geschichte und das Volk der Skaven sowie ihre Armeen bis ins letzte Detail.

## ZERFALL UND VERWESUNG

Eine umfassende Geschichte der Skaven zeichnet ihre Ursprünge und ihren Aufstieg zur Macht nach; beschreibt ihre Bollwerke im Nebelberg und in der Säulenstadt, die Höllengrube und das abscheulichste ihrer Reiche, Skavenblight selbst.

## SONDERREGELN

Das Buch enthält sämtliche Spielregeln für alle Truppenarten der Skaven wie Giftwindkrieger und Gossenläufer. Außerdem stellt es die Gerätschaften der Warlock-Techniker, einschließlich der Höllenglocke, dem Todesrad und den Jezailschützen sowie neue magische Gegenstände für Skaven vor.

## ARMEELISTE

Eine vollständige Armeelisten beschreibt Sturmratte, Meutenbändiger und ihre Kriegsbestien, Seuchenhörne, Assassinen sowie viele weitere Krieger und Kriegsmaschinen. Ein eigener Abschnitt stellt einige der berüchtigtesten Skaven vor, darunter den Grauen Propheten Thanquol und seinen Leibwächter Knochenbrecher, den Seuchenherrscher Skrolk und Ikit Krallenhand, das Oberhaupt aller Warlock-Techniker.

## 'EAVY METAL

Farbphotographien zeigen eine vom Games Workshop 'Eavy Metal-Team bemalte Skaventruppe, und eine Karte enthüllt das gewaltige Netzwerk der Skaventunnel, das die Alte Welt unterhöhlt.

ISBN  
1872372 94 5



KOSTENFREIER  
TELEFONSERVICE  
DEUTSCHLAND  
0130 - 81 61 00

EIN GAMES™  
WORKSHOP  
PRODUKT

Games Workshop Ltd.,  
Chewton Street,  
Hilltop, Eastwood,  
Nottingham, NG16 3HY  
England



GAMES WORKSHOP®  
CITADEL MINIATURES  
WARHAMMER®  
ERGÄNZUNGSBUCH

Games Workshop und das Games Workshop Logo sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Citadel, das Citadel Logo und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. © Games Workshop Ltd., 1995. Alle Rechte vorbehalten.

# WARHAMMER® ARMEEBUCH SKAVEN





RÜTLER DES WEISSEN WOLFES GREIFEN HELDENMUTIG EINEN RATTENDAMON AN



ZWERGE VERTEIDIGEN IHRE BERGFESTUNG GEGEN SKAVEN

# WARHAMMER® ARMEEBUCH

## SKAVEN

VON ANDY CHAMBERS

Cover: Dave Gallagher

Illustrationen von: John Blanche, Wayne England und Mark Gibbons

Geschichten von Bill King

Übersetzung aus dem Englischen: Dieter Schmidt



### PRODUZIERT VON GAMES WORKSHOP

Citadel, das Citadel Logo und Warhammer sind eingetragene Warenzeichen von Games Workshop Ltd. Games Workshop, das Games Workshop Logo, Alte Welt, Giftwindkrieger, Gossenläufer, Grauer Prophet, Höllenglocke, Jezzaill, Rattendamon, Seuchenschleuder-Krieger, Skaven, Sturmratte, Todesrad, Warlock, Warp-Flammenwerfer und White Dwarf sind Warenzeichen von Games Workshop Ltd.

'Abweichungswürfel' sind ein in Großbritannien unter der Nr. 2017484 eingetragenes Warenmuster.

Alle Illustrationen und Abbildungen in allen Games Workshop-Produkten wurden entweder von Mitarbeitern hausintern angefertigt oder sind außer Haus angefertigte Auftragsarbeiten. Das ausschließliche Urheberrecht an diesen Illustrationen sowie dem gesamten Inhalt dieses Buches befindet sich im alleinigen Besitz von Games Workshop Ltd.

© Copyright Games Workshop Ltd, 1995. Alle Rechte vorbehalten.

Beratender Spieldesigner: Bryan Ansell

GAMES WORKSHOP LTD.  
CHEWTON STREET  
HILLTOP, EASTWOOD  
NOTTINGHAM NG16 3HY  
ENGLAND

EIN  
**GAMES WORKSHOP™**  
PRODUKT

KOSTENFREIER  
TELEFONSERVICE  
DEUTSCHLAND  
0130 - 81 61 00

PRODUKTCODE: 4135

ISBN: 1 872372 94 5

# INHALTSVERZEICHNIS

DIE URSPRÜNGE DER SKAVEN .....	4
DAS TIEFENREICH .....	6
SKAVENBLIGHT .....	6
DIE SÄULENSTADT .....	7
DER BUCKELBERG .....	7
Die HÖLLENGRUBE .....	8
GESELLSCHAFTSORDNUNG DER SKAVEN .....	9
WARPSTEIN .....	10
GESCHICHTE DER SKAVEN .....	12
DEBAKEL IN SKAVENBLIGHT .....	12
DIE ÄRA DER GRAUEN HERRSCHER .....	13
DER KRIEG AM KRÜPPELGRAT .....	13
NAGASH'S TOD .....	14
DER AUFSTIEG DES SEUCHEN-KLANS .....	16
Die SCHWARZE PEST .....	17
DAS ERSCHEINEN DER GEHÖRNTEN RATTEN .....	20
CHRONIK DER SKAVEN .....	22
KRIEGSMASCHINEN .....	24
WARP-FLAMMENWERFER .....	24
DIE HÖLLENGLOCKE .....	26
DAS TODESRAD .....	29
WARPLOCK-JEZZAIL .....	32
KARTE DES TIEFENREICHS .....	34
BANNER DER SKAVEN .....	49
BESTIARIUM .....	50
SKAVEN .....	50
ASSASSINEN .....	51
GOSSENLÄUFER .....	52
GIFTWINDKRIEGER .....	52
SEUCHENMÖNCH .....	53
RIESENRATTEN .....	53
SEUCHENSCHLEUDER-KRIEGER .....	54
MEUTENBÄNDIGER .....	55
SKLAVEN .....	55
RATTENDAMON .....	56
RATTENOGER .....	56
RATTENSCHWÄRME .....	57



ARMEELISTE DER SKAVEN .....	58
CHARAKTERMODELLE .....	58
REGIMENTER .....	58
KRIEGSMASCHINEN .....	59
MONSTER .....	59
VERBUNDENE .....	59
DAS FERTIGKEITENPROFIL .....	59
HÖCHST- UND MINDESTZAHLEN .....	59
SPEZIELLE CHARAKTERMODELLE .....	59
RÜSTUNG .....	59
AUSRÜSTUNGSLISTE .....	60
PUNKTEVERTEILUNG .....	60
CHARAKTERMODELLE .....	61
KRIEGSHERR DER SKAVEN .....	61
ARMEESTANDARTE .....	61
HÄUPTLINGE .....	61
SEUCHENPRIESTER .....	62
RATTENDÄMONEN .....	62
WARLOCKS & GRAUE PROPHETEN .....	62
CHAMPIONS .....	62
REGIMENTER .....	63
STURMRATTEN .....	63
KLANRATTEN .....	63
GOSSENLÄUFER .....	64
ASSASSINEN .....	64
SKLAVEN .....	65
SEUCHENSCHLEUDER-KRIEGER .....	65
SEUCHENMÖNCH .....	65
MEUTENBÄNDIGER .....	66
GIFTWINDKRIEGER .....	66
KRIEGSMASCHINEN .....	67
WARP-FLAMMENWERFER-TEAMS DES SKYRE-KLANS .....	67
HÖLLENGLOCKE .....	67
JEZZAIL-TEAMS DES SKYRE-KLANS .....	67
TODESRAD .....	67
MONSTER .....	68
SPEZIELLE CHARAKTERMODELLE .....	69
GRAUER PROPHET THANQUOL .....	69
SEUCHENHERRSCHER SKROLK .....	70
IKIT KRALLENHAND .....	71
SKROTZ DER MUTANT .....	72
MEISTERASSASSINE SNIKCH .....	73
QUIEK KOPFJÄGER .....	74
TAKTIKEN DER SKAVEN .....	75

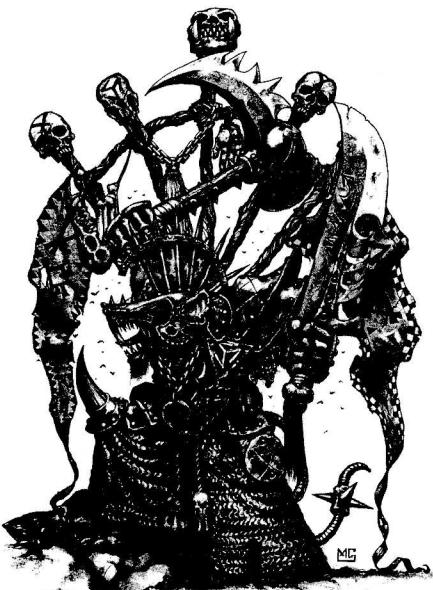


John Blanche

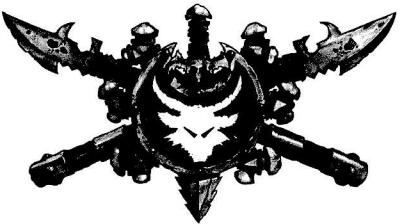
# DIE URSPRÜNGE DER SKAVEN

Unter den Gelehrten und Studierten herrscht ein nicht enden wollender Streit über den wahren Ursprung der als Skaven bekannten Kinder des Chaos. Manche behaupten, daß die Skaven lediglich eine besondere Form von Tierschädeln darstellen. Andere bestehen darauf, daß es sich um eine gänzlich eigenständige Rasse handele, die nicht wie die Tierschädeln als Mutationen des Menschen entstanden wären, sondern von echten Ratten abstammten. Wiederum andere weigern sich hartnäckig, auch nur die bloße Existenz der Skaven anzuerkennen. Jeder Versuch, Näheres über die Skaven herauszufinden, gestaltet sich ohnehin notorisch schwierig, denn sie sind ein vornehmlich unterirdisch lebendes Volk und kommen für gewöhnlich nur für ihre blutrünstigen und unerklärlichen Kriege an die Oberfläche. Den womöglich aufschlußreichsten Hinweis auf ihre Schöpfungsgeschichte liefert daher eine alte tileanische Volkslegende, die als 'Kavzars Untergang' bekannt ist. Der folgende Text stellt eine freie Übersetzung der ersten dreizehn Strophen dieser Sage vor, und der Leser mag daraus seine eigenen Schlüsse ziehen.

*Es war einmal, vor langer, langer Zeit, da lebten die Menschen und Zwerge einträglich unter den Däubern einer riesigen Stadt. Manche behaupten, daß dies die älteste und größte Stadt der Welt gewesen sei und daß sie schon vor der Zeit der Langbärten und Menschlinge von älteren und weiseren Händen erbaut worden wäre. Die Stadt lag teils über, teils unter der Erde, ganz der verschiedenartigen Natur ihrer Einwohner entsprechend. Unter der Erdoberfläche beberrschten die Zwerge ihre gewaltigen Steinewölfe und rangen dem Fels seine Schätze ab, während über Tage die Menschlinge Felder bestellten und abernteten, welche die Stadt wie einen Flickenteppich umgaben.*



*Eines Tages beschlossen die Menschen der Stadt, den Göttern ihre Dankbarkeit für ihr Schicksal zu zeigen und planten den Bau eines Tempels, wie ihn die Welt noch nie zuvor gesehen hatte. Mitten in der Stadt sollte eine kolossale Halle erbaut und mit einem einzigen, wolkenbohrenden Turm gekrönt werden. Ein Turm so hoch, daß er bis in den Himmel reichen würde. Nach sorgfältiger, von den Langbärten unterstützter Planung begannen sie schließlich damit, ihr monumentales Vorhaben in die Tat umzusetzen.*



*Die Wochen debneten sich zu Monaten und die Monate zu Jahren, und immer noch bauten die Menschlinge. Männer wurden alt, während sie an dem riesigen Tempel bauten, und ihre Söhne setzten ihre Arbeit durch Sommer und Winter bindurh fort. Viele Generationen später, war die Halle fertig, und es begann die Arbeit am großen Turm. Die Jahre vergingen, und der Turm erreichte eine solche Höhe, daß es den Menschlingen zunehmend schwerer fiel, das Baumaterial zur Spitze zu schaffen. Die Bauarbeiten verlangsamen sich schließlich so sehr, daß eine Fertigstellung des Turmes unmöglich schien. Da erschien jedoch eine Gestalt, die den Menschen ihre Hilfe bei deren großen Vorhaben anbot. Im Gegenzug verlangte sie, dem Tempel eine Widmung an die Götter hinzufügen zu dürfen. Würde man ihm diese gewähren, so behauptete er, dann würde er den Turm in einer einzigen Nacht vollenden. Was haben wir zu verlieren? fragten sich die Menschen und stimmten dem Handel bereitwillig zu.*

*Zur Abenddämmerung betrat der Fremde den unvollenendeten Tempel, schickte die Menschlinge fort und gab ihnen, erst um Mitternacht zurückzukehren. Als die Menschlinge das Gebäude verließen, zogen Wolken vor die Monde und bülten den Tempel in einen Mantel aus Finsternis. In der ganzen Stadt bildeten die Menschen Wache und warteten, bis sie sich gegen Mitternacht wieder auf dem Tempelplatz einfanden. Der Wind frischte auf, und die Wolken teilten sich, als sie zum Tempelturm hinaufblieben. Wie eine Lanze ragte er in den Himmel. Ganz oben auf seiner Spitze bling, kalt schimmernd im Mondlicht, eine riesige, gebürzte Glocke. Das war die Weihgabe des Fremden an die Götter, aber von ihm selbst fehlte jede Spur.*

*Die Menschlinge frolockten, daß ihrer Väter Väter Arbeit endlich vollbracht war. Sie strömten vorwärts, um den Tempel zu betreten. Doch am Punkt Mitternacht, fing die große Glocke an zu läuten, einmal ... zweimal ... dreimal. Langsame, schwere Klangwellen rollten über die Stadt. Vier ... fünf ... sechs Mal erkönte die Glocke. Sieben ... acht ... neun, der Glockenklang wurde mit jedem Schlag lauter, und die Menschlinge taumelten von den Tempelstufen zurück, preßten sich die Hände auf ihre Ohren. Zehn ... elf ... zwölf ... dreizehn. Beim dreizehnten Schlag riss ein Blitz den Himmel auf, und Donnerblau gab der Glocke Antwort. Hoch droben erleuchtete ein helles Aufblitzen das dunkle Rund von Mörsleit, und alle fielen in banges Schweigen.*

*Die Menschlinge flohen in ihre Betten, verzögert und verwirrt ob dieser Vorzeichen, die sie gesehen hatten. Als sie am nächsten*

*Morgen wieder aufstanden, entdeckten sie, daß ihre Stadt in Finsternis getaucht war. Sturmwellen zogen über die Stadt hinweg, und es fiel ein Regen, wie ihn noch nie jemand zuvor gesehen hatte. Schwarz wie Asche stürzte der Regen herab, bildete dunkle, glitschige Pfützen auf den Straßen und überzog das Kopfsteinpflaster mit dunkel irisierenden Farben.*

*Anfangs machten sich viele Menschlinge noch keine Sorgen, sondern warteten darauf, daß der Regen aufhörte, damit sie ihr tägliches Tägwerk wieder aufnehmen könnten. Aber der Regen hörte nicht auf. Der Sturm blies immer heftiger, und der Donner ließ den hohen Tempelturm erbeben. Die Tage debneten sich zu Wochen aus, und noch immer hörte der Regen nicht auf. Jede Nacht schlug die Glocke dreizehn Mal, und an jedem Morgen lag Finsternis über der Stadt.*

*Die Menschlinge wurden zunehmend furchtsamer und beteten zu ihren Göttern, aber der Regen hörte nicht auf und die schwarzen Wolken bingen noch immer wie ein Leichtentuch über den Sturm niedergedrückten Kornähren auf den Feldern. Die Menschlinge gingen schließlich zu den Zwergen und batzen sie um Hilfe. Den Langbärten jedoch waren ihre Nöte gleichgültig - was schadete schon ein bisschen Regen an der Oberfläche? Im Schoß der Erde blieb alles warm und trocken.*

*Die Menschlinge verkrachten sich in ihren Häusern, denn Furcht nagte an ihren Herzen. Sie schickten Boten aus, um Hilfe zu suchen, aber keiner von ihnen kehrte zurück. Einige gingen zum Tempel, um zu beten und den Göttern von ihrer schwindenden Nahrungsopfer zu opfern, doch die Tempeltore waren fest verschlossen. Der Regen nahm an Stärke zu. Dunkle Hagelkörner fielen vom Himmel herab und zerquetschten die durchmaßten Feldfrüchte. Die große Glocke ließ ihr Geläut über der vor Angst erstarnten Stadt erschallen. Bald darauf spalteten riesige Steine die Wolken und stürzten herab, um die Häuser der Menschlinge zu zerschmettern. Viele wurden krank und starben ohne ersichtlichen Grund, alle Neugeborenen der Menschlinge waren furchtbar entstellt. Eine Ungezieferplage fraß das wenige verbliebene Korn, und die Menschlinge begannen zu hungern.*



*Abermals suchten die Ältesten der Menschlinge die Zwerge auf und diesmal verlangten sie deren Hilfe. Sie wollten ihr Volk unter die Erde in Sicherheit bringen, und sie forderten Nahrungsopfer. Die Langbärte wurden zornig und teilten den Menschlingen mit, daß die tiefergelegenen Ebenen überfüllt und auch ihre Nahrungsressourcen von Ratten aufgefressen worden wären. Es sei ihnen kaum genug Essen und Obdach für ihr eigenes Volk verblieben. Sie wiesen die Menschlinge aus ihren Hallen und verriegelten alle Eingangstore.*

*In den Ruinen der Stadt wurde jeder neue Tag tödlicher als der vorherige. Die Menschlinge verzweifelten und wandten sich auf der Suche nach Bestand sogar an die finsternen Götter des*

*Bösen und raunten sich in der Hoffnung um Erlösung die Namen vergessener Dämonen zu. Aber nur die Ratten kehrten zurück, größer und dreister denn je. Ihre buschenden, peitzigen Gestalten versuchten die gebrochene Stadt, labten sich an den Letchen und überwältigten die Kranken und Schwachen. Immer um Mitternacht läutete die Glocke dreizehnmal - triumphierend und unbeholt. Die Menschlinge wurden in ihrer eigenen Stadt zu Gejagten, während riesige Rattenborden die Straßen nach Beute absuchten.*



*Am Ende nahmen die verzweifelten Menschlinge ihre wenigen Waffen und hämmerten an die Pforten der Zwerge. Aber von drinnen kam keine Antwort. Die Menschlinge ergripen schwere Balken und rammten damit die Tore ein und betraten die dahinterliegenden, dunklen und leeren Stollen. Die mitleiderregenden Überreste der einstmalen stolzen Stadtbevölkerung stiegen in die Tiefen der Zwergentadt hinunter. In der uralten Königssalle fanden sie die Zwerge schließlich, jetzt nur noch blankgeknabberte Knochen und zerfetzte Kleidungsreste. Und dort erblickten sie auch im verlöschenden Licht ihrer Fackeln die Myriaden Augen rings um sie, die wie kleine Sterne glitzerten, als die Ratten den Kreis schloßen.*

*Die Menschlinge stellten sich Rücken an Rücken und kämpften verzweifelt um ihr Leben, aber gegen die unmenschliche Raserie und Überzahl der peitzigen Horde waren ihre Waffen nutzlos. Die Flut des monströsen Ungeziefers brach über ihnen zusammen, einer nach dem anderen ging zu Boden und wurde zerrissen. Tief gruben sich die gelben Scheidezähne der Nager in ihr Fleisch, und die Schmerzensschreie wurden durch das abstoßende Gequieke der peitzigen Masse übertönt.*

*Übersetzt aus der tileanischen Legende 'Kavzars Untergang', auch 'Der Fluch der Dreizehn' genannt*

*Von den Nordküsten des tileanischen Meeres bis zu den Füßen des Schwarzen Gebirges breitet sich wie ein eiterndes Geschwür der riesige Morast eines trostlosen Marschlandes aus. Dieses Gebiet ist als 'Blightmoor' bekannt, ein uraltes und schreckliches Reich, wo den Unachtsamen ein rascher Tod ereilt. Ein immerwährender, stinkender Nebel entzieht seine tiefen schwarzen Tümpel und schleimigen Schilfbedeckten Feldern dem Blick. Träge dahinfließende, schlammige Kanäle winden sich durch den irrigartenähnlichen und ungründlichen Sumpf, werden an beiden Ufern von Streifen verkrüppelter Stengelpflanzen gesäumt, die nichts so sehr gleichen wie von Feuer geschwärzten Kornähren. Mancherorts bilden sich Tümpel, auf denen ein dunkles Irisieren liegt und wo nichts Lebendiges wächst.*

*Wer das Blightmoor betritt, geht in seinen sicheren Untergang, fordert den Tod im bodenlosen Sumpfslamm oder den Mäulern grauenhaft verwachsener Bestien geradezu heraus, die der Legende nach hier leben. Nur wenige wagen sich in diese Schrecken hinein, denn keinerlei Sagen über Gold oder verborgenes Wissen, das in den eisigen Klauen des Moores vergessen wäre, locken Abenteurer an. Hier findet sich nur schwarzer Sumpf, stinkender Nebel und ein einsamer Tod. Selbst in der Nähe lebt kaum jemand, aus Angst vor den finsternen Geheimnissen, die dieser Ort birgt. Hier liegt die Heimat der geheimnisvollen Rattenmenschen, die von den oberirdischen Völkern als Skaven bezeichnet werden.*

# DAS TIEFENREICH

## SKAVENBLIGHT

Ohne daß die Welt davon weiß, schwärzt tief im fauligen Herzen des Blightmoors die widerwärtige Hauptstadt der Skaven - Skavenblight. Halb im stinkenden Morast versunken, erinnern nur noch die Ruinen alter Gebäude an die Menschen, die in dieser einstmal prachtvollen Stadt lebten, und bezeugen als Mahnmal das von den Kindern der Gehörnten Ratte ausgehende Verderben.

Lange bevor ein durch diese Marschen Reisender jedoch auf Skavenblight stieß, würde er einer der vielen verrottenden Sklavenbarken begegnen, die hier unablässig durch die trüben Gewässer rudern, ausgediente Schiffsrümpfe ohne Aufbauten, die jetzt als Sklavenquartiere dienen. Flottillen winziger Weidengeflechtkähne tummeln sich in ihrem Kielwasser und schwärmen gelegentlich aus, um das schwarze Korn zu ernten, das inmitten der umliegenden Schilfwechte wächst. Stämmige Skavenaufen teilen emsig Peitschenhiebe an die verzweifelten Sklavengestalten aus, die sich abmühen, ihr Erntesoll zu erfüllen. Ob dabei gelegentlich ein Flechtboot auf Nimmerwiedersehen im Nebel verschwindet oder mit einem Platschen kentert, schert die Skaventreiber wenig, denn eine Flucht durch die Sümpfe ist unmöglich, und die schlimmste Bestrafung, die den Kornsklaven droht, besteht ohnehin darin, sie in dem schwarzen Morast auszusetzen.

Weiter im Innern des Blightmoors erheben sich riesige, verlassene Gebäude aus dem Schlamm, deren schmale Fensterschlitzte anklagend über das Sumpfwasser starren. Sklavenbarken scharren sich unheimlichend um die dortigen Kainanlagen, und eine endlose Reihe grämgebeugter, sich mühsam dahinschleppender Gestalten trägt mit Korn gefüllte Körbe in diese Speichertürme. Von drinnen schallt unablässig das laute Mahlen und Quietschen sich drehender Mühlsteine heraus. Grünliche Lichter flackern und blitzen an den schmalen Fenstern, während die großen Mühlen das mutierte Korn zwischen Warpsteinräden zerreissen, um damit die hungrigen Horden Skavenblights zu nähren.



Jenseits der großen Mühlen kann man durch den Nebel hindurch einen undeutlichen Umriß erahnen, eine kantig steile Erhebung inmitten der eintönigen, flachen Landschaft der Sümpfe. Unregelmäßige Feuerzungen springen daraus empor, und man kann ein entlegenes Rascheln hören, als ob die Entfernung zahllose verschiedene Geräusche zu einem einzigen Raunen verschmelzen ließe. Beim Näherkommen erkennt man in dem undeutlichen Gebilde eine riesige Trümmerstadt, die aus dem grauen Dunst auftaucht.

Der feuchtkalte Nebel, der sich schwerfällig über das Blightmoor wälzt, entzieht dem Blick zwar einen Großteil der Ruinen, man kann aber immer noch die Umrisse alter Mauern und Torbögen aus dem schmatzenden Schlamm herausragen sehen. Tiefer im Stadtinnern steigt das Land an, und die Gebäude turmen sich auf dem festen Untergrund höher auf. Eingesäumte Häuser reihen sich an zerstörte Hallen, geborstene Plastersteine sprühen in grotesker Schieflage aus verlassenen Marktplätzen. Hier und da überspannen finstere Tunnelmundungen den Boden wie Pockenarben und spucken Flammen oder faulen Dunst aus, während die Erde im Rhythmus der aus großer Tiefe empordringenden Kadener erbebt. Hoch droben in einigen der höchsten Gebäude schimmern fahle Lichter in leeren Fensterlöchern, die wie Geisteraugen über das Moor starren.

Genu im Zentrum der Stadt ragt über einem riesigen Tempel ein einzelner, bis zu den Wolken reichender Turm in den Himmel empor. Ganz oben auf seiner Spitze, an der äußersten Sichtgrenze, thront ein monströser Glockenstuhl, der unablässig von dunklen Schemen umkreist wird. Die alles umhüllenden Nebelwickeln sich eng um diesen unheiligen Ort, als ob sie ihn vor dem erschrockenen Blick der Welt verborgen wollten. Dies ist der Tempel der Gehörnten Ratte, der Ursprung des allerersten Sichtgrenzen, thronen der Skaven angreichten Ühnels. Einst aus gleißend weißem Marmor, ist seine geborstene und vernarbte Oberfläche nun von Rauch unzähliger Schmieden und Opferfeuer geschwärzt. Quiekend gezischelte Beschwörungsgebete erklingen in den gewölbten Flügelgängen, und in seinen zerstörten Kapellen hallt der Lärm unheiliger Rituale wider. Dies ist die Geburtsstätte der Skaven, das Herz ihres finsternen Tiefenreiches.

Unter Skavenblight liegt ein derart verschlungenes Tunnelabyrinth, daß sogar die Skaven selbst über keinerlei zuverlässige Karten dieser Stollen verfügen. Seine oberen Ebenen sind in Bezirke unterteilt, die von jeweils einem der großen Klans beherrscht werden. Hier säumen methanverbrennende Gasleuchter die gewundenen Tunnels und beleuchten den Weg mit gespenstischen, rotblauen Flammen. Im Bezirk des Skyre-Klans knattern zudem hoch an der Decke angebrachte, in Glaskugeln eingeschlossene Blitze von sich hin und tauchen alles in ein geisterhaft flackerndes Licht. Skaven und ihre Sklaven arbeiten rund um die Uhr in riesigen Schmieden, Laboratorien und Werkstätten, wo Wärpstein verarbeitet, neue Waffen erproben und jene Massengüter fertigen, welche die wimmelnde Bevölkerung der Tiefenstadt braucht. In einigen Bezirken schleppen unermüdliche, rauchspuckende Eisenbestien schwere, mit Stahlräder versehene Lastkarren über Metallschienen, und gewaltige Laufräder ziehen Transportkäfige aus den unteren Ebenen heraus.

Diese unteren Ebenen Skavenblights sind ein finsterner Alpträum. Hier kämpfen die Skaven und rangniedrigeren Krieger-Klans gegeneinander, um inmitten des Drecks und Unrats der Tiefe zu überleben. Feuchtigkeit rinnt die Wände herab und vermischte sich mit dem Sicker- und Abwasser, das von den oberen Ebenen herabspülte, bis es häufig knietief in den Stollen steht. Deckeneintrübe und Überflutungen sind hier an der Tagesordnung, und Sklavengruppen arbeiten pausenlos daran, die engen Durchgänge wieder freizuräumen und die älteren Tunnel abzustützen, wobei die Skaven nur allzu häufig ihrerseits Opfer weiterer Unglücks werden. In dunklen, vergessenen Ecken lauern seltsame Mutationen und entflohene Skaven und durchstreifen die Dunkelheit dieses Labirythns auf der Jagd nach leichtsinnigen Skaven oder achtlosen Skaven, um sie zu verschleppen und aufzufressen.

Lange, in den Fels getriebene Stollen erstrecken sich von der Tiefenstadt nach Norden und Westen und teilen sich unter dem

Felsengrund des Schwarzen Gebirges, jeder von einem Außenposten der Klanratten oder ausgeklügelten Fällen gesichert. Tausende Meilen geheimer Tunnels erstrecken sich von Skavenblight durch die Himmelspeiler und unter dem Schwarzen Gebirge hindurch und weiter darüber hinaus. Netzwerke von Zweigstollen durchziehen das Graue Gebirge und erstrecken sich unter den nichtsahnenden Städten Bretonias und des Imperiums.

Im Norden und Süden haben sich die Skaven quer durchs Schwarzen Gebirge genagt und ihre Tunnel bis über die Grenzen der Alten Welt hinaus nach Arabia, den Südländern, den Ländern der Finsternis und schließlich sogar bis Lustria, Naggaroth und Cathay vorangetrieben.

## DIE SÄULENSTADT

Säulenstadt ist der Skavenname für Karak Achtgipfel, denn die endlosen Meilen von Säulen gestützte Hallen und gewölbter Stollengänge in dieser unterirdischen Zwergenfestung machen mehr Eindruck auf sie als die acht Berggipfel, die den Ort an der Oberfläche umgeben. Die Säulenstadt wird vom Mors-Klan besetzt gehalten, dessen Klanführer der Herrscher des Zerfalls Guhgenah ist. Der Mors-Klan ist zweifelsohne der zahlenstärkste aller Krieger-Klans und hat entlang des ganzen Schwarzen Gebirges eine Vielzahl verlassener Zwergenbergwerke und -siedlungen Besitz genommen.

Die Skaven entdeckten Karak Achtgipfel mehr als siebenhundert Jahre vor Sigmar Geburt. Eine derartige riesige unterirdische Stadt mit bloßer Gewalt zu erobern, überstieg die Möglichkeiten der Skaven jedoch bei weitem. Daher entwarf der Rat der Dreizehn einen ausgeklügelten Langzeitplan, um die Zwerge im Laufe der nächsten zehn Generationen vollzählig aus ihrer Stadt zu zwingen. Der Aufrug zur Eroberung der Säulenstadt wurde dem Mors-Klan und dem Grikat-Klan übertragen. Der Rat versprach diesen Klans zudem, daß sie auch gemeinsam die Herrschaft über die Säulenstadt ausüben dürften, wenn sie Erfolg hätten. Zunächst verbrachten die Krieger des Grikat-Klans in Vorbereitung ihres Vorhabens über hundert Jahre damit, sich mit Unterstützung des Mors-Klans unter die tiefsten Zwergentunneln der Stadt vorzurücken und Zugänge zu den dortigen Untergrundbrunnen zu schaffen.

Danach verteilten vom Skyre-Klan angeheuerte Warlock-Techniker Splitter verbrauchter Wärpsteinschlacke in den Brunnern. Der Eroberungsplan sah anschließend vor, abzuwarten, bis die Zwerge ihre Stadt aus freien Stücken verließen, weil das tödliche Gift des Wärpsteins ihre einzigen Wasserquellen vergiftet hatte. Dieser Plan des Rates wurde jedoch wieder verworfen, als der Druck wuchs, den die außerhalb von Karak Achtgipfel versammelten Ork- und Goblinkräfte auf die Zwerge ausübten. Nachdem sie ihre Streitmächte über viele Jahre hinweg aufgebaut hatten, drohten jene Grünlinge die schwächer werdenden Zwerge zu überwältigen und die Stadt selbst einzunehmen.

Um nicht Gefahr zu laufen, daß die Orks und Goblins Karak Achtgipfel einnahmen und den Skaven wegschnappten, befahl der Skavenrat den zwei rings um die Wehrstadt der Zwerge aufgestellten Klans die Invasion. Sie sollten alle verbliebenen Zwerge erschlagen und danach die obersten Stollenanlagen zum Einsturz bringen, um die Grünlinge ein für allemal auszusperren. Auf diesen Befehl hin strömten Tausende von Rattenkriegern in die unteren Grubenanlagen und überwannen die überraschten Zwerge dort anfangs sehr schnell. Sich aber aus den Tiefen nach oben zu kämpfen, erwies sich als erheblich schwieriger, da die Zwerge nun erbittert zurückschlugen. Sie errichteten Mauern und Schutzwälle in den Stollen und benutzten kochendes Öl, Schießpulver und ausgeklügelte Fällen, um die ständigen Skavengänge abzuwehren.

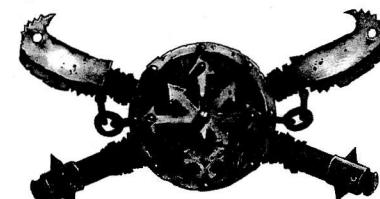
Jahrzehntelang hielten die Skaven deshalb nur die untersten Ebenen, und all ihre Versuche, sich einen Weg in die oberen Anlagen zu graben oder freizukämpfen, wurden samt und sonders vereitelt. Spione an der Oberoberfläche berichteten den Klanführern, daß die Orks und Goblins die oberirdische Zwergenstadt inzwischen vollständig erobert hätten und die Zwerge nun immer tiefer unter die Erde trieben. Glücklicherweise konnten die Warlock-Techniker des Skyre-Klans mit ihrer neuesten Erfindung, dem tödlichen Giftwind, den zum Stillstand gekommenen Feldzug der Skaven rechtzeitig wieder in Gang bringen.

Hunderte von Zwergenleben fielen dieser neuen und schrecklichen Waffe in den engen, geschlossenen Tunnels der unteren Ebenen zum Opfer, als erstickende Wolken gelblicher Dämpfe jede Verteidigung niederzwarfen, die die Zwerge aufzustellen vermochten. Über die Osttreppen brachen die Skaven nach einer Woche fortwährender Kämpfe schließlich zu den oberen Stollenanlagen durch. Als sie erkannten, daß ihre Festungsstadt verloren war, versiegelten die wenigen hundert überlebenden Zwerge hastig die Grabanlagen ihrer Vorfahren und kämpften sich einen Weg nach draußen frei, um die Nachricht vom Fall Karak Achtgipfels nach Karaz-A-Karak zu bringen.

In der verlassenen Zwergenstadt stießen die Krieger des Mors- und des Grikat-Klans bald auf Orks und Goblins der Oberfläche. Eine Reihe erbitterter Schlachten stellte schnell klar, welche Teile der Stadt dem Herrschaftsgebiet der Skaven einverlebt und was den Grünlingen gehören würde. Während der letzten großen Schlacht, die in den Zeremonienhallen des westlichen Stadtviertels ausgefochten wurde, brachte der Mors-Klan gemäß der ihm zuvor vom Skavenrat erteilten Befehle das Gewölbbedach zum Einsturz, um die Orks dadurch auszusperren. Allerdings übersahen sie mit verräterischer Absicht geflissentlich, daß der Grikat-Klan in dem betroffenen Gebiet gerade kämpfte. Aus diesem Grund wurden beinahe alle Krieger jenes Klans von der einstürzenden Decke getötet. Die überlebenden Grikat-Krieger machte der Mors-Klan sogleich zu Skaven und erhob Alleinanspruch auf die gesamte untere Säulenstadt. Die Herrscher der Säulenstadt gaben dieser Forderung nach, und so wurde die Säulenstadt bis zum heutigen Tage bedeutendste Liegenschaft und größte Bruststätte des Mors-Klans.

## DER BUCKELBERG

Der Buckelberg ist die größte Skavenfestung in den Ländern der Finsternis. Er liegt am östlichen Ende des Tollwutpasses, eine riesige Nadel aus schwarzem Fels, die aus der staubigen Ebene ragt. Der Buckelberg wird gegenwärtig vom Herrscher des Zerfalls Kratzs Todesklave regiert, dem Anführer eines der mächtigsten Krieger-Klans, des Schwarzfell-Klans. Der Nachwuchs des Schwarzfell-Klans besteht zu einem bemerkenswerten Anteil aus riesigen, schwarzfelliigen Kriegern, so daß General Kratzs über zahlreiche Eliteregimenter Sturmtruppen verfügen kann, was ihn bei den anderen Krieger-Klans sehr gefürchtet macht. Die Hauptaufgaben dieser Skavenfestung bestehen darin, das Tiefenreich mit ständigem Nachschub an Goblinklaven zu versorgen und für die Schmiedewerstätten des Schwarzfell-Klans die reichen Eisen- und Kupferadern unter dem Berg abzuhauen.



Der Buckelberg wurde ursprünglich von Nachgoblins besiedelt, die vor mehr als dreitausend Jahren vor dem Wüten des großen Nekromanten Nagash geflohen waren. Jahrhundertelang lebten mehrere Stämme in seinen Höhlen und Tunnels, führten unablässig Krieg gegeneinander und gruben ihre Stollen immer tiefer in den Berg hinein. Rund dreihundert Jahre vor Sigmar Geburt brachen Skaven, die sich vom Schwarzen Gebirge aus nach Osten gebraben hatten, in die unteren Ebenen dieser Nachgoblinstollen ein. Anfangs wurden die Skaven aber von Schwärmen wütender Goblins und Höhlensquigs zurückgeschlagen, so daß sie sich bald zurückziehen mußten und ihre Tunnels hinter sich blockierten.

Der Rat der Dreizehn beauftragte daher den Schwarzfell-Klan mit der Sauberung des Buckelberges und versprach ihm dessen Übereignung, falls er Erfolg hätte. Der Klan stürzte sich beinahe in den Bankrott, um Giftwindkrieger des Skyre-Klans und Meutenbänder des Züchter-Klans anzuheuern, die ihnen beim

## DAS TIEFENREICH

Tunnelkampf helfen sollten. Ein Jahr nach dem ersten Eindringen in die Goblinstollen legten die Krieger des Schwarzzell-Klans schließlich neue Tunnel unter dem Buckelberg an und entdeckten, daß die Goblinstämme sich bereits in einen erbitterten Krieg untereinander befanden hatten. Nach mehreren Monaten blutiger Kämpfe waren die noch verbliebenen Goblins ausgerottet oder versklavt. Damit war der Buckelberg endgültig im Besitz des Schwarzzell-Klans.



Vom Buckelberg aus führen die Skaven häufig Raubzüge gegen die nahegelegenen Goblinlager im Hexenberg und dem Grimmburg, um neue Skaven einzufangen. Jedes Jahr werden hunderte dieser Goblinklaven ins Tiefenreich geschickt (Orks hingegen finden selten als Skaven Verwendung - sie sind zwar stark, zugleich aber auch aufsäsig und ziemlich unempfänglich für Schmerzen), andere werden in den Minen des Buckelberges zur Arbeit gezwungen oder einfach aufgefressen. Die Krieger des Schwarzzell-Klans zeigen großes Geschick beim Einfangen von Goblins und sperren ihre Opfer häufig in einer Höhle oder einem Tunnel ein, bis sie halb erstickt sind, um sie dann leicht bewußtlos schlagen zu können. Ihre bevorzugte Taktik besteht jedoch darin, abzuwarten bis die Goblins ein großes Fest feiern und zuviel Pilzwein trinken. Wenn der letzte Goblin volltrunken zusammengebrochen ist, kriechen die Skaven hinzu und schleppen still und leise so viele Goblins fort, wie sie brauchen.

Der Schwarzzell-Klan unternimmt auch Streifzüge durch die Länder der Finsternis, um nach vom Himmel gefallenen Warpstein-Meteoriten zu suchen. Das ist sehr gefährlich, weil sie sich dazu an der Oberfläche bewegen mit Orks, Goblins und Wölfe abwehren müssen, manchmal sogar Chaoszwerge aus dem Nordosten, die nach Skaven suchen. Trotzdem lassen sich die Skaven dadurch nicht von ihren Vorstößen abhalten, denn östlich des Weltrandgebirges fallen sehr viele Warpstein-Meteoriten vom Mörtsleib herab, die einen unermeßlichen Wert für die Skaven darstellen.

## DIE HÖLLENGRUBE

Im Norden, in der als 'Land der Trolle' bekannten, lebensfeindlichen Einöde, liegen die infernalen Bratgruben des Züchter-Klans. Dessen größte Festungsanlage liegt in einer schneereichen Bergregion der nördlichen Ausläufer des Welrandgebirges und ist dort in die Felswände und den Untergund einer windigen Kluff geprägt. Von vulkanischen Lavatümpeln auf dem Boden dieser Spalte steigen grauliche Wolken aus Dampf und Gasen auf und vermengen ihren Schwefelgestank mit dem von Wind herangebrachten Ausdünstungen verfilzter Pelze und Exkremente. Schlimmer als dieser Gestank ist jedoch die furchteinflößende Kakophonie aus Geheul, Gequetsche, Gebrüll und Gekreische, die wie das Wehklagen der verlorenen Seelen tausend verschiedene Kreaturen über die gefrorene Kluff aufsteigt. Nicht ohne Grund ist dieser Ort als die 'Höllengrube' bekannt.

Im Großen Krieg gegen das Chaos vor zweihundert Jahren wurde die Höllengrube von einer der vielen Armeen aus Tiernaschen und Chaoskriegern angegriffen, die durch Kislev nach Süden vordrangen. Die Festung wurde von Meutenbändigern gerettet, die eine Horde tollwütiger Rattenogier in den Tunneln freiließen und dadurch die Handlanger der vier Chaosmächte an die Oberfläche zurücktrieben. Dort wurde die Chaosarmee schließlich umzingelt und von einer weiteren Skavenstreitmacht vernichtet, die zur Verstärkung des Züchter-Klans von Karak Varn ausgeschickt worden war. Auch heute macht sich die damals

freigesetzte Magie des Chaos noch in starkem Maße bemerkbar, verformt das Felsgestein zu Zergebildern und verwandelt Pflanzen und Tiere in neue, abscheuliche Schreckengestalten.

Kleine Scharen Meutenbändiger durchstreifen das Land rings um die Höllengrube, um dort Kreaturen für ihre diabolischen Experimente einzufangen. Chaosmonster aus der Nördlichen Wüste zählen dabei zu ihren gefährlichsten, aber auch weitaus wertvollsten Funden. Diese riesenhaften und monstrosen Wesen bieten immer die beste Grundlage zur Erschaffung einer neuen Zucht von Kampfbestien. Die Jäger des Züchter-Klans verfolgen die Spur eines Manticor oder einer Hydra daher oft monatelang, bis sie Gelegenheit finden, zuzuschlagen. Eingefangene Bestien werden in riesigen Eisenkäfigen in die Höllengrube verschleppt. Sobald sie dort eintreffen, setzen die Skaven sie solange der Strahlung von Warpstein aus und füttern sie sogar mit sorgfältig abgewogenen Mengen dieses Zaubersteins, bis sich die ersten Mutationen herauszubilden beginnen. Der Boden der Höllengrube ist mit dem Ausschuß gescheiterter Experimente des Klans angefüllt: blassen, verwachsenen Monströsitäten, die über den Boden der Felsenkuft watscheln oder taumeln und sich gegenseitig auffressen.

Der Züchter-Klan forscht ständig nach neuen, erbabilen Zuchttöcken für seine Kampfbestien, die er an anderen Klans verkaufen oder vermieten kann. Man erzählt sich die phantastischen Gerüchte über die von ihnen gezüchteten Monstrositäten. Als berüchtigte Schöpfung der Meutenbändiger gilt zweifelsohne der furchterregende Rattenoher, aber auch ratteähnliche Wölfe haben schon in Kislev und Umgebung unterstreichen sehen. Oft wurden diese von seltsamen, bepelzten Züchtungen aus Trollen und riesigen, selten gesichteten Wesen begleitet. Manche der von den Meutenbändigern eingefangenen Kreaturen werden auch lediglich abgerichtet und an andere Klans verkauft, denn die Meutenbändiger des Züchter-Klans sind Meister im Dressieren wilder und reißender Monster. Den Willen aufsässiger Ungeheuer brechen sie sowohl, bis diese ihren Befehlen blind gehorchen, während sie zahme Kreaturen so lange quälen und aufzustacheln, bis sie zu mörderischen, reißenden Bestien werden.

Gegenwärtig regiert Klanführer Verminkin, der Meutenmeister des Züchter-Klans, die Höllengrube. Meist hält er sich aber im Klanbezirk des Züchter-Klans in Skavenblight auf, denn Verminkin gehört dem Rat der Dreizehn an und wird von vielen anderen Herrschern des Zerfalls als der mächtigste Krieger unter ihnen gefürchtet. Der Meutenmeister wird auch deswegen gefürchtet, weil er über das riesige Vermögen des Züchter-Klans verfügt, das mehr als ausreicht, um private Meuchelmordaufträge beim Eshin-Klan zu bezahlen und Ratsmitglieder zu bestechen. Auf diese Weise hat sich Meutenmeister Verminkin bereits bis zum neunten Platz im Rat der Dreizehn emporgearbeitet. Dadurch sitzt er General Paskrit gegenüber, dem obersten Heeresführer aller Skaven, der den vierten Platz innehat, und deshalb im Rat die gleiche Macht besitzt wie er. Sein Ehregeiz treibt ihn allerdings immer weiter, und er strebt noch höhere Ziele an.

## GESELLSCHAFTSORDNUNG DER SKAVEN

*'Die Skaven-Gesellschaft ist eine durch Meuchelmord gemäßigte Tyrannie.'*

Bagnian, Herr von La Maisontaal

Die Gesellschaft der Skaven wird von Klans beherrscht, wobei Krieger-Klans die Masse der Bevölkerung ausmachen. Innerhalb dieser Krieger-Klans unterliegen die Skaven einer strikten Rangordnung, die von der unteren Masse der schwächeren Skaven bis zu den mächtigsten Kriegern des Klans hinaufreicht. Zum Klanführer schwingt sich natürlich nur der gerissenste und mächtigste Skaven des Klans auf. Aber nicht nur dieses Amt wird gewaltsam besetzt, auch auf allen anderen Ebenen ist der Alltag der Skavensklaven von ständigem Gezänk und Hierarchiekämpfen geprägt. Diese Rangeleien werden für gewöhnlich nur mit Zähnen und Klauen oder Messern ausgetragen. Sie fordern daher nur selten Todesopfer, aber beinahe alle Skaven tragen aus diesen Zweikämpfen Narben davon, viele haben sogar ein Ohr oder ein Auge verloren. Schwerer verkrüppelte Skaven müssen allerdings damit rechnen, daß der Sieger sie ohne zu zögern abschlachtet und einfach auffrisst.



befolgen. Dabei schiebt jedes Ratsmitglied natürlich immer auch auf die Stärke der eigenen Stellung im Rat. Theoretisch darf jeder Skaven einen Herrscher des Zerfalls zum Zweikampf um sein Amt herausfordern, indem er die Gebotsäule im Tempel der Gehörnten Ratte berührt. Wenn der Herausforderer diese Prüfung überlebt und es ihm dann noch gelingt, einen Herrscher des Zerfalls zu besiegen, würde er dessen Platz im Rat der Dreizehn einnehmen. Allerdings scheint ein Erfolg äußerst unwahrscheinlich. Schließlich haben alle gegenwärtigen Herrscher des Zerfalls ihre Stellung schon unverändert seit mehr als zweihundert Jahren inne, was zehn Generationen der kurzlebigen Skaven entspricht.

Die Politik der Skaven geht komplizierte und verworrene Wege, um es gelinde auszudrücken. Die geltenden Regeln, nach denen der Rat der Dreizehn regiert, wurden von der Gehörnten Ratte vor zweihundert Jahren auf der Gebotsäule niedergelegt. Sie muß dabei bewußt beabsichtigt haben, die politische Machtdistribution der Skaven so kompliziert und verschlungen wie möglich zu gestalten, denn Intrigen und Verschwörungen gehören zu den Charaktereigenschaften der Skaven und kommen wohl von ihrem Urvater, der Gehörnten Ratte selbst. Zweifellos empfindet sie die Winkelzüge der Herrscher des Zerfalls deshalb als einen Quell endloser Belustigung, wenn sie sich innerhalb der Grenzen seiner Gebote krümmen und winden.

Sogar die Sitzordnung an der Ratstafel der Dreizehn hat eine wichtige Bedeutung. Je weiter ein Herrscher des Zerfalls vom Thron der Gehörnten Ratte entfernt sitzt, desto niedriger ist sein Rang. Der erste und der zwölft Platz (also jene Ratsmitglieder, deren Plätze sich zur Rechten und Linken der Gehörnten Ratte befinden) sind die bedeutendsten, und ihre Inhaber dürfen alle anderen Ratsmitglieder überstimmen. Der sechste und der siebente Platz sind folgerichtig die unwichtigsten. Allerdings darf sich jeder Skavenherrscher bei Ratsabstimmungen auch enthalten und dadurch sein Veto gegen die Stimme seines Gegenübers einlegen. Beispielsweise kann Kritislik, der Oberste Graue Prophet, den Befehlen von Morskittar, dem Obersten Warlock des Skryre-Klans, jederzeit Einhalt gebieten (was er auch häufig tut). Deshalb brauchen selbst die mächtigsten Herrscher des Zerfalls häufig die Hilfe von Ratsmitgliedern niedrigeren Ranges, um ihre Pläne auch in die Tat umsetzen zu können. Desgleichen benötigen die rangniedrigeren Herrscher die Unterstützung einiger höherstehender Ratsmitglieder, um sicherzustellen, daß ihre eigenen Vorhaben die Zustimmung des Rats finden.

Dieses Verfahren bewirkt ein Wechselspiel ständig neuer politischer Bündnisse, Erpressung, Bestechung und Kuhhandel innerhalb des Rates - die Regierung ist also total korrupt. Lediglich die gegenseitige Attentatsversuche gelten unter den Herrschern des Zerfalls als verpönt, weil sie nicht subtil genug sind. Viel häufiger manipulieren die Ratsmitglieder einfach die Aktivitäten der Klans und schaffen dadurch geeignete Umstände, die den Rat zu den gewünschten Entscheidungen geradezu zwingen. Unter den Herrschern der Krieger-Klans, Jeder dieser Großklans hat eine ureigene Art der Bewaffnung und seine besondere Methode heimtückischer Kriegsführung entwickelt.

Die mächtigen Meutenbändiger des Züchter-Klans verwenden Warpstein, um aus Tieren und Monstern durch Mutation immer widerwärtigere Kampfbestien zu züchten. Die Skaven des Eshin-Klans sind gefürchtete Assassinen und heimtückische Meuchelmörder, die inner- und unterhalb der Menschenstädte tätig sind und die Herrschaft des Rats der Dreizehn durch Terror und Attentate auch unter den Skaven durchsetzen. Der Skryre-Klan ist für seine Warlock-Techniken bekannt, Hexenmeister, die eine gefährliche Vermischung von Magie und Wissenschaft ausüben und unter anderem die gefürchteten Warp-Flammenwerfer und die gleichermaßen verheerenden Giftwindkugeln erfunden. Die Mitglieder des Seuchen-Klans werden auch als Seuchenmönche bezeichnet. Mit geradezu religiösem Eifer und morbider Energie widmen sie sich der Verbreitung von Pestilenz und Siechtum.

An der Spitze aller Skavengangs steht der Regierungsrat der dreizehn Herrscher des Zerfalls. Sie sind entweder Anführer der großen Skavengänge und -festungen oder haben ihre Macht durch ein dem Studium der Magie und des Todes gewidmetes Leben erlangt. Eigentlich beträgt ihre Zahl nur zwölf (statt dreizehn), ihre Schar wird jedoch symbolisch durch die Gehörnte Ratte vervollständigt. Der Rat der Dreizehn tritt in Skavenblight auf nur sehr selten vollständig zusammen und hält ansonsten auf magische Weise Verbindung untereinander. In diesem Kreis wird versucht, die Aktivitäten der Skaven auf der ganzen Welt aufeinander abzustimmen und den Willen der Gehörnten Ratte zu

Ein Klanführer, der sich den Herrschern des Zerfalls oder einem Grauen Propheten widersetzt, läuft leicht Gefahr, von den Assassinen des Eshin-Klans zur Strecke gebracht zu werden. Schon vielen allzu ehrgeizigen Klanführern haben vergiftete Dolche den Garas gemacht, und nur selten werden widerspenstige Personen lebend nach Skavenblight gebracht, um sich vor dem Strafgericht der versammelten Herrscher des Zerfalls zu verantworten. Einigen wenigen gelang es dabei sogar, ihre Handlungen zu rechtfertigen und von Rat auch noch belohnt zu werden, von den meisten allerdings wurde nie wieder etwas gesehen oder gehört.

## WARPSTEIN

# WARPSTEIN

Warpstein ist eine physische Manifestation der reinen Magie. Wenn das Chaos durch die Chaostore in die Alte Welt gezogen wird, teilt es sich meist in die acht Farben der Magie auf, während es in die Welt ausströmt. Einige der Elemente des Chaos aber erweisen sich als mächtig, um von der Realität zersplittern zu werden und diese gehen dann eine feste Verbindung ein. Warpstein kommt in der Alten Welt in vielen Formen vor. Im Süden der Nördlichen Wüste trägt der Wind manchmal Warpstein mit sich und erzeugt dann Stürme wilder Schwarzer Magie, die Schrecken und Entsetzen über das ganze Land bringen. Meist stürzt der Warpstein in Form von Meteoriten aus den Schwarzen Kreisen des Mörtsließ herab. Einige Sagen berichten von Ritualen, welche die Skaven abhielten, um Regen aus Warpstein auf die Erde hinabprasseln zu lassen. Warpstein kann auch durch einen starken Fluss Schwarzer Magie feste Formen annehmen.

Warpstein ist für die Skaven lebenswichtig, und sie befinden sich ständig auf der Suche danach. Meistens graben sie Meteoriten aus, die sie bei ihrem glühenden Absturz aus einem ihrer versteckten Observatorien heraus beobachtet haben, die über die ganze Alte Welt verteilt sind. Ein Meteorit aus Warpstein hat für gewöhnlich etwa die Größe einer menschlichen Faust. Er hat eine unregelmäßige Form, obwohl seine genauen Umrisse nur schwer zu erkennen sind, denn er schluckt das Licht seiner näheren Umgebung und leuchtet in einem schwarzen Glanz. Reiner Warpstein ist für Lebewesen sehr gefährlich und bringt allen, der die Strahlung längere Zeit ausgesetzt sind, Wahnsinn, Mutation und Tod.

Reiner Warpstein kann durch komplizierte Prozesse bearbeitet werden, so daß seine Benutzung weniger Gefahren beinhaltet. Diese schwierige Prozedur, die nur von den mächtigsten Magiern vollzogen werden kann. Graue Propheten haben allerdings eine natürliche Begabung dafür, den Warpstein umzuwandeln und durch ihn seine magischen Kräfte zu erhöhen. Dies ist die Gabe der Gehörnten Ratte an die Grauen Propheten und macht sie zu einem wichtigen Bestandteil des Skavenvolkes und für den Rat der Dreizehn unentbehrlich.



Normalerweise würde eine Kreatur, die der Strahlung des Warpsteins für einen Tag oder länger ausgesetzt ist, auf jeden Fall anfangen, Mutationen zu entwickeln. Graue Propheten aber überleben diese Strahlung dauerhaft und die Gefahr zu mutieren bleibt für sie auch bei ständigem Kontakt sehr gering. Trotzdem sind auch sie nicht vollständig immun gegen die Auswirkungen und tragen meistens die Zeichen des Chaos in irgend einer Form an sich. Verbesserter Warpstein ist weniger gefährlich und kann von Grauen Propheten und Warlocks gegessen werden, um mehr Macht für ihre Zaubersprüche zu erlangen.



Keine Kreatur mit gesundem Verstand würde Warpstein zu sich nehmen, und auch die Skaven tun es nur in verzweifelten Situationen. Alle Lebewesen, die Warpstein essen, setzen sich des schrecklichen Risikos aus, Körper und Geist durch unkontrollierbare Mutationen zu zerstören.

Genauso wie die Zauberer der Skaven Warpstein benutzen, um Kraft zu erlangen, gebrauchen ihn die Klans für ihre eigenen Zwecke. Die Warlock-Techniker des Skryre-Klan bauen viele mächtige Waffen, die sich die Kraft des Warpsteins zunutze machen. Sorgfältig ausgesuchter Warpstein wird den Metallen während des Schmelzens zugefügt oder später in das Metall eingebrannt und verleiht den Waffen und Rüstungen auf diese Weise übernatürliche Kräfte und Härte. Andere Waffen sind sehr viel exotischer in Aufbau und Funktion und verkörpern eine wahnsinnige Mischung aus Magie und Technik. Die Meutenbändiger des Züchterklans setzen kleine Mengen Warpstein bei der Fortpflanzung und Züchtung ihrer Gefangenen ein, um Mutationen zu bewirken und neue Arten abstößender Kreaturen wie die furchteinflößenden Rattenjäger zu erschaffen.

Der Seuchen-Klan benutzt Warpstein, um ständig neue, immer schrecklichere Krankheiten zu entwickeln und vernichtende magische Seuchen zu erschaffen. Die Assassinen-Adepten des Eshin-Klans können aus dem Warpstein tödliche Waffen und Gifte herstellen. Die Kriegerklans wiederum handeln mit Warpstein, um Talismane, schützende Amulette, Kriegsgerät und Kampfdrogen zu bekommen.

Als **Warp-Flammenwerfer** bezeichnen die Skaven eine Maschine, die eine brennende, zerstörerische Mixtur verschießt. Diese Substanz wird unter Verwendung von Warpstein und anderen Chemikalien sowie mit Hilfe von Magie hergestellt. Diese äußerst gefürchtete Waffe erweist sich nicht nur für die Opfer, sondern auch für die Bedienungsmannschaft als ausgesprochen tödlich! Der Warp-Flammenwerfer wird von zwei Skaven bedient. Der erste schießt die Waffe ab, und der zweite trägt die Tanks mit der brennbaren Mixtur. Das Abfeuern dieser zerstörerischen Waffe birgt einige Gefahren: Flammenwerfer explodieren häufig und töten sowohl die Bedienungsmannschaft wie auch alle unglücklichen Kreaturen, die sich gerade in der Nähe aufhalten.

**Seuchenschleudern** sind besondere Waffen, die vom Seuchen-Klan benutzt werden. Sie bestehen aus einer hohen Metallkugel mit vielen kleinen Löchern, die an einer langen Kette hängt. In der Kugel brennt speziell vorbereitetes Warpstein, so daß ein tödlicher Dunst aus den Löchern dringt, wenn diese Waffe geschwungen wird. Jeder, der die Dämpfe einatmet, riskiert eine Infektion mit einer tödlichen und schmerzvollen Seuche. Das Fleisch jedes Opfers, das mit dem Dampf in Berührung kommt, ist, platzt auf und wirft mit Flüssigkeit gefüllte Blasen. Nur die wahnsinnigsten Mitglieder des Seuchen-Klans schwingen diese Waffen, denn gegen diese Seuche sind selbst sie nicht immun und werden ihr schließlich zum Opfer fallen.

**Warpsteinamulette** bestehen aus Warpsteinteilen. Sie verheißen Glück, und ihre Träger werden von der Gehörnten Ratte begünstigt. Nur die bedeutenden Skaven (also die ver slagenden und stärksten) tragen solche Amulette. Diese derb gefertigte Schmuckstücke werden im wahrsten Sinne des Wortes in die Haut des Skaven genagelt und stehen wie ein Nagelkopf heraus. Wenn ein Skaven ein Auge verliert, wird es oft durch ein Warpsteinamulett ersetzt und dient so als unheimlicher, künstlicher Ersatz. Manchmal erhält ein Warpsteinamulett auch noch eine Inschrift, um einen Zauberspruch zu speichern, der, wenn er enfesselt wird, einen verheerenden Effekt auf die Feinde des Trägers hat.

**Warpsspruchrollen** sind mächtige magische Gegenstände. Zu ihrer Herstellung wird mit spezieller Tinte aus Warpstein auf die Haut einer lebenden, fliegenden Kreatur geschrieben. Die Tinte verursacht Agonie und vielleicht sogar Tod, aber um die volle Wirkung zu erzielen, muß die Haut dem Tier abgezogen werden, noch während es lebt und dann mit dem feinen Warpstein-Pulver behandelt werden. Wenn der mächtige Zauber auf der Spruchrolle gesprochen wird, altern die Opfer extrem schnell, schrumpfen zusammen und sterben innerhalb von Sekunden.

Der **Giftwind** stellt eine der berüchtigtesten Waffen des Skryre-Klans dar. Der Giftwind enthält ein giftiges Gas, das aus Warpstein hergestellt wird. Es ist normalerweise in einem Glas oder einer Kristallsphäre versiegelt, in der man kann die dunklen Dämpfe kleinen Körner des Warpsteins sehen kann. Wenn die Kugel zerbricht, entweicht eine Wolke giftigen, gelb-grünen Dampfes und erfüllt die Luft mit tödlichem, eingearbeitet. Die Tränenklingen sondert ein tödliches Gift ab, so daß jede Verletzung, egal wie klein sie auch sein mag, immer fatale Folgen hat. Die meisten dieser Waffen sind Messer oder Schwerter, aber der Eshin-Klan stellt auch andere Waffen mit den gleichen tödlichen Eigenschaften her, wie zum Beispiel Wurfsterne.

**Skaventunk** besteht aus einer speziellen Mischung von Warpsteinaub, seltenen Sumpfkräutern und mutierten Pilzen, die benutzt wird, um die Kampfkraft der Skavengänger zu erhöhen. Der Anführer einer Skaveneinheit trägt oft eine Flasche Skaventunk bei sich, die er seiner Truppe vor der Schlacht zu trinken gibt. Die Auswirkungen des Trankes sind unvorhersehbar, manche werden durch den Genuss rasend, andere geraten in einen Rausch des Tötens und wieder andere kämpfen so lange weiter, bis sie vor Erschöpfung tot zusammenbrechen.

Die anderen Kriegsgeräte der Skaven weisen meist ein recht bizarreres Aussehen auf. Sie beinhalten die gefürchteten Höllenglocken, die von den Warlock-Technikern gebaut werden. Ihr tödliches Läuten schallt über die Schlachtfelder und kann ganze Armeen auslöschen und Städte in Schutt und Asche legen. Eine andere Entwicklung des Skryre-Klans ist das furchteinflößende Todesrad, ein donnerndes Werkzeug der Zerstörung, das die Kraft der, von einem Warpsteingenerator erzeugten, Blitze nutzt, um alles in seinem Weg zu zerstören. Die ehrfürchtigste Waffe ist jedoch das legendäre Schwarze Höllenfeuer - eine magisch geschützte Schatulle, die ein großes Stück reinen Warpsteins beinhaltet. Wenn die Schatulle geöffnet wird, kann die Wut der Gehörnten Ratte auf den Feind herabbeschworen werden, die schreckliche Vernichtung auf allen Seiten verursacht.



**D**as anständige Volk findet die gewöhnliche Ratte abstoßend. Sie plündert unsere Misthaufen, erschreckt unsere Kinder und ist der Vorboten aller Seuchen. Aber wie unvergleichbar schlimmer sind da erst die Skaven, die Verbreiter der Faulnis und des Verderbens. Sie stehen und gehen aufrecht wie Menschen und wirken wie eine widerwärtige Parodie auf unser Geschlecht. Ratten, so groß wie ein Mensch und ausgestattet mit gemeiner Intelligenz und Verschlagenheit. Sie sind die dunkle Seite unserer Seele, gekommen, um uns für unsere Sünden büßen zu lassen.

Albrecht von Nuln.  
Wegen Volksverhetzung im Jahr 1301  
auf dem Scheiterhaufen verbrannt.



# GESCHICHTE DER SKAVEN

Es ist nur wenig darüber bekannt, was mit den Kindern der Gehörnten Ratte geschah, nachdem sie jene Stadt überrannt hatten, die später als Skavenblight berüchtigt werden sollte. Vielleicht nisteten sie sich in den Katakomben unter der Stadt ein, vermehrten sich und suchten dort nach weiterem Warpstein. Womöglich führten sie solange Krieg gegeneinander, bis nur noch die Stärksten überlebten. Jedenfalls krochen erst rund sechzehnhundert Jahre vor Sigmar's Geburt die ersten wahren Skaven aus der schwarzen Alpträumgrube unter der menschenleeren Stadt hervor. Mit ihrem gesteigerten Verstand und ihren menschenähnlichen Körpern wurden diese Skaven bald die umumstrittenen Herrscher Skavenblights.

Die Skaven brachten der Gehörnten Ratte lebende Sklaven und Warpstein als Opfer dar und begannen, die Wege der Zauberei zu erlernen. Als die Warpsteinfunde in den Ruinen Skavenblights immer seltener wurden, drangen sie in die weitere Umgebung vor und fingen an, ihre Tunnel unter der Stadt in alle Himmelsrichtungen auszuweiten. Skavenexpeditionen stellten schnell fest, daß die Oberflächenwelt ein gefährlicher Ort voller wilder Tiere, Orks, Goblins und feindlicher Menschentümme war, welche die Küste entlangwanderten. Die Skaven kehrten daher wieder ins Erdinnere zurück und gingen verstärkt daran, sich dort eine sichere Ausgangsbasis zu schaffen und ihre Herrschaft über die unterirdischen Gebiete zu festigen, bevor sie versuchten, die Welt darüber zu erobern.

## DAS DEBAKEL VON SKAVENBLIGHT

Trotz des in Skavenblight ewig herrschenden Hungers und grässender Seuchen wuchs die Zahl der Skaven rasch an. Bald wimmelten die Katakomben unter der Stadt vor Rattenvolk. Der Druck zur Erweiterung der Tunnel wurde immer stärker, und so rief man schließlich die sich gerade herausbildenden Skavenzwerber zu Hilfe. In einem groß angelegten Unternehmen



beabsichtigten die Zauberer, mit einem einzigen Gewaltstreich eine riesige Kluft unter der Erde aufzureißen, wo die Skaven in Sicherheit leben könnten. Sie errichteten eine gigantische, mit Zauberkraft und Warpstein betriebene Maschine, die jene Energien der Lichtmagie bändigen sollte, die überall frei durch den Erdboden strömten. Sie beabsichtigten, diese Energien ihrem Willen zu unterwerfen und das Felsgestein unter den Gebirgen damit nach Gutdanken aufzuspalten.



Mit einer riesigen Zeremonie in einer eigens hierfür ausgehöhlten Gewölbeckammer unter Skavenblight begann der Hexerzirkel seine Zaubergesänge, um die Macht der Lichtmagie zu beschwören. Die riesige Maschine aus Eisen und Bronze pochte und schmauchte, während sie lichtmagische Energien aufsog und speicherte. Als die Beschwörungsgesänge der Zauberer ihren Höhepunkt erreichten, brachen Funkenschauer aus der Maschine, und der Boden fing zu bebben an. Schließlich schwoll das Ächzen sich gewaltsam verschiebender Felsen zu einem ohrenbetäubenden Lärm an, als die Erde aufzubrechen begann.

Über der Erde begann im Tempel der Gehörnten Ratte die große Glocke zu läuten, als der Glockenturm wie ein Schiffsmast in unruhiger See schwankte und ächzte. Die Zauberer quietschten triumphierend, als sich langsam, Zoll um Zoll, ein riesiger Spalt vor der donnernden Maschine aufstaut. Dann aber versagte plötzlich irgendein Teil der Maschine, und mit einem blendenden Blitz brach sie auseinander. Aus ihren zerstörten Speichern brach die gesammelte Magie frei und peitschte ungehemmt durch die gewaltige Höhlenkammer. Hunderte von Skaven wurden von der Flutwelle der ungebundenen magischen Energie erfaßt und zerschmettert, die Gewölbekörper bekamen Risse, bog sich und stürzte schließlich mit ohrenbetäubendem Getöse ein. Zugelos donnerte eine Sinflut lichtmagischer Energien durch das Erdreich. Sie spülte bis in die Grundfesten des Schwarzen Gebirges, wo die Lichtmagie neue Kraft sammelte und wie die Flutkamm eines mit Hochwasser anschwellenden Flusses weitersprang.

Rings um Skavenblight erschütterten Erdbeben das Land, und gewaltige Bodenspalten brachen auf. Unzählige Tunnels stürzten ein und erschlugen Tausende von Skaven in ihren unterirdischen Nistlagern. Während die Bebenwellen sich ringförmig ausbreiteten, brachen riesige, schäumende Gas- und Dampfgeysire aus. Die von Tunneln durchzogene Ebene um Skavenblight herum sank mit einem erdschütternden Rumpeln ein und Meerwasser strömte in die neugebildete Senke. Das gepeinigte Land wurde durch die Fluten ertränkt und das Blightmoor entstand.

Bis in den weit entfernten Osten hinein lösten die ungezügelt unheirifenden Lichtmagieströme auf der ganzen Länge des Schwarzen Gebirges Erdbeben und Vulkanaustritte aus - in ihrem Gefolge spalteten sie hier das Erdreich und türmten dort neue Berge auf. Als die Energiewelle gegen das Weltrandengebirge prallte, ließ ihre Gewalt sogar dem mächtigen Immergipfel schwanken. Längst erloschene Vulkane entfachten plötzlich zu neuem Zorn, und die Berge zitterten wie verängstigte Tiere. Das urale Reich der Zwergenkönige, das sie im Laufe von Jahrtausenden mühsam aus dem Gebirge geschält hatten, wurde in Trümmer gelegt. Erdbeben, Erdnachte und Lavaströme spülten ganze Zwergesiedlungen über Nacht hinweg. Ohnehin schon durch einen fünf Jahrhunderte währenden Krieg gegen die Hochelfen aus Ulthuan geschwächt, traf diese schreckliche Katastrophe die Zwerge sogar verheerender als die Skaven im weit entfernten Tilia.

## Die Ära der Grauen Herrscher

In Skavenblight bedeckte das Leichtentuch einer dicken Staubschicht die Ruinen der Stadt. Obwohl geborsten und teilweise eingestürzt, übertrug der Tempel der Gehörnten Ratte immer noch das umliegende Geröll. Rings um die Stadt erstreckten sich unter einer wogenden Dampfschicht überall graue Wasserfluten. Langsam wühlten sich kleine Haufen von Skaven einen Weg aus den Trümmern ans Tageslicht empor und erblickten dort die Verwüstung, die sie angreicht hatten. Im weiteren Verlaufe des Tages versammelte sich eine stetig größer werdende Schar von ihnen um den Tempel. Der ranzige Gestank der Furcht hing über der Menge. Keiner wagte den Tempel zu betreten, obwohl sie alle wußten, daß sie bei der Gehörnten Ratte Führung und Rat suchen mußten. Während sie noch unentschlossen vor dem Tempel zankten, öffneten sich schließlich gewundene dichte Tore, und zwölf Gestalten traten aus dem dahinterliegenden großen Tor, und zwölf Gestalten traten aus dem Innern heraus.

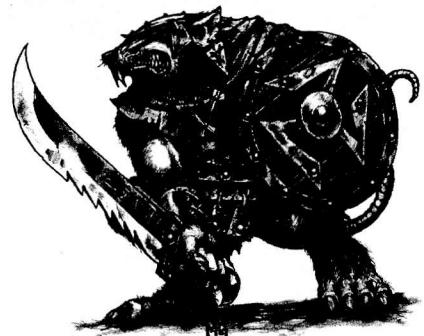
Im Chor, mit einer Stimme, sprachen die zwölf graukekleideten Rattenherrscher zu der bunt zusammengewürfelten Versammlung. Die Zeit sei gekommen, daß die Kinder des Gehörnten sich über die Welt ausbreiten, sich in den tiefen Orten verborgen und ihre Kräfte für die Zeit der Anarchie sammeln müßten. Erst wenn die Fesseln von Ordnung und Zivilisation zerstört waren, könnte die Gehörnte Ratte zu ihren Nachkommen zurückkehren und ihnen über die Ruinen ihrer Feinde tanzen.

Die zwölf Grauen Herrscher warnten die versammelte Menge, daß andere folgen und sicherstellen würden, daß die Skaven nicht vom Pfad des großen Plans der Gehörnten Ratte abwichen. Sie sollten daher auf ihre Worte achten, anderenfalls würden sie den Zorn der Herrscher des Zerfalls zu spüren bekommen. Dann schickten sie die Skaven los, um die Tunnel unter Skavenblight wieder freizugraben. Wochen später, als sie das Gewölbe der Maschine erreichten, entdeckten sie, daß die verstorbenen Zauberer mit ihrem Vorhaben zumindest teilweise Erfolg gehabt hatten. Gewaltige Erdspalten führten von der Maschinenkammer tief in die Finsternis hinab. Weit drunter mündeten sie in endlosen Meilen naßkalter und lichtloser Kavernen, die dort seit den frühesten Tagen der Welt unberührt und vergessen gewartet hatten.

Die Grauen Herrscher traten daraufhin viele Tage und Nächte lang in geheimer Sitzung zusammen und beratschlagten. Als sie wieder auftauchten, teilten sie die Skavenhorde in zwölf Teile unter sich auf. Einige von ihnen blieben mit ihrer Gruppe in Skavenblight, andere führten ihre Gefolgsleute über die schlammtriefende Ebene fort, und die meisten stiegen in die Eingeweide der Welt hinab. Von nun an breiteten sich die Kinder der Gehörnten Ratte von den Katakomben der Tiefenstadt wie ein Krebsgeschwür in die weite Welt aus; niemals wieder würde eine so große, einzige Katastrophe drohen können, das Skavenvolk auszulöschen.



Nach wenigen Monaten nagten die Skaven bereits an den Fundamenten der Zwergenstadt Karak Varn. Die Zwerge dort wurden ohnehin schon schwer von Ork- und Goblinhorden bedrängt, welche die oberen Ebenen der Wehrfeste angrißen. Als die Skaven schließlich in die teilweise überfluteten, unteren Grubenanlagen Karak Varns einbrachen, sahen sich die Zwerge daher außerstande, diese neue Bedrohung aufzuhalten. Nur wenige Jahre später hatten die Skaven den größten Teil der unteren Ebenen erobert, dort eine Kolonie eingerichtet und begonnen, mit den Orks und Goblins um den Besitz der darüberliegenden Ebenen zu kämpfen. Die Tunnel aber, die von Karak Varn nach Osten fortführten, waren durch Wassereinbrüche vom Düstersee vollständig überflutet worden, und im Südosten lag die unverehrt unterirdische Zwergenfestung Karak-A-Karak.



Die Skaven wurden also für einige Zeit daran gehindert, weiter nach Osten vorzudringen. Stattdessen krochen sie durch neu gegrabene Tunnel weiter nach Norden und Süden durchs Weltrandengebirge, wobei sie sich natürliche Höhlen und verlassene Zwerghäuser nutzten, um ihren Vormarsch zu beschleunigen. Sie krochen um Karaz-A-Karak und Karak Kadrim herum. Sie gruben Tunnel unter die bebenden Wurzeln des Donnerberges und die goblinverunsicherte Räuberhöhle des Rotaugenberges. Kaum hundert Jahre nach dem Debakel von Skavenblight hatten sich die völkerwandernden Skavendans entlang des Weltrandengebirges bis zu den Südländern, Arabia und den Ländern der Finsternis ausgetreten.

Im hohen Norden führte der Graue Herrscher Malkrit seine Gefolgsleute in ein Gebiet der Nördlichen Wüste, das später als Land der Trolle bekannt werden sollte. Hier wehte häufig Warpsteinstaub vom Norden herab, wobei er Tiere über Nacht entstellt und in neue Gestalten verwandelte. Malkrits Klan grub sich tief unter diesem Wüstenland ein. Dort erlernten diese Skaven die Kunst der Kreuzzüchtung und künstlicher Mutation, um Lebewesen ihrem Willen zu unterwerfen und reisende Kampfbestien zu erschaffen, welche die Stärke der Skaven erhöhen sollten. Auf diese Weise wurden sie zum Züchter-Klan, den Meutengäbindern und Brutmeistern.

In den Ländern der Finsternis wurde General Visktrin, der am weitesten fortgezogene Graue Herrscher, in den Trauerbergen von einem Drachen tödlich verwundet. Er befahl seinem Nachfolger, den Klan weit in den Osten zu führen und im Land Cathay eine Kolonie zu errichten. Auf diese Weise entzog sich der Eshin-Klan der Aufsicht der anderen Herrscher des Zerfalls und wanderte in den Osten ab.

## DER KRIEG AM KRÜPPELGRAT

Auch noch nach dem Ablauen dieser rasanten Ausbreitungsphase blieben die Skaven unter der Erdoberfläche und sammelten während der nächsten hundert Jahre ihre Kräfte. Die Grauen Herrscher richteten derweil förmlich den Rat der Dreizehn ein, der die Skaven beherren sollte. Ein Großteil der ersten zwölf Grauen Herrscher (die inzwischen außergewöhnlich alt und selbst für Skavenmaßstäbe außerst heimtückisch geworden waren) hatte überlebt und stellte immer noch die Mehrheit im Rat. Die wenigen freigewordenen Positionen vergaben sie an Skaven, die sich ihren Weg bis an die Spitze ihres Klans zu erkämpfen verstanden und sich somit einer Ratsmitgliedschaft würdig erwiesen hatten. Viele Skaven bewarben sich, und viele scheiterten, aber schon bald besaß der Rat wieder seine volle Stärke. Der erste Erlaß des Rates untersagte der Allgemeinheit das Studium der Magie und gestattete nur zwei Ausnahmen. In Zukunft durften sich nur noch der Skryre-Klan und die Grauen Propheten, die geheimnisvollen, einzigerigen Heilsheiler der Gehörnten Ratte, der magischen Künste bedienen.

Rund dreizehnhundert Jahre vor Sigmar's Geburt entdeckten die Skaven, daß im Krüppelgrat, einem zerklüfteten Berg am Rande des Schorfsees im Weltrandengebirge, ein riesiger Warpstein vergraben lag. Beherrscht wurden der Krüppelgrat und die



umliegenden Gebiete vom mächtigen und bösen Nekromanten Nagash, den die primitiven Menschenstämme in der Umgebung als Gott anbeteten. Seine Untotenlegionen bauten das Warpsteinlager für Nagashs ureigene Zwecke ab, und mit Hilfe der dadurch gewonnenen schwarzmagischen Macht hatte Nagash sich ein mächtiges Reich des Bösen geschaffen.

Der Rat der Dreizehn beschloß, daß dieser Warpstein um jeden Preis erobert werden müsse. Auf seinem Befehl hin brachen ungezählte Tausende von Skaven in Nagashizzar, der Bergwerksfestung unter dem Kuppelgrat ein und versuchten sie von unten her einzunehmen, wie sie es mit Karak Varn getan hatten. Aber Nagashs Gefolgslsteure wurden nicht wie seinerzeit die Zwerge von zwei Gegnern in die Zange genommen und waren nicht von aller Hilfe abgeschnitten. Sie schlugen daher mit gleicher Wildheit zurück, hielten die Tunnele und wehrten den Ansturm der aus der Tiefe emporquellenden Rattenkriegerhorde ab. Die Warlocks des Skryre-Klans boten all ihre dunklen Hexenkünste auf, um das Gleichgewicht der Kräfte zu ihren Gunsten zu neigen, aber Nagashs urale Macht war stärker, und so glänzten die Skaventauber nur kurz auf, bevor sie wieder erstarben. In den Stollen tobte hiernach ein endlos langer Zermürbungskrieg. Die zwei Armeen kämpften erbittert um jede Stellung, um jedem Zollbrett Boden. Manchmal brachte die eine oder andere Seite die umkämpften Tunnelabschnitte zum Einsturz, was so lange einen erzwungenen Waffenstillstand zur Folge hatte, bis die kriegsführenden Parteien neue Pfade ausfindig gemacht hatten, um zueinander zu gelangen.

Während sich der Krieg über Jahre und schließlich Jahrzehnte hinzog, warf der Rat der Dreizehn immer mehr Krieger ins Getümmel. Skavenarmeen belagerten die Städte von Nagashs menschlichen Gefolgseuten, um sie in die Knie zu zwingen. Die Städte brannten, und das Gemetzel färbte ihre Straßen blutrot, aber immer noch fürchteten die Menschen Nagash mehr als Tod oder Folter durch die Klauen der Skaven. Nagash schlug mit seinen untoten Legionen und seiner schwarzen Magie ebenso unerbittlich zurück. Zuletzt gerieten die Kampfhandlungen gänzlich ins Stocken: Die Skaven waren nicht instande, Nagashs Macht zu überwinden, und Nagash vermochte die Skaven weder

zu vertreiben, noch seine eigenen finsternen Pläne zu vollenden. Am Ende schlug Nagash dem Rat der Dreizehn daher einen unheiligen Pakt vor. Im Gegenzug für die Hilfe der Skaven bei seinen unheilvollen Plänen würde er sie mit Warpstein beliefern, den Nagash unter dem Krüppelgrat abbauen ließ. Nach längerem Überlegen nahm der Rat Nagashas Angebot an. Obwohl es den Rat in Wahrheit nach dem gesamten Warpsteinlager gelüstete und er es als gottgegebenes Eigentum der Skaven betrachtete, waren die Kriegerreserven der Skaven nicht unschöpflich, und ein bisschen war schließlich immer noch besser als gar nichts.

NAGASHS TOD

Nach dem Krieg am Krüppelgrat hielt der Rat der Dreizehn diplomatischen Abstand zu Nagash, während die Skaven gleichzeitig versuchten, Nagashs Reich mit Tunneln zu untergraben und den Warpstein heimlich zu stehlen. Die meisten ihrer Bemühungen scheiterten, aber glücklicherweise hatten die weit umherschweifenden Skaven unterdessen noch andere Warpsteinquellen ausfindig gemacht und waren zwischenzeitlich weniger abhängig vom Warpstein des Krüppelgrats. Als Nagash allerdings seine verwesenden Botschafter ausschickte und dem Rat anbot, im Gegenzug für die Erledigung gewisser Aufgaben mehr Warpstein zu liefern, gingen sie trotzdem bereitwillig auf den Handel ein. Auf Nagashs Gehege lockten die Skaven daher mehrere Ork- und Goblinstämme zum Krüppelgrat und jagten sie in die dortige Flughöhle hinab. Neugierig geworden, schickte der Rat seine Spione aus, um mehr über Nagashs dahintersteckende Absichten zu erfahren.

Anfangs vermochten die eifertigen Spione der Herrscher des Zerfalls wenig zu berichten. Eine Armee des Todesfürsten war auf der Schorfsee in Knochenschiffen Segel. Einige Zeit später kehrten die Schiffe mit, soweit man sehen konnte, einem einzigen königlichen Gefangenen zurück, einem Herrscher oder Prinzen irgendeines Südtreiches. Anschließend verloren sie Nagash für eine Weile aus den Augen, bis die Spione herausfanden, daß er in den Kellern steckte, wo er seinen Gefangenen folterte. Dann begann etwas, wofür der Rat der Dreizehn keine Spione brauchte, um es zu bemerken - die Skaventauberer spürten, wie sich eine ungeheure und schreckliche Ballung schwarzer Zauberkraft über dem Krüppelgrat aufbaute. Sturmwölken magischer Energien brachten sich zusammen und bildeten die Vorbote eines gewaltigen Hexenwerks, eines Zauberspruches, der die ganze Welt unzugestanden vermochte.



Dunkle Nachtmahrä suchten den Kontinent heim, als der Rat der Dreizehn hastig zusammenrat. Die Spione berichteten dem Rat, daß Nagash mit seinem Ritual bereits begonnen hatte und sich die bösen Vorzeichen mehnten. Der Rat setzte seine vereinigte Zauberkräft ein, um nah und fern nach Hinweisen über die Absichten des Necromanten zu suchen. Weit im Süden entdeckte die Ratscherrätscher etwas, was nur Nagashas Schöpfung sein konnte, eine unübersehbare Legion von Untoten, die wie ein stäubiger Fluß aus Knochen und Pergament nach Norden strömte. Buchstäblich Millionen ruheloser Toter marschierten unermüdlich nach Nagashizub, um dort die mächtigste Armee zu bilden, welche die Welt jemals erblickt hatte. Diese Übermacht würde alles auslöschen, was lebte, gleichsam wie ein schwarzer Wirbelwind eine Kerze ausblies.

Furcht ergriff die Ratsmitglieder - zweifelsohne würden sie zu den ersten gehören, die den Zorn von Nagash und seinen unaufhaltsamen Legionen spüren sollten. Die Spione berichteten,

daß in Nagashizzar alles ruhig wäre und der Nekromant sich in Trance befände, um seine Energien nach dem kräftezehrenden Hexenwerk wieder aufzufrischen. Der Rat der Dreizehn erkannte, daß er Nagash genau jetzt vernichten mußte, solange er noch erschöpft war und bevor das Millionenheer seiner Vasallen eintraf. Aber wer sollte dem sich ausruhenden Nekromanten gegenüberstehen? Auf die Nervenstärke nur eines einzelnen Skaven konnten sie nicht vertrauen, und keiner aus dem Rat war bereit, für das Wohl der anderen einem beinahe sicherem Tod ins Auge zu sehen. Manche der uralten Grauen Herrscher zweifelten sogar, ob ihre Waffen Nagash überhaupt zu töten vermochten.

Endlich schlug Velsquie einen gerissen, einigermaßen erfolgversprechenden Plan vor. In Nagashs Verließ schmachtete doch immer noch jener Prinz aus dem Süden. Zweifelsohne wäre er mehr als glücklich, Nagash zu umbringen, wenn man ihn nur befreite und geeignet bewaffnete. Obendrein, so fügte der Warlockherrscher Paskrit vom Skaven-Klan hinzu, könnten sie, wenn sie einen entbehrlichen Handlanger einsetzten, diesem eine tödlichere Waffe mitgeben, so tödlich, daß ihr Gebrauch auch diesen Strohmann das Leben kosten würde. Zum ersten Mal in seiner langen Geschichte einige sich der Rat der Dreizehn einstimmig auf einen Schlachtplan. Da die Zeit drängte, setzten die Skaven ihn unterfangen, Nagash zu vernichten, unverzüglich in die Tat um.

Unter äußerster Geheimhaltung schmiedete der Rat ein Schwert aus Warpstein, der vom Krüppelgrat stammte und aus Gromml, das die Skaven aus Karak Varn gestohlen hatten. Die Rats herrscher verzauberten das geschmolzene Metall mit Sprüchen schrecklicher Macht, kühnten die weißglühende Klinge in saurer Galle und magischen Giften, anschließend gravierten sie solch tödliche Zauber runen hinein, daß schon ihr Lesen den Tod bedeutete. In den Schwerthaft setzten sie einen Brocken dunklen, verzauberten Warpsteins, der es ihnen ermöglichte, mit den Augen des Schwerträgers zu sehen und ihm mit magischer Energie zu versorgen die ihn vor den Zaubersprüchen des Nekromanten beschützen sollte. Als sie ihre Arbeit vollendet hatten, schickten die Ratsmitglieder ihre zuverlässigsten Diener mit der in einem Bleibehälter verstaute Grimmklinge nach Nagashizzar.

Augenblick  
Auf geheime Tunnel verschafften sich die Boten des Rates Zugang zu den tiefsten Verlieren unter dem Lager des Nekromanten und krochen in die Zelle des Prinzen. Leise befreiten sie ihn und öffneten den mitgebrachten Behälter, bevor sie sich wieder entfernten. Der Mensch nahm den Körder an und ergriff das Schwert. Vom weit entfernten Skavengerblass aus lenkten die Herrscher des Zerfalls mit Geistesblitz bis zum Thronsaal des Nekromanten. Schweigend gehorchtend, pirschte sich der [Herr der Finsternis](#) an, um Verderben heran.

Prinz durch leere Gänge nähern an sein Verabredet heran.  
Nagash saß ganz alleine inmitten der widerhallenden Finsternis des Thronsaals, und mit wankenden Schritten näherte sich ihm der Prinz. Zu Füßen der hoch aufragenden Gestalt zögerte er einen Augenblick, bevor das geistige Drängen des Rates ihn sein Schwert erheben ließ. Endlich schlug er zu, aber mit einem geisterhaften Aufschrei. Endlich schlug er zu, aber mit einem geisterhaften Aufschrei. Endlich schlug er zu, aber mit einem geisterhaften Aufschrei. Nagash stieß eine Klaue, um den Hieb abzuwehren. Die Grimmlinge durchtrennten Nagashs erhobenen Arm sauber am Handgelenk, aber der Nekromant wankte dennoch nur kurz, bevor er einen tödlichen, magischen Energiestofß gegen seinen Angreifer entfesselte. Die Ratsmitglieder taumelten, als sie versuchten, ihre Marionette zu schützen. Zwei der uralten Grauen Herrscher stürzten tot zu Boden, und Blut spritzte ihnen aus Augen und Ohren, bevor der Rest die, von Nagash entfesselten, titanenhaften Zauberkräfte zur Seite lenken konnte.

Der Mensch verfiel dem Wahnsinn und hackte wie irrsinnig auf Nagash ein, bevor dieser ihregende Gelegenheit erhielt, sich zu erholen. Die rasiermesserscharfe Klinge glitt ein ums andere Mal durch den Nekromanten und zerteilte sogar Nagashs eisernes Fleisch, bis der große Nekromant am Ende in tausend Stücken am Boden verstreut lag. Als der Mensch in den Wahnsinn oder sein Verderben davonstolperte (den Rat kümmerte das nicht), hasteten die Skaven, die am Rande des Kampfschauplatzes gelauert hatten, in den Thronsaal und warfen die Überreste des Nekromanten in die Warpstein-Schmidefeuern, um Nagash für immer zu vernichten.

Mit Nagashs Tod zerfielen die seinem Befehl unterstehenden Untotenlegionen zu Staub oder zerstreuten sich in alle Winde. Ohne daß der Rest der Welt davon erfuhr, war die Bedrohung



**DER AUFSTIEG DES SEUCHEN-KLANS**

Wenig mehr als ein Jahrhundert nach Sigmar's Krönung zum Kaiser des Imperiums der Menschen stieg im Volk der Skaven eine neue Macht auf. Der Seuchen-Klan, den man seit den ersten Auswanderungswellen aus Skavenblight verloren oder in alle Winde zerstreut wählte, tauchte aus den dampfenden Dschungeln Lustrias wieder auf. Es wurde offenbar, daß diese Skaven dem Gedächtnis der Herrscher des Zerfalls gänzlich entfallen und sich deren Kenntnis und Zugriff entzogen hatten. Sie waren spurlos über Wüsten und ferne Ozeane gewandert, bis sie sich schließlich in Lustria niedergelassen.

Anfangs waren in den dampfenden Dschungeln und insektenverseuchten Sumpfen große Teile des Klans von Krankheiten dahingerafft worden. Die Überlebenden aber entwickelten rasch starke Abwehrkräfte gegen die tödlichen Seuchen und begnügten das ansteckende Siechtum als Zeichen für die Aufmerksamkeit der Gehörnte Ratte. Schließlich richtete sich der Klan tief in der grünen Höhle von Lustrias Landesinnern in einer riesigen, vormenschlichen Tempelanlage häuslich ein. Die Skaven schauten den degenerierter Einwohnern der einst mächtigen Kultstätte viel Wissenswertes ab und brachten von den darunterliegenden Katakomben viele dunkle Geheimnisse ans Tageslicht.

Die Jahrhunderte verstrichen und der Seuchen-Klan wurde immer mächtiger. Seine Krieger fochten unzählige Scharmützel mit den fremdartigen Stammesinwohnern der Höhlen und Regenwälder, die ihre zerfallende Tempelstadt umgaben. Tausende dieser Wesen machten sie zu Skaven oder brachten sie in wochenlangen Ritualen der Gehörnten Ratte als Opfer dar. Immer besessener betrieben sie diese Zeremonien, und zunehmend fanatischen beteten sie ihren Gott an. Vielleicht strahlten die Tempelsteine irgendwelche uralten Wahnsins aus, oder die ruhelosen Geister vergangener Blutopfer durchstritten den Ort und brachten die Skaven um den Verstand. Der Wahnsinn eskalierte jedenfalls in der Nachahmung der grausamen Opfer- und Anbetungsrituale einer früheren Zeit. Vielleicht hatte die Gehörnte Ratte den Seuchen-Klan tatsächlich dazu auserkoren, ihre treuesten Jünger des Zerfalls zu werden und sie mit ihrer göttlichen Vision allumfassender Verwesung gesegnet.



Was auch immer die Wahrheit sein möchte, der Seuchen-Klan gedieh und vermehrte sich in seiner Tempelstadt. Am Ende stellten die Seuchennönche eine gewichtige Macht im heißen, grünen Kernland Lustrias dar. Die eternellen Seuchenherrscher beschlossen daher, daß die Zeit reif wäre, um sich auch wieder in der Alten Welt bemerkbar zu machen. Bald darauf verließ eine riesige Horde Seuchennönche und Skaven die Tempelstadt und bahnte sich einen Weg durch den Dschungel zu den Mangrovenstümpfen an der Küste. Abgesehen von Insekten, Blutgeln und drückender Hitze wagte nichts und niemand sie auf ihrer Reise zu behelligen. Aus leidvoller Erfahrung vermieden die Eingeborenen jegliches Zusammentreffen mit den Seuchennönchen, und ihr Fäulnisgenug schreckte wilde Tiere schon aus weiter Ferne ab. Als sie die Küste erreicht hatten, ließen die Seuchenkrieger ihre Skaven eine Flotte ungeschlachter Lastsegler bauen.

Nach monatanger Bauzeit stachen die Seuchennönche endlich in See, um den Südlichen Ozean zu überqueren. Wie durch ein

Wunder blieb die Flotte von Stürmen und Meeresungeheuern verschont und segelte weit südlich an Ulluan und den Elfenflotten von Bel-Korhadis, dem Gelehrtenkönig, vorbei. Die Seuchennöte ging in den weit entfernten Südländern an Land und errichtete dort ein neues, befestigtes Vorposten. Als der Rat der Dreizehn davon erfuhr, traten die Herrscher des Zerfalls in Skavenblight zusammen, um dort die Vertreter des Seuchen-Klans zu empfangen. Kaum angeklangt, präsentierten die Abgesandten den Herrschern des Zerfalls eine lange Liste von Forderungen und verlangten die, ihrem Rang gebührende Anerkennung, Anteile an allem verfügbaren Warpstein und Zuchtrechte. Außerdem besaß sie die Freiheit, Anspruch auf gleich mehrere Sitze im Rat der Dreizehn anzumelden. Die unverschämten Abgesandten wurden ob ihrer Annäherung kurzerhand abgeschlachtet und ihre sterblichen Überreste als Lektion in Sachen Bescheidenheit zu den Seuchenherrschern im Süden zurückgeschickt.

Die Seuchenherrscher waren über die Antwort des Rats erost, aber nicht überrascht. Bald darauf griff der Seuchen-Klan daher in den Südländern die Bollwerke zweier Krieger-Klans an. In einer einzigen Nacht des Brandschatzens und Blutvergießens überrannten die Seuchennönche die alte Menschenstadt Bhagrusa, bevor sie die Stollenfestung des, unter dieser Stadt lebenden, Klans belagerten. Das war das letzte, was der Rat der Dreizehn aus Bhagrusa hörte, bis mehrere Monate später eine Aufklärungsabteilung den Ort erreichte. Sie fanden eine menschenleere Stadt und eine Skavenfestung voll schwürender, von Seuchen dahingeraffter Leichname vor. Beim Lhasaberg umzingelten die Seuchennönche die Höhlenfestung des Merkit-Klans mit riesigen Kesseln, in denen ein Gemisch aus Warptstein, brodelndem Fleischball und Verfaultem kochte. Die Mönche benutzten gewaltige Blasenbälge, um die unterirdischen Höhlen mit giftigen, pestbeladenen Dämpfen zu füllen, was die Klarantern an die Oberfläche zwang, wo sie gefangen und versklavt wurden. Nur Klarantern Merkit selbst und eine Handvoll seiner Hauptleute entkamen der Versklavung durch den Seuchen-Klan um Haarsbreite.

Zur Antwort sandte der Rat der Dreizehn verstärkt Rattenheere gegen den Seuchen-Klan aus, die von Warlock-Technikern des Skryre-Klans begleitet wurden. Kurz zuvor hatten sich den Seuchennönchen nach einer einschüchternden Machtdemonstration allerdings mehrere Klans der Südländer ergeben und halfen diesen jetzt, sich den Armeen des Rates zu widersetzen. Als die Jahre ins Land gingen und der Rat der Dreizehn sich als unfähig erwies, die Seuchennönche zur Strecke zu bringen, sagten sich auch andere Krieger-Klans von der Ratsherrschaft los. Die abrührigen Klanführer schlossen sich entweder den Seuchennönchen an oder führten untereinander Krieg, um urale Fehden zu begleichen und Skaven zu nehmen. Binnen weniger Generationen verlor der Rat der Dreizehn dadurch vollständig die Kontrolle über die Südländer und bekam sogar zunehmend Schwierigkeiten, wenigstens den Rest der Skavenklans unter Kontrolle zu halten.

Vierhundert Jahre lang blieb das Skavenvolk in zwei Machtbereiche geteilt: den vom Rat angeführten Norden und den von den Seuchenherrschern regierten Süden. Viele Klans hielten sich aus den Kämpfen auch entweder ganz heraus oder drehten ihr Fehlein nach dem Wind und verbindeten sich wechselweise mit der Seite, die gerade die Oberhand besaß. Die verfeindeten Lager prahlten unablässig in neuen Schlachten aufeinander und entfesselten schreckliche Zaubergeralten. Furchtbare Seuchen, ausgelöst durch schwarze Magie, verheerten die Südländer, aber dennoch blieb der Krieg unentschieden. Weder der Rat noch die Seuchenherrscher waren zu Verhandlungen oder dem Zugeständnis bereit, daß die Gegenseite in der Gunst der Gehörnten Ratte stände und deshalb im Recht sei. Erst durch das Wiederauftauchen eines weiteren, vermeintlich verlorenen Klans wurde das Gleichgewicht der Kräfte schließlich verschoben. Die Assassinen des Eshin-Klans kehrten aus dem, im fernen Osten liegenden Land Cathay in die Alte Welt zurück.

Der Eshin-Klan hatte von einer der ältesten menschlichen Zivilisationen der Welt viel über die Kunst des heimtückischen Mordens gelernt. Ihre schwarzgekleideten Meuchelmörder vermochten selbst in die bestverteidigten Heerläger einzudringen und mit ihren tödlichen Fertigkeiten sogar die mächtigsten Feinde auszuschalten. Da sich die Assassinen den Herrschern des Zerfalls in Skavenblight anschlossen, wurden sie bald auf zahlreiche Missionen gegen abtrünnige Klanführer und die Seuchenherrscher selbst geschickt. Im Laufe der nächsten fünf

Generationen setzten die Herrscher des Zerfalls die Waffen der Furcht und des Meuchelmordes ein, um die Krieger-Klans systematisch wieder unter ihre Kontrolle zu bringen und dem Seuchen-Klan schrittweise jede Unterstützung zu nehmen.

Die Seuchenherrscher erkannten, daß ihre Lage unhalbar wurde, und verlangten eine Anhörung vor der Vollversammlung des Rats der Dreizehn in Skavenblight. Auf Fürsprache der Grauen Propheten hin stimmten die Herrscher des Zerfalls zu und schworen, daß sie keinerlei Mordanschlag gegen die Abgesandten des Seuchen-Klans versuchen würden. Nach dieser Zusicherung reiste Nurglitsch, der mächtigste Seuchenherrscher des Seuchen-Klans, mit einer kleinen Schar Getreuer nach Norden.



Nachdem er unterwegs mehrere Attentatsversuche überlebte, traf Nurglitsch in Skavenblight ein und warf sich den Herrschern des Zerfalls im Tempel der Gehörnten Ratte zu Füßen. Der Seuchen-Klan verlangte inzwischen nur noch die Aufnahme in den Rat und stellte dem Rat der Dreizehn all seine Mittel und Dienste ansonsten bedingungslos zur Verfügung. Weiterhin informierte Nurglitsch die Herrscher des Zerfalls ehrerbietig, daß er und seine Gefährten Phiole einer besonders ansteckenden Abarse des Gelben Schädelfeuers mitgebracht hätten. Bei weiteren Versuchen, sein Leben zu verkürzen oder die Forderungen des Seuchen-Klans abzuwehren, bliebe ihm keine andere Wahl, als diese tödliche Seuche im Herzen des Skavenreiches freizusetzen.

Lächelnd begrüßten die Herrscher des Zerfalls daraufhin die Rückkehr des Seuchen-Klans nach Skavenblight. Sie waren erfreut darüber, nunmehr über die Machtmittel des Klans verfügen zu dürfen und herlich gerne bereit, einen Zweikampf auszurichten, in dem Nurglitsch unter Beweis stellen könnte, ob er einer Ratsmitgliedschaft würdig wäre. Sie fügten hinzu, daß verborgene Assassinen bereitstünden, um Nurglitsch und seine Getreuen augenblicklich niederzumachen, falls er sich nicht einverstanden erklären würde. Nurglitsch willigte ein.

Nurglitschs Kampfprüfung war insofern ungewöhnlich, als sie über dem Erdboden ausgetragen wurde - weit, weit über der Erde, auf der Spitze des großen Glockenturms. Als die große Glocke zu ihren dreizehn mitternächtlichen Schlägen ansetzte, kletterte Nurglitsch hinauf, um sich seinem Gegner, dem Ratsmitglied Vask, zu stellen. Der Kampf fand auf einer gerade mal fünf Schritte durchmessenden Fläche in so schwindenderregender Höhe statt, daß unter ihnen Wolken vorbeikrochen. Der stämmige Vask war mit zwei Hackmessern bewaffnet, während Nurglitsch nur sein eigenes, geübtes Schwert trug.

Als die Glocke zum dreizehnten Mal schlug, zischten die zwei Rattenherrscher sich an und umkreisten einander vorsichtig, ihre langen Schwänze peitschten umher. Nurglitsch führte einen blitzschnellen Streich gegen Vasks vorgesetztes Bein, wurde jedoch abgewehrt und vom Gegenschlag beinahe über die Kante gestoßen. Als er sich abrollte, grub sich Vasks zweites Hackmesser in Nurglitschs Schulter. Vask legte seine Ohren an und blieb in der Mitte der Plattform stehen und zwang Nurglitsch dadurch, mit dem Rücken zum Abgrund zu kämpfen. Verzweifelt ließ Nurglitsch drei rasche Hiebe auf seinen Gegner niederprasseln und drängte ihn damit einen Schritt zurück. Als Nurglitsch nachsetzte, schlug Vask mit beiden rasiermesserscharfen Hackmessern blitzschnell gleichzeitig nach Nurglitschs Kopf und durchschneidet die Luft, denn gleichzeitig warf Nurglitsch sich nach vorne, um seine Reißzähne in Vasks Genick zu schlagen.

Gemeinsam stürzten Nurglitsch und Vask grunzend zu Boden, aber auf den, vom Blut glitschigen Steinen gelang es keinem, den anderen niederzuringen.

Nurglitschs Beine fuhren ins Leere, als Vask ihn über die Turmkante hob. Plötzlich klammerte sich Nurglitsch nur noch mit seinen Pfoten an dem Rand der Plattform und versuchte vergeblich, sich wieder hinaufzuschwingen. Vask kam unterdessen taumelnd wieder auf die Füße und nahm sein Hackmesser wieder auf. Nurglitschs Arme zitterten vor Anstrengung, während er über dem endlosen Abgrund der Finsternis hing. Vasks Blut troff auf ihn herab, als der Herrscher des Zerfalls langsam auf die Kante zuwandte und auf Nurglitsch niederblieb. Vask versuchte mit seinem Hackmesser auszuholen, wobei blutiger Schaum und Eiter aus den schwarzen Flecken drang, die sich um die Bißstellen an seinem Nacken bildeten. Mit einem letzten, verzweifelten Röcheln kippte Vask stocksteif vorwärts über die Turmkante.

Abermals erklang die Glocke, um Vasks Tod zu verkünden, und Nurglitsch nahm seinen Platz im Rat der Dreizehn ein. Nurglitsch Name wird von den Rattenmännchen bis zum heutigen Tage gefeiert, und nach überliefertem Brauch nimmt zum Zeichen der Ehrerbietung auch jeder neue Ratsstuhlinhaber des Seuchen-Klans Nurglitschs Namen an.

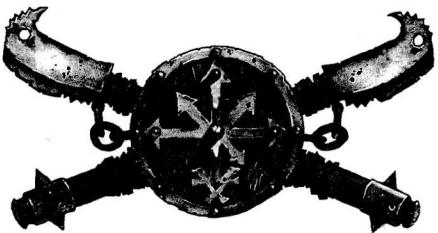
 **DIE SCHWARZE PEST**

Im Winter des Jahres 1111 imperialer Zeitrechnung setzte der Seuchen-Klan im Imperium der Menschen seine tödlichste Geißel frei. Assassinen des Eshin-Klans entleerten Phiole einer bösartigen Seuche in die Kanalisation und Brunnen unter vielen Städten, vergifteten das Wasser mit einer Fäulnis, die sich bei der menschlichen Bevölkerung wie ein Buschfeuer ausbreitete. Als erste Symptome der Krankheit traten dunkle Flecken auf der Haut der Betroffenen auf, die sich schnell vergrößerten, bis sie schließlich den gesamten Körper bedeckten. Die Gelenke schwollen an und versteiften sich, bis das Opfer sich schreiend in Agonie wälzte. Nach einem Zeitraum von wenigen Minuten bis zu



einer Woche starben die Ansteckungsopfer in Krämpfen und zuckten wie nach Luft schnappende Fische am Boden, bis ihr Genick brach. Die Bürger des Imperiums bezeichneten die Seuche schließlich als 'Schwarze Pest', aber viele nannten sie auch schlicht den 'Tod' oder hatten Angst, überhaupt davon zu sprechen.

Die Seuche brach beinahe gleichzeitig in Nuln, Altdorf und Talabein aus. Die Straßen und Flüsse, die Handel und Transport im Imperium so einfach machen, verbreiteten die Epidemie weiter und schneller, als es der Eshin-Klan alleine jemals vermocht hätte. Bald schlossen die Städte ihre Tore vor den verzweifelten Flüchtlingen, die der Krankheit entrinnen wollten. Eine nach der anderen unterlagen die belagerten Städte oder fielen eigenen Krankheiten zum Opfer, als Folge ihrer Überfüllung und beengten Verhältnisse. Middenheim sperrte seine Zugangsbrücken frühzeitig ab und entging der Schwarzen Pest dadurch vollständig. Anderswo aber spülte die Flutwelle des Todes ganze Dörfer fort, wurden Ortschaften verlassen und Städte zu Friedhöfen, wo die Zahl der Toten jene der Lebenden übertraf. Die Menschen flehten die Götter vergleichbar um Erlösung an. Gruppen von Flagellanten durchstreiften das Land und verkündeten, daß Sigmars Zorn über das sündige Imperium hereingebrochen wäre.



Als der Winter dem Frühling wichen ließ, ließ der Würgegriff der Pest ein wenig nach, und der Rat der Dreizehn ließ die Krieger-Klans auf die wehrlosen Überreste des Imperiums los. Quietzelnde Horden von Rattenkankrigern überrannten die entvölkerten Städte und Ortschaften des südlichen Imperiums und schlachteten die geschwächten Verteidiger in einem Blutrausch der Gewalt ab. Ernten und Viehbestand wurden geplündert und unter die Erde fortgeschleppt. Unzählige Siedlungen wurden verbrannt, häufig mitsamt ihren Bewohnern. Verholt Bergon von Nuln beschrieb die Gebiete rings um die Stadt als: "... ein Bild aus der Hölle. Das geschwärzte Land war bis zum Horizont mit den Pockennarben brennender Scheiterhaufen gesprenkelt, die den Himmel in ein gespenstisches Rot tauchten und schwarze, erstickende Wolken verbreiteten, so weit das Auge sehen konnte."

Im Süden entgingen nur die großen Städte den marodierenden Skavenarmeen. Im Norden hielt die Pest das Land immer noch in tödlichem Würgegriff. Nach Jahren der Korruption und der Mifswirtschaft sah sich die imperiale Armee dem Vordringen der Krieger der Gehörnten Ratte hilflos ausgeliefert.

Im Jahre 1115 fiel Boris Goldhorter, der vielgehasste und unfähige amtiernde Imperator selbst der Pest zum Opfer, und die schwer geprüften Bürger des Imperiums hatten endlich etwas zu Feiern. Der Imperator war eines der letzten Opfer der Schwarzen Pest, deren Kraft im Laufe der vergangenen vier Jahre allmählich nachgelassen hatte. Bis zum Jahre 1115 aber waren der Skavenseuche drei Viertel der menschlichen Bevölkerung zum Opfer gefallen. Riesige Gebiete des Imperiums waren zu Ödland verkommen, und die Armeen der Skaven marschierten offen und ungehindert durch Reikland, Averland und Talabecland. In jedem Winter verhungerten Tausende in den wenigen Städten und größeren Ortschaften, die den Heimsuchungen der Seuche und des Krieges entronnen waren.

In Skavensight trat der Rat der Dreizehn erneut zusammen und befand, daß die Zeit für den Todesstoß reif sei. Die Ratsmitglieder setzten ihre Armeen in Bewegung, um den letzten Widerstand zu brechen und alle noch im Imperium lebenden Menschen zu versklaven.

Im Laufe der nächsten sieben Jahre begannen die Skaven mit der planmäßigen Versklavung der überlebenden menschlichen

Siedlungen. Mitten in der schwärzesten Nacht umringten Schwärme von Klanratten die Gehöfte oder Dörfer, steckten die Gebäude in Brand und fingen die Bewohner mit Netzen ein oder schlügen sie bewußtlos, wenn sie vor den Flammen davонrannten. Sie trieben lange, dichtgedrängte Marschkolonnen von Männern, Frauen und Kindern in die riesigen Skavenlager in den Trümmern von Reikdorf im Reikland und Pleidorf im Whisenland. Die Glücklicheren durften über der Erde bleiben, um dort Nahrung für die Skavenhorde anzupflanzen, die weniger Glücklicheren wurden unter Tage geschickt, um in den Minen und Schmiedewerksätzen des Tiefereiches zu schufßen. Ganze Familien wurden in Ketten fortgesetzt, dazu verurteilt, die Sonne niemals wiederzusehen.

Je mehr Skaven und Beute in Skavensight eintrafen, desto unermüdlicher wuchsen Ansehen und Rang des Seuchen-Klans. Sogar die anderen Herrscher des Zerfalls konnten nicht leugnen, daß der so gut wie völlig Zusammenbruch des Menschenimperiums allein der Schwarzen Pest zu verdanken war. Weil keiner der Herrscher des Zerfalls bereit war, sich ihnen offen zu widersetzen, gelang es den Seuchenherrschern des Seuchen-Klans deshalb, zwei weitere Ratsmitglieder im Duell zu besiegen und sich drei Sitze im Rat der Dreizehn zu sichern, etwas niemals zuvor Dagewesenes. Die verbliebenen Herrscher des Zerfalls reisten daraufhin getrennt in ihre jeweiligen Hochburgen ab, um nach Wegen zu sinnen, wie sie den rasanteren Erfolg der Seuchenherrscher aufhalten könnten.

Unterdessen marschierten Skavenarmeen in die bislang unberührte Provinz Sylvania ein. Zu Beginn der Schwarzen Pest waren auf diese abgelegene Provinz dichte Meteoritenshauer von Mörslieb herabgeregn, und jetzt drangen die Skaven auf der Suche nach Warpstein auch hier ein. Zu ihrer Bestürzung wurden sie durch riesige Heere von der Pest dahingeraffter Leichen in Form von Zombies und Ghoulens empfangen. Trotz einer Reihe erfolgreicher Scharmützel und kleinerer Schlachten machten die Skaven nur langsame Fortschritte, und durch einen erneuten Aufstieg der Pest in den eigenen Reihen begannen sie bald, viele ihrer Krieger zu verlieren. Der Graue Prophet Skittar gemahnte die Klanführer an die beim Kampf gegen Nagash im Krieg am Krüppelgrat gewonnenen Erfahrungen, und so zogen sich die Klanratten aus Sylvania zurück, um anderswo leichtere Beute zu suchen.

Im Norden des Imperiums hatte Middenheim die vorangegangenen Jahre der Hungersnöte und Seuche ausgezeichnet überstanden. Das Oberhaupt von Middenheim, Kurfürst Mandred, hatte alles in seiner Macht stehende unternommen, um den Flüchtlingen zu helfen, die aus dem Dorf heranströmten, und die Ulricpriester hatten die Stadt bislang von der Pest freihalten können. Gut verteidigt und auf einer riesigen Felsnadel immiten des Waldes thronend, hatte Middenheim keinerlei Angst vor Angriffen und ausreichend Vorräte für eine längere Belagerung.

Spät im Jahre 1118 tauchte eine riesige Skavenhorde aus den Wäldern rings um Middenheim auf und umzingelte die Stadt. Middenheims Bürger gelang es gerade noch, die vier Brückenstraßen zu zerstören, die den Zugang zur Stadt bildeten, bevor die ersten Angriffswellen der Rattenkankrieger gegen die Mauern brandeten. Einige Tage später drangen die Skaven in die Katakombe unter Middenheim ein und drohten, die Stadt nun von unten her zu überrennen. Aber Kurfürst Mandred lieferte dem Feind in den folgenden Wochen einen glänzenden Verteidigungskampf der Stadt und der darunterliegenden Tunnel, veranlaßte Überflutungen, ließ Barrikaden errichten oder die Katakombe von Rittern des Weißen Wolfs und vielen anderen tapferen Kriegern erbittert verteidigen. Häufig schritt der Kurfürst die unterirdischen Vorposten selbst ab und stärkte den Kampfwillen der schwer geprüften Soldaten, indem er sie in der Dunkelheit der Katakombe persönlich aufsuchte. Gemeinsam hielten die Krieger Middenheims die Skavenhorden auf, und Kurfürst Mandred wurde als Retter der Stadt gefeiert.

In den folgenden Monaten kam es ständig zu Scharmützeln mit Skaven, die das Labyrinth unter der Stadt durchstreiften. Kleinere Skavenhaufen gelang es auch immer wieder, in die Stadt zu gelangen und dort zu morden und zu vergiften, bevor man sie zur Strecke brachte. Zu Beginn des Frühlings schließlich hatten Hunger und Krankheiten die Skavenhorde so geschwächt, daß sie ihren Belagerungsring nicht mehr aufrecht halten konnten. Die Skaven zogen sich zurück und richteten aber ein geheimes Bollwerk unter der Stadt ein, bevor sie die Gegend verließen.

Als Abschiedsgeschenk setzen die Kinder der Gehörnten Ratte die Schwarze Pest nur auch in Middenheim frei, das vollständig mit Flüchtlingen überfüllt war, die den Skaven und dem harten Winter hatten entkommen wollen. In derart engen Verhältnissen gedielt die Seuche natürlich prächtig, aber wie durch ein Wunder (was die Ulricpriester nur allzu eifrig unterstrichen) schien die Kraft der Pest nachgelassen zu haben, und nur noch ein Drittel aller Erkrankten starb auch daran.

Im Jahre 1122 hatte Kurfürst Mandred schließlich genügend Unterstützung seitens der anderen überlebenden Kurfürsten um sich geschart, um einen Kreuzzug gegen die Skaven im Imperium zu führen. Hungersnöte und gegenseitige Kriegszüge hatten die Reihen der Skaven zwischenzeitlich stark gelichtet und auch sie wesentlich geschwächt. Im Laufe der nächsten zwei Jahre prallten Menschen und Skaven in einer Reihe großer Schlachten in Averland, Reikland und den Wolfshügeln aufeinander. Im ganzen Land trugen versprengte Haufen Skaven- und Imperiumstruppen kleine Scharmützel um verlassene Dörfer und Gehöfte aus. Langsam, aber sicher, wurden die Skaven Schritt für Schritt aus dem Imperium vertrieben.

Im Jahre 1124 vertrieb man die Skaven im Imperium schließlich endgültig wieder unter die Erde. Kurfürst Mandred Skaventöter wurde als Retter des Kaiserreichs gefeiert und kurz darauf zum Imperator gekrönt. Zwar blieben viele, in den vorangegangenen Jahren unterirdisch eingerichtete Bollwerke der Skaven unentdeckt, und die verschleppten Skaven konnten niemals befreit werden, aber die Kriegsanstrengungen hatten die Skaven dennoch erschöpft. Die Herrscher des Zerfalls sahen ein, daß sie für einen Gegenangriff zu schwach geworden waren und die Menschen dieses Mal nicht endgültig versklaven konnten. Ohnehin hatten die Skaven schon so viele Skaven erbeutet, daß deren Zahl die Skaven in einigen Teilen des Tiefereiches bereits bedrohlich überfuhr und der Rat der Dreizehn einen Aufstand befürchtete. Erneut trat der Rat in Skavensight zusammen und beschloß, zuerst die augenblickliche Lage der Skaven zu festigen und beschloß, zuerst die augenblickliche Lage der Skaven zu festigen, bevor man die Stärke der Krieger-Klans neu aufzubauen, bevor man abermals einen Ansturm gegen das Imperium wagte.

Im Laufe der nächsten zwanzig Jahre erholtete sich das Imperium schneller, als es die Herrscher des Zerfalls für möglich erachtet hatten. Unter Imperator Mandreds entschlossener Herrschaft wurden die Städte wieder aufgebaut und das Land neu mit Flüchtlingen besiedelt, die aus Bretonia und Kislev zurückkehrten. Die Lage verschlechterte sich weiter für die Skaven, als Mandred die Einrichtung einer ständigen Wacht gegen Skavenüberfälle befahl und Organisationen wie beispielsweise die Kanalisationsswache aufbaute, um neue Einfälle der Skaven zu verhindern. Im Tiefereich wurde der Rat derweil von einem Sklavenaufstand bedrängt, und mehrere Ausbrüche der Schwar-



zen Pest entwölkten einige der Skavenfestungen. Im Winter des Jahres 1151/52 traten die Herrscher des Zerfalls daher abermals in Skavensight zusammen. Die Seuchenherrscher und der Rest des Rates wären sich gegenseitig Schuldzuweisungen an den Kopf, außerdem verlangten sie Entschädigungen für ihre Verluste und verliehen eine Anzahl vergeblicher Mordanschläge aufeinander. Schließlich einigte sich der Rat darauf, alle weiteren Unternehmungen im Imperium auf einen späteren Zeitpunkt zu vertagen.

Um seine im Imperium verbliebenen Liegenschaften zu schützen, befahl der Rat der Dreizehn die Ermordung von Imperator Mandred Skaventöter. Einem Meisterassassinen des Eshin-Klans namens Nartik gelang es noch im selben Jahr, in den kaiserlichen Palast einzudringen und Imperator Mandred später hinterlücks zu meucheln. Verschlagen krönte er sein Verbrechen damit, daß er am Tatort falsche Hinweise auf einen Mutantentäter auslegte, bevor er in die Kanalisation entkam.

Der einsame Skaven reiste nachts, hinkte und kroch durch die verwüstete Landschaft. Während der Tageslichtstunden versteckte er sich vor der schwachen Wintersonne in einem der zertrümmerten Bauernhäuser oder unter einem Dorngestrüpp. Er kam zwar nur langsam, aber ohne Umwege voran: Stunde um Stunde, Metle um Metle, kam er seinem Ziel immer näher - der Festung Skabruh.

Einhundert Meilen voller Wälder, Hügel, Felsen, Flüsse und Schmerzen. Er hatte seine blutenden, blasenbedeckten Füße mit Lumpen umwickelt, aber die bittere Kälte fraß sich trotzdem hindurch. Sein Schwanz war bereits erfroren und schwarz angelauft, und er hatte es abbeissen müssen. Er war nicht daran gewöhnt, allein zu sein, oder so zu frieren, oder so krank zu sein. Das Fieber überflutete seinen Körper mit Kälte- und Hitzwellen. Manchmal wurde er so schwach, daß er nicht mehr weitergehen konnte, und er fiel hechzend zu Boden, kalter Schweißglanz auf seinem Fell. Sobald der Schwächeanfall vorüber war, richtete er sich wieder auf und ging weiter, oder kroch, wenn er einfach nicht mehr laufen konnte.

Zu anderen Zeiten bekam er schrecklichen Durst und mußte mundwölweise rohen Schnee schlucken, wenn er keinen der eisigen Bäche finden konnte, die sich durch den Wald wandten. Er verlor Gewicht, und sein einstmals glänzender Pelz wurde stumpf und räudig. Nahrung war schwer zu finden. Die siegreichen Skavenarmeen hatten alle Menschen, die in diesem Teil des Imperiums gelebt hatten, fortgetrieben, getötet oder versklavt. Die zerstörten Gebäude, auf die er stieß, waren restlos ausgeplündert worden, und häufig sah er sich gezwungen, die erfrorenen Leichname von Menschen oder ihrer fortgelaufenen Farm- und Haustiere zu essen.

Das Fieber brachte ihn langsam um, aber es verließ ihm auch den Willen, weiterzugehen. Seltsame Trugbilder flackerten durch seinen Verstand. Er sah, wie die dichtgedrängten Armeen der Skaven die Länder des Imperiums schwärzten. Eine Wolke aus Blut und Tod wälzte sich über das Land, geleitet von den schrecklichen roten Augen der großen Gehörnten Ratte höchst-

selbst. Nichts vermochte dem zu widerstehen - stolze Ritter in ihren glänzenden Stahlrüstungen, die riesigen, stampfenden Schlächtrosse, die Maschinen, die Tod, Pfeile, Armbrustbolzen, Schwerter ausspucken... sie wurden alle hinweggefegt. Er blickte auch in das Innere der Menschenstädte: Männer und Frauen, die sich im Streit um Feuerholz oder Essensreste aufdrängten und die Schmerzen umbrachten, ihre vor Schmerzen zuckenden Kinder, mit dunklen Flecken übersäte Leiber mit zuckenden Gliedern. Feuer flutete durch ihre Städte und Dörfer. Über allem schwiebend, konnte er die Hitze und die Schmerzen geradezu selbst spüren, denn es waren auch seine Hitze und seine Schmerzen.

Das in seinem Blut brennende Fieber trieb ihn vorwärts und vorwärts. Wenn die Schmerzen besonders schlimm wurden, glaubte er zu fühlen, wie riesige Klauen durch seinen Leib rissen. Auf den Höhepunkten seiner Agonie quiekte und schrie er der Gehörnten Ratte seine unerschütterliche Treue entgegen, und wenn der Schmerz nachließ, fühlte er sich wie geläutert. Bestimmt lebte er nur weiter, damit er einem höheren Ziel der Gehörnten Raten dienen konnte.

Als er den Eingang nach Skabruh erreichte, verließen ihn seine Kräfte endgültig, und er brach kraftlos zusammen. "Nachricht ..." keuchte er. "Ich bringe Nachricht aus dem Norden, von Middenheim!" Während die Dunkelheit sein Bewußtsein verschluckte, fühlte er, wie die Pfoten seiner Brüder ihn auftobten und in die Sicherheit der Tunnel hinabtrugen.

So begab es sich, daß die Schwarze Pest nach Skabruh eingeschlept wurde, und binnen weniger Tage breitete sich die Seuche so stark aus, daß kein Skaven diesen arglosen Ort jemals wieder lebend verlassen sollte. Solcherart wandte sich die Waffe gegen die Skaven selbst und die Kinder der Gehörnten Ratte mußten feststellen, daß sie sich einer Täuschung hingegeben hatten - ihre fäulnisbeladene Gottheit war nicht die einzige Macht im Himmel. Alles gedeiht und vergerät wieder im ewigen Kreis, und Sigmars Stern stieg abermals auf, um seine schützende Hand über das Imperium zu halten.

## GESCHICHTE DER SKAVEN

Wie der Rat der Dreizehn vorausgesagt hatte, gelang es den Kurfürsten nicht, sich auf einen Nachfolger zu einigen, und so fielen sie in Grenzstreitigkeiten und persönliche Zwistigkeiten zurück. Bürgerkriege brachen aus und ließen das Imperium bis zum folgenden Winter vollends auseinanderbrechen, während die Skaven diese Gelegenheit nutzten, um ihre Kräfte zu sammeln. Da den Gelehrten des Imperiums zudem auch im Laufe der nachfolgenden Generationen nie der Gedanke kam, daß eine Verbindung zwischen dem Eindringen der Skaven und der Schwarzen Pest bestehen könnte, wurden die Skaven bald als ungefährlich für das Imperium abgetan. Binnen zweier Jahrhunderte verdrängte man das Wissen um die Skaven so sehr ins Reich der Mythen und Legenden, daß viele gelehrte Menschen sich schließlich sogar weigerten, überhaupt an ihre Existenz zu glauben.

## DAS ERSCHEINEN DER GEHÖRNTEN RATTEN

Etwa um das Jahr 2300 imperialer Zeitrechnung herum durchlief das Tieferreich bereits das fünfte Jahrhundert seines zweiten großen Bürgerkriegs. Die anderen Herrscher des Zerfalls waren schon seit langem eisernstüchtig auf die Machtposition gewesen, die sich der Seuchen-Klan nach seinem unerhörten Erfolg mit der Schwarzen Pest erobert hatte. Als im Jahre 1812 ein ähnlicher Feldzug unternommen wurde, um mit den Rotpocken auch Bretonia zuerst zu schwächen und dann zu vernichten, hatten die Seuchenherrscher selbstsicher einen abemaligen Erfolg verkündet. Nach dem unerwarteter verheerenden Scheitern der Rotpocken verlangten viele Herrscher des Zerfalls, daß man alle Seuchen-Herrscher zur Strafe aus dem Rat der Dreizehn werfen solle. Nach Monaten politischer Winkelzüge, Drohungen, Erpressungen, Umlieben und Bestechungen wurde eine Abstimmung der Ratsversammlung vereinbart.



Am Tage der Abstimmung versuchte der Seuchen-Klan mit Hilfe einer Reihe verbündeter Krieger-Klans, den Ratssaal in seine Gewalt zu bringen und die alten Ratsmitglieder als Verräter und Ketzer absetzen zu lassen. Schnell brachen in allen Bereichen des Tempels der Gehörnten Ratte Kämpfe zwischen den Albino-Tempelwachen, Seuchenmönchen und Klanratten aus. Auch anderswo brach die Ordnung schließlich endgültig zusammen, als immer mehr Klans sich intern oder gegenseitig zerstritten. Alte Feindschaften loderten neu auf, und ehrgeizige Klanführer ergriffen die Gelegenheit, auf Kosten der anderen Klans an großer Macht zu gelangen. Der Rat der Dreizehn brach endgültig auseinander, als die Herrscher des Zerfalls sich in ihre jeweiligen Hochburgen zurückzogen. Ganz Skavenblight wurde zu einem Schlachtfeld für die sich bekriegenden Klans, wobei mal die eine, mal die andere Gruppierung die Oberhand gewann.

Schließlich eroberte der Skyre-Klan den Tempel und wehrte mit der Vielfalt der ihm zur Verfügung stehenden Teufelswaffen den Ansturm aller anderen ab. Wär-Flammenwerfer deckten jeden Eingang, Giftwindkrieger und Jezzaitschützen verbargen sich im Glockenturm. Morskattar, der Klanführer des Skyre-Klans, erklärte sich zum Alleinherrscher über Skavenblight, wurde von den unzähligen anderen Machtgruppierungen aber nur mit Misachtung gestraft, während sich die Kämpfe nun auf sämtliche Ansiedlungen der Skaven in der Alten Welt ausdehnten.

Für einen Zeitraum von mehr als vierhundert Jahren zerfiel das Skavenvolk in Dutzende sich gegenseitig bekriegender Splittergruppen. Der Bürgerkrieg wurde von ständig wechselnden Bündnisverhältnissen, Verrat und Treuebeweisen geprägt, wobei die Klans häufig mit dem Strom schwimmend jene Partei unterstützten, die gerade auf der Siegerseite stand. Der Seuchen-, Skyre- und Züchter-Klan führten jeder ein eigenes politisches Lager an. Der Eshin-Klan hingegen blieb neutral und verdiente seine Dienste einfach an den jeweils Meistbietenden. In jener Zeit reisten die Grauen Propheten ständig zwischen den Klans hin und her, wobei sie versuchten, einen dauerhaften Frieden zwischen ihnen zu vermitteln. Aber obwohl man die Propheten sehr fürchtete und respektierte, wollten etliche Machtgruppen eine Einstellung der Kämpfe nicht einmal in Erwägung ziehen.

**"Laß die Bittsteller vorreten", quiekte der Nachtherrscher, worauf die Assassinewachen die zwei Abgängen des Seuchen- und des Züchter-Klans derb hereinstießen. "Macht eure Angebote. Ich höre und entscheide dann. Der Meistbietende erhält unsere Dienster, der Unterlegende stirbt! Fahrt fort."**

Der Vertreter des Züchter-Klans trat einen Schritt vor und warf sich in angemessener Weise zu Boden. "Euer Ehren", setzte er an. "Meutemenscher Trask erbetet Euch seine vorzüglichsten Grüße und bittet Eure Allmächt, dieses kleine Zeichen seiner Hochachtung anzunehmen - einen juwelbesetzten Dolch, der mit Runen der Macht versehen ist..." Das ungeduldige Schwanzzucken des Nachtherrschers sehend, beeilte er sich, zur Sache zu kommen. "Gemäß dem Feilschbrauch bietet der Züchter-Klan Euch für gewisse Vertragsdienste demütig zwanzig Warpmünzen, drei Meuten Riesenratten, zwei besonders abgerichtete Rattenoger..."

Mit einem ungeduldigen Knurren drängte sich Hakflem, der Vertreter des Seuchen-Klans, am salbungsvoll schwadronierenden Meutemenschen vorbei. "Hört nicht auf diesen feigen Narren!" kräckte er. "Mein Herr, der große Nurglisch höchstselbst, mit ein Vertragsangebot von dreißig Warpmünzen, zehn brülltigen Zuchtwieben, fünf Scheffel schwarzen Weizen und ein graviertes Warsteinamulet. Und er schickt Euch dies - und gemahnt Euch, Euch an die Scharlachrote Geifel zu erinnern!"

Mit einer dramatischen Geste schwenkte er eine kleine Phiole über seinem Kopf. Der Nachtherrscher knurrte erbost, und drei der schwarzflegigen Wachen sprangen auf den dreisten Skaven zu, ihre Schwerter mittan im Sprung zückend.

"Verlauster Verräter!" quiekte der Meutemensche in gespielter Entrüstung und eilte wieselhaft aus dem Weg.

Als die drei Assassinewachen über Hakflem herfielen, schleuderte er die Phiole auf den Nachtherrscher zu. Mit einer blitzschnellen Bewegung pflückte der Nachtherrschere die heranwirbelnde Phiole aus der Luft. "So sterben alle, die es wagen, mich herauszufordern!" kreischte er, als die Wachen Hakflem Leib zerstückelten, bis nichts außer einer blutigen Masse aus Fleisch, Fell und Stoffetzen übrig blieb.

Einer der Wachen stürzte sich auf den Meutemenschen und zerrte den winselnden Rattenmann nach vorne. "Fahre fort", befahl der Nachtherrschere. "Und wehe, es lohnt meine Mühe nicht!"

"Mächtiger Nachtherrschere, edler Günstling der Gehörnten Ratte, der Züchter-Klan bietet Euch für Eure Vertragsdienste fünfunddreißig Warpmünzen, fünf Meuten Riesenratten, drei Rattenoger..."

Als sich die Zeit der großen Chaosinvasionen näherte, mehrten sich die unheilkundenden Vorzeichen: Ein funkensprühernder Strahlenkranz umspielte die dunkle Scheibe des Mörsleib, Meteoritenschauer stürzten vom Himmel und alpträumhafte Fieberphantasien suchten selbst die stumpfsinnigsten Skaven heim und trieben viele in den Wahnsinn. Eine anschwellende Flut schwarzmagischer Energien spülte durch die Alte Welt. Abermals suchten die Grauen Propheten jede Skavenfestung und jeden Klan auf. Diesmal stellten sie den Klanführer jedoch ein Ultimatum. Anlässlich des großen alljährlichen Ungezieferfestes in Skavenblight würden die Grauen Propheten die Gehörnte Ratte beschwören und bitten, ein Urteil über die kriegsführenden Klans zu fällen. Jeder Klanführer, der hieran nicht teilnahme, würde dem Willen des Gehörnten zuwider handeln und sich dadurch selbst zum ewigen Feind des Rattengottes und seiner Diener erklären.

Als der Festtag näherrückte, begannen die Anführer der Klans in Skavenblight einzutreffen. Einige schickten nur Stellvertreter, weil sie eine Fehlurte gefürchteten, aber niemand wagte es, dem Ereignis ganz und gar fortzubleiben und gegen den Erlaß der Grauen Propheten zu verstößen. Gleich nach der Ankunft verzauberten die Grauen Propheten jeden Klanführer und Abgesandten mit einem mächtigen und schrecklichen Spruch, der ihn daran hinderte, den anderen ein Leid anzutun. Und so begab es sich, daß am Vorabend des Ungezieferfestes zum ersten Mal seit vielleicht dreitausend Jahren Vertreter aller Skavenvölker der Welt vor dem Tempel der Gehörnten Ratte versammelt waren. Genau auf halber Höhe des Glockenturms stand das blitzumkränzte, riesenhaft und nah am Himmel prangenden Rund des Mörsleib, das durch den Turm in zwei Hälften geschnitten wurde. Eine Stimmung ängstlicher Erwartung senkte sich über die stummen Reihen, als die Tempeltore aufschwangen und die volzhältige Ordensschar aller einhundertsechsundneunzig Grauen Propheten in einer Reihe aus dem Innern hervortrat.

Das Oberhaupt der Grauen Propheten tauchte als letzter auf, mit einem riesigen, in Bronze gebundenen Folianten, den er auf ein eisernes Leseputl legte. Als er das Buch öffnete, schien strahlende Finsternis aus den Seiten hervorzudringen und sein Gesicht zu beleuchten. Er las die ersten Worte der Beschwörungsformel vor, verzerte Töne, die in der Luft zu knattern und zu brechen schienen. Die anderen Grauen Propheten stimmten in den Beschwörungsgesang ein, und die Nebel rings um Skavenblight begannen, sich zu winden und zu verschieben. Sturmwolken sammelten sich am Horizont und schoben sich über den Himmel auf die Stadt zu. Das Quietzen der Grauen Propheten wurde noch lauter, als sie mit den Opferritualen anfingen.

Einhundertsechsundneunzig Skaven starben einer nach dem anderen in zunehmender Pein, der letzte starb langsam und unter Qualen durch die Klauen des Obersten Propheten selbst. Ihre

In der plötzlich eintretenden Stille öffnete der Meisterprophet sein Maul und kreischte vor Entsetzen auf. Ein riesiger, schwarzer Riß breite sich von seiner offenen Schnauze aus, spaltete langsam seinen Kopf und setzte sich durch die Luft fort. Der Spalt weitete sich, und dunkle Dämpfe quollen daraus hervor. Der nachtschwarze Riß wuchs in die Länge, bis er die Dachhöhe des Tempels erreichte. Die versammelten Skaven wichen mit bestürztem Kreischen zurück, als weitere Dämpfe herausquollen und in den Himmel emporstiegen. Wer davon umfangen wurde, verfaute bei lebendigem Leibe und brach mitten im Weglaufen tot zusammen. Jetzt konnte man eine schwärzere Gestalt inmitten der Dämpfe sehen. Zwei blutrote Augen starrten regungslos heraus,



so groß wie Burgtore. Die Skaven fielen auf die Knie und preßten ihre Schnauzen in den Dreck, einige stürzten tot zu Boden, als ihr Herz vor Schreck stehenblieb. Man konnte den Umriss gekrümmter Hörner erkennen, als die starrenden Augen näherrückten. Die Schatten drumherum wandten und bewegten sich wie eine brodelnde Masse Ungeziefer. Eine riesige Klaue stieß vor und ergriß eine Handvoll quiekkender Skaven. Gelbe Zähne blitzten in ihrem Kieler auf, als die Gehörnte Ratte sie genüßvoll verschlang.

Der Gehörnte ließ seinen lodernenden Blick über seine zitternden Kinder schweifen und streckte erneut den Arm aus und ballte seine mächtige Klaue vor ihnen zur Faust. Als er seine Pfote wieder zurückzog, enthielt sie eine leuchtend schwarze Säule aus reinstem Warpstein. Sie besaß dreizehn Seiten, auf jeder prangten dreizehn Absätze brennender Runenschrift. Dann flüsterte die Gehörnte Ratte der versammelten Horde mit einer Stimme wie von einer Million kratzender und nagender Ratten etwas zu. Er teilte ihnen mit, daß ihr ihre Kriege zwar außerordentlich belastigten, sie aber dennoch Frieden schließen und seinen Geboten gehorchen müßten. Sie müßten überall Faulnis und Verderben verbergen, damit sie eines Tages die Welt erben und seine Rückkehr sicherstellen könnten. Nur die von ihm Erwählten könnten die Schriftsäule seiner Gebote berühren, und nur diese Auserkorenen durften im Rat der Dreizehn sitzen. Diesem Herrscher müßten alle Skaven gehorchen, oder sie würden seinen Zorn zu spüren bekommen. Mit diesen Worten zog sich die ehrfurchtgebietende Erscheinung abermalss ins Jenseits zurück, und der von ihr aufergerissene Spalt verengte sich und schloß sich hinter ihr.

Ein schwerer Moschusgestein der Furcht hing über den Überlebenden, als sie zur Säule hinaufblickten und sich vergewissern, daß die Gehörnte Ratte tatsächlich verschwunden war. Klanführer Rakin war der erste, der die Säule berührte. Er verbrannte im schwarzen Feuer, und nichts als Asche blieb übrig. Im Laufe der nachfolgenden, langen Nacht verzichteten viele lieber auf ihren Anspruch auf eine Ratsmitgliedschaft, als sich der Prüfung durch die Säulen zu unterwerfen, viele andere aber berührten die Säule dennoch, und von diesen überlebten es zwölf. Jeder dieser neuen Herrscher des Zerfalls wurde von einer Aura dunkler Macht und Energie umspielt, einem Zeichen des Segens der Gehörnten Rate. Seit jenem Tag blieb der Rat der Dreizehn bis heute unverändert, obwohl jeder Skaven versucht darf, die Säulenprüfung zu bestehen und danach einen beliebigen Herrscher des Zerfalls zum Zweikampf um seinen Ratsitz herausfordern kann. Viele haben das schon versucht, einige bestanden sogar die Prüfung durch die Gebotsäule, aber bislang gelang es noch keinem, einen der seit damals amtierenden Herrscher des Zerfalls zu besiegen.



Furcht und ihre Schmerzen drangen bis in die Eingeweide des Kosmos vor, wo die Gehörnte Ratte an den Grundfesten der Realität nagte. Die große Glocke ertönte, als der brütende Sturm losbrach, Lichtblitze peitschten auf den Glockenturm nieder und blendeten die versammelten Skaven mit strahlendem Gleiß. Wieder und wieder erklang das Glockengeläut, unglaublich laut, übertröpfte den Donner und den frenetischen Gesang der Propheten. Der Boden erbebte und brach auf, als die Glocke zum dreizehnten Mal erklang und danach verstummte.

# CHRONIK DER SKAVEN

## Imperiale Zeitrechnung

- ca. -2000 Die uralte, später als Skavenblight bekannte Stadt wird erstmals von Menschen besiedelt. Sie wird schnell zur einwohnerstärksten Stadt in der Alten Welt an.
- 1950 Ein unerziehender Zwergeklan aus dem Schwarzen Gebirge knüpft Handelsbeziehungen zu der Stadt und siedelt sich schließlich dort an. Mit Hilfe der Zwerge wächst die Stadt sogar noch schneller, und man erreicht viele Fortschritte in Architektur und Technik.
- 1820 Die Menschen beginnen mit dem Bau ihres großen Tempels, unterstützt von den Zwergen. Die Bautätigkeit hält die nächsten 100 Jahre ununterbrochen an.
- 1780 Der Tempelbau wird fertiggestellt, und vom Mörtsleib beginnt Warstein auf die Stadt herabzuziehen. Binnen eines einzigen Jahres wird die Stadt von Schwärmen riesenhafter, mutierter Ratten überraumt und verschwindet aus den bekannten Annalen der Geschichte.
- ca. -1600 Die ersten wahren Skaven tauchen als Herren über Skavenblight auf. Sie beginnen, sich auch außerhalb der Stadt nach Warstein vorkommen umzusehen und stellen ihre ersten, frühen Experimente mit Magie an. Das Tunnelsystem unter Skavenblight wird ausgebaut, um die rasch anwachsende Bevölkerung weiterhin unterbringen zu können.
- ca. -1500 Etwa diese Zeit ziehen sich die Hochelften nach dem verheerenden Krieg gegen die Zwerge aus der Alten Welt nach Uthuan zurück. Das Zwergerreich im Weltrandgebirge wird von einer Reihe durch Skavenzauberei ausgelöster Vulkanaustritte und Erdbeben verwüstet. Skavenblights Bevölkerung wird stark dezimiert, und die zwölf Grauen Herrscher gelangen an die Macht. Sie heben den ersten Rat der Dreizehn und den Orden der Grauen Propheten aus der Taufe. Die Annalen der Zwerge von Karak Varn verzeichnen die ersten Invasionsschüsse der Skaven, welche schließlich die meisten überfluteten, unteren Ebenen Karak Varns erobern.
- ca. -1400 Auswandernde Klans richten die ersten Skavensiedlungen in den, später als Südländer, Arabia und Länder der Finsternis bekannten Gebieten ein. Klanführer Malkrit zieht mit dem Züchter-Klan nach Kislev, in die später Höhlengrube genannte Schlucht im Land der Trolle. Klanführer Viskrin führt den ihm unterstehenden Eshin-Klan ins ferne Cathay, um dort eine neue Hochburg einzurichten.
- ca. -1300 Im Krieg um den Krüppelgrat kämpfen die Skaven gegen Nagashs Untotenlegionen.
- ca. -1250 Im Austausch gegen den im Krüppelgrat abgebaute Warstein verbinden sich die Skavenehe mit Nagashs Untotenlegionen, um mehrere Orks und Goblinstämme in die Fluchgrube zu locken. Nagash beschwört eine gewaltige Untotenarmee, woraufhin der Rat der Dreizehn ihn ermorden lässt.
- ca. -1200 Den Skaven gelingt erstmals ein Durchbruch in die unteren Ebenen von Karak Achtgipfel.
- ca. -1100 Karak Achtgipfel unterliegt dem Ansturm der Orks, Goblins und Skaven endgültig. Nachdem die Zwerge verjagt sind, kämpfen die Skaven ständig mit den Goblins um den Besitz der oberen Ebenen.
- ca. -350 In den Ländern der Finsternis übernehmen die Skaven den Nebelberg und versklaven mehrere dort ansässige Stämme der Nachtgoblins.

## Imperiale Zeitrechnung

- ca. -100 Nagash kehrt zum Krüppelgrat zurück und löst den Rock-Klan aus.
- ca. -100 Der lange verloren gebliebene Seuchen-Klan taucht aus den faulenden Dschungeln Lustrias wieder auf und zieht den ersten Bürgerkrieg der Skaven an.
- ca. 500 Assassinen des Eshin-Klans kehren aus Cathay zurück, um für den Rat der Dreizehn Herrscher des Zerfalls zu arbeiten. Die heimtückische Ermordung ihres Klanführers bringt viele Klans wieder in die Beiflügelwall des Rates zurück.
- ca. 600 Nachdem er mehrere andere Klans versklavt oder vernichtet, die Südländer mit magischen Seuchen verdeckt und im rituellen Zweikampf einen der Herrscher des Zerfalls getötet hat, wird Seuchenherrscher Ningrissch, dem Oberhaupt des Seuchen-Klans, ein Sitz im Rat der Dreizehn gewährt.
- ca. 1111 Der Seuchen-Klan setzt die Schwarze Pest im Imperium frei. Im Laufe der nächsten vier Jahre lässt sie beim neuen Zehntel der imperialen Bevölkerung aus: Überall im Land fallen Skaven in großer Zahl ein, plündern und schleifen Städte und Dörfer.
- 1115 Die Skaven beginnen mit der planmäßigen Versklavung der überlebenden Menschensiedlungen im Imperium.
- 1122 Kurfürst Mandred Skaventöter gewinnt die Unterstützung der anderen Kurfürsten und führt einen Kreuzzug gegen die Skaven.
- 1124 Die Skaven werden endlich wieder aus dem Imperium unter die Erde zurückgetrieben.
- 1152 Der Rat der Dreizehn befiehlt ein Attentat auf Imperator Mandred Skaventöter. Er wird von Narik aus dem Eshin-Klan noch im gleichen Jahr hinterdrückt ermordet.
- ca. 1435 Sultan Jaffar, ein mächtiger Zauberer aus Arabia, schmiedet ein Bündnis aus mehreren Wüstenstämmen und vergrößert seinen Staatstaat durch die Eroberung von Al-Haikk, Copher, Martek und Lashiek zu einem kleinen Imperium. Der Sage nach soll er auch Dämonen beschworen und sich mit Geistern unterhalten haben.
- Die unter Arabia hausenden Skaven verbünden sich im Aufstand gegen Warstein heimlich mit Sultan Jaffar, spionieren für ihn und ermorden seine Gegner.
- 1448 Den Skaven gelingt es, Jaffar davon zu überzeugen, daß Estalia einen Angriff gegen Arabia beabsichtige. Daraufhin überfällt der Sultan Estalia und erobert Magritta. Damit beginnen die Kreuzzüge gegen Arabia, welche die Armeen des Sultans schließlich nach Arabia zurücktreiben und sein Sultanat in der Schlacht von Al-Haikk endgültig zerschlagen.
- 1563 Die Stadt Tobaro in Tilea wird von Skaven übernommen, die über das urale, von Elfen geschaffene Tunnelnetz eindringen, das die Klippen rings um die Stadt durchzieht.
- Tobaro wird von einer Söldnerarmee zurückeroberiert, die von Melido Marcelli, dem Prinz von Tobaro, aufgestellt wurde und von einem Kontingent Hochelfen verstärkt wird.

## Imperiale Zeitrechnung

- (ca.) Das Dorf Escantos im Südtiles wird von Ratten schwärmen vollständig ausgerottet.
- 1786 Der Eshin-Klan setzt in den Abwasserkanälen von Bordeaux in Bretonia Ratten frei, die mit Rottöpfen, der neuesten Geißel des Seuchen-Klans, infiziert sind. In einer einzigen Woche verliert die Stadt mehr als ein Drittel ihrer Einwohner an die Rottöpfe. In seiner Verzweiflung befiehlt Baron Oiscard Du ponte, das Armenviertel auf die Grundmauern niederrazieren. Das scheint zu wirken und gebietet den Pocken beinahe unverzüglich Einhalt.
- 1812 Südbrettonia und Nordiles werden von einem weiteren Ausbruch der Rottöpfe verhebelt. In mehreren bretonischen Städten kommt es zu Panik, Anarchie und Aufständen, wobei der Pöbel durch die Straßen läuft und alles verbrennt, was die Pocken übertragen könnte, einschließlich Schafen, Hunden, Katzen, Froschen und Fischen. In Brionne macht das dabei entstehende Große Feuer von Brionne drei Viertel der Stadt dem Erdboden gleich.
- 1813 Zwischen Brionne und Quenelle tauchen zwei Skavenarmeen auf und schleichen entlang des Flusses Breinne mehrere Dörfer und kleinere Ansiedlungen, bevor sie die beiden größeren Städte belagern. Sie werden von einem Bündnisheer aus Waldeffen und bretonischen Rittern verteidigt und verjagt. Die aus Paravon zur Hilfe herangeseilten und der Winterembryonat und rigorose Quarantänenmaßnahmen bringen die Rottöpfe schließlich unter Kontrolle.
- ca. 1850 Im Tiefenreich der Skaven bricht der zweite Bürgerkrieg aus. Die anderen Herrscher des Zerfalls benutzen das Scheitern des bretonischen Feldzugs als Vorwand, um den Hauptsitz des Seuchen-Klans aus dem Rat der Dreizehn zu erzwingen. In den darauf folgenden, erbitterten Straßenkämpfen versuchen die Klanführer des Seuchen-Klans, den Tempel der Gehörnten Ratte in Skavenblight in ihre Gewalt zu bringen, was den völligen Zusammenbruch jeder Ordnung zur Folge hat.
- 2393 ca. 2000 Der Graue Prophet Kritislik führt den Scruten-Klan aus den Hauptgebieten der Skaven fort. Der Klan errichtet in den Spukmarschen ein verstecktes Bollwerk, dessen Stollen sich bis unter Marienburg erstrecken.
- 2491 2302 Der Große Krieg gegen das Chaos beginnt. Die anschwellende Flut schwarzer Magie bringt die Grauen Propheten auf den Plan und lässt sie die Gehörnte Ratte anrufen, um ihr göttliches Urteil über die sich bekriegenden Klans zu fällen. In einer Massenzeremonie in Skavenblight am Tag des Ungeziefertests, dem großen alljährlichen Feiertag der Gehörnten Ratte, gelingt es den Grauen Propheten, die Gehörnte Ratte herbeizubeschwören. Die Furcht zwang die Klanführer zu einem vorher unbekannten Maß an Gehorsam und Zusammenarbeit, als ihr Gott ihnen den Kurs vorschreibt, dem sie zu folgen haben. Der Rat der Dreizehn Herrscher des Zerfalls wird vollständig umgestaltet, und alle Feindseligkeiten werden unverzüglich eingestellt.
- 2499 Im darauffolgenden Krieg kämpfen die Skaven sowohl gegen die Chaoarmee als auch gegen die Heere des Imperiums und Kislevs, aber nach mehreren hundert Jahren mörderischer Schlachten ist die Zahl der Skaven beinahe erschöpft. Die Chaoherden werden von Magnus dem Frommen schließlich bei Kislev geschlagen. Die Skaven überfallen mehrere Teilheere der imperialen
- Armeen, als diese nach Hause zurückkehrt und bald danach lassen sie in Nuln, Talabelein und Marienburg kleinere Seuchen austreten.
- 2319 Im filianischen Meer werden Skavenkriegsschiffe gesichtet.
- 2320 Im Laufe des Winters 2320/21 führen Gossenläuter des Eshin-Klans eine Reihe von Überfällen auf imperiale, bretonische, tiefänische und estianische Kriegsflotten aus, die in ihren Heimathäfen vor Anker liegen. Die Gossenläuter benutzen Brandseile und Olgenschisse, um die Flotten mit unterschiedlichem Erfolg in Brand zu setzen. Viele Schiffe werden schwer beschädigt.
- 2387 Die ganzen Sommermonate hindern unternehmen Kriegsflotten der Skaven mehrere Raubzüge entlang der estianischen und tiefänischen Küste. Eine dieser Flotten wird von Zergenschiffen aus Barak Varr gestellt und vernichtet.
- Prinz Karsten von Waldenhof heuert Skavenverbündete an, um die Mauern des unbesiegbaren Burg Siegfried in Sylvania zu untergraben. Als Karsten sich weigert, ihnen den versprochenen Warsteinlohn anzuzahlen, stehen die Skaven statt dessen alle Kinder aus Waldenhof. Nach diesem berüchtigten Ereignis (Karsten wird von den Bürgern Waldenhofs schließlich in Selbstjustiz aufgeknüpft) verschwinden die Skaven für die nächsten hundert Jahre ganz und gar von der Oberfläche, um neue Rände auszuhecken, sich vorzuberüsten und ihre Zahl wieder zu vergrößern.
- Eine gewalige Ladung Korn, die per Schiff von Aralia nach Tilea gesichtet wurde, trifft nicht ein. Man vermutet einen Piratenüberfall seitens der Skaven, kann es aber nie beweisen.
- Bagrian, der Abt des Klosters La Maisonta in Bretonia, dringt heimlich in Skavenblight ein und steht das ehrfurchtgebietende Schwarze Hollenfeuer. Der Graue Prophet Tohdgenatz führt eine Skavenstreitmacht gegen das Kloster, verbündet sich mit der Untotenarmee des Todesfürsten Heinrich Kemmler und kann das Artefakt nach einer erbitterten Schlacht von den Mönchen zurückerobern.
- Fritz von Halstadt, Oberster Magistrat von Nuln und Leiter von Kurfürstin Emmanuelles Geheimpolizei wird dabei ertrappelt, wie er in den Abwasserkanälen unter Nuln Warstein an die Skaven verkauft. Der Graue Prophet Thanol hat die geistig unmächteten Halstadt mit echten Informationen, Halbwahrheiten und aus der Luft gegriffenen Lügen gefüttert und ihn mit dem Endziel manipuliert, einen Bürgerkrieg im Imperium anzuzetteln. Die Verschwörung wird aufgedeckt und von Halstadt gefölt, aber Thanol entkommt. Später im gleichen Jahr kehrt Thanol mit einer Skavenhorde zurück und sucht Rache. Die Horde bemutzt das weitläufige Abwassernetz unter Nuln, um in die Stadt einzudringen und schafft es beinahe, sie in einer einzigen Nacht zu überrennen. Nur die von den Verteidigern entzündeten Feuer, welche in der Stadt wüten, vermögen sie aufzuhalten. Am Ende werden die Skaven zurückgeschlagen, hinterlassen jedoch halb Nuln in Trümmer. Der Graue Prophet Thanol schwört, daß er sich an Nuln und seinen Bewohnern rächen werde, bevor er nach Skavenblight zurückkehrt, um sich dem Strafgericht der Herrscher des Zerfalls zu stellen.

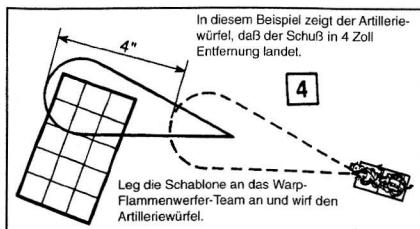
# KRIEGSMASCHINEN

## WARP-FLAMMENWERFER

Der Warp-Flammenwerfer stellt eine der erfolgreichsten Erfindungen des Skrye-Klans dar. Diese Waffe verschießt Warpflammen, die durch die Verbrennung verschiedener, hochgradig explosiver Chemikalien und pulverisierten Warpsteins erzeugt werden. Der Warp-Flammenwerfer stellt für die Mannschaft, die diese Waffe bedienen muß, eine ebenso tödliche Bedrohung dar, wie für potentielle Gegner, da oft fatale Fehlfunktionen auftreten. Ein einziger Flammenstoß aus dieser Waffe kann komplett Einheiten schwer gepanzerter Ritter oder Fußtruppen in wenigen Augenblicken zu einer verkohnten Masse verbrennen. Besonders verheerend ist die Wirkung des Warp-Flammenwerfers, wenn er gegen brennbare Wesen wie Mumien oder Baummenschen gerichtet wird. Leider passieren bei der Bedienung dieser Waffe immer wieder Unglücksfälle, die meist in einer spektakulären Explosion enden. Oft genug erwirtschaftet es dabei nicht nur die Mannschaft des Flammenwerfers, sondern auch verblüffte Truppen, die sich in der Nähe befinden.

Genau wie andere Kriegsmaschinen auch, darf sich der Warp-Flammenwerfer vor einem Schuß nicht bewegen. Falls du das Modell bewegst, darf es während des laufenden Spielzuges nicht feuern. Sobald du mit dem Warp-Flammenwerfer schießt, benötigst du die tropfenförmige Feuerschablone. Plaziert die Schablone so, daß das abgerundete Ende über dem Ziel liegt (oder in dessen Richtung weist) und das spitze Ende das Base des Modells berührt, welches den Warp-Flammenwerfer abfeuert. Die Bedienungsmannschaft muß ihr Ziel sehen können, es gelten also die für Waffen wie Bögen oder Armbrüste üblichen Schußregeln.

Würfe den Artilleriewürfel, um zu bestimmen, ob der Flammenwerfer sein Ziel trifft. Wenn du eine Zahl würfelst, bewegt sich die Schablone um diese Anzahl in Zoll von dem Warp-Flammenwerfer weg. Wenn der Würfel das Gefunktions-Symbol anzeigt, dann ist etwas schrecklich schief gelaufen. Warp-Flammenwerfer neigen dazu, über ihre Ziele hinweg zu feuern, wenn ihre Bedienungsmannschaft den Flammenstrahl in hohem Bogen verschießt.



### TREFFERWIRKUNG

Nachdem du ermittelt hast, an welcher Stelle die Flammen auftreffen, mußt du nun die Schadenswürfe durchführen. Alle Modelle, deren Basen sich zumindest zur Hälfte unter der Trefferschablone befinden, werden von den Flammen getroffen. Alle Modelle, deren Basen von der Schablone nur berührt werden, erleiden bei einem Wurfergebnis von 4, 5 oder 6 auf einem W6 einen Treffer. Modelle, die von den Flammen getroffen werden, erhalten einen Treffer der Stärke 5 und verlieren nach einem erfolgreichen Schadenswurf W3 Lebenspunkte (Wurf einer W6 und halbiert die Augenzahl: 1-2=1, 3-4=2, 5-6=3). Alle Einheiten, die einen Treffer von einem Warp-Flammenwerfer hinnehmen müßten, werden zu einem *Panik-Test* gezwungen. Falls dieser verpasst wird, ergreift die betreffende Truppe die Flucht.

### FEHLSCHUSS

Sobald du mit dem Artilleriewürfel ein Fehlschuß-Resultat erzielst, passiert aufgrund einer Fehlfunktion der Waffe ein Unglück. Wirf einen W6 und schau unter dem entsprechenden Wurfergebnis in der folgenden Tabelle nach.

FEHLSCHUSS-TABELLE FÜR WARP-FLAMMENWERFER	
W6	Ereignis
1-2	Kavumm! Der Flammenwerfer detoniert mit einem ohrenbetäubenden Krach und ein riesiger Auschuppl aus dem Flammenstrahl steigt aus. Alle Modelle im Umkreis von W3+1 Zoll des Warp-Flammenwerfers werden von der Explosion getroffen. Die Trefferwirkung entspricht der eines normalen Treffers des Warp-Flammenwerfers.
3-4	Das Faß mit der explosiven Flüssigkeit läuft Feuer. Der Träger des Fasses rennt panisch 2 W6 Zoll weit in eine Zufallsrichtung bevor die Explosion stattfindet und alle Modelle im Umkreis von W3 Zoll mit Feuer überschütten. Ermittle die Schaden gegen diese Modelle, als ob sie vom Warp-Flammenwerfer selbst getroffen worden wären. Das Modell, welches das Faß trägt, wird geröstet.
5-6	Die Düse, aus der die Flammen schießen, verstopt, und das brennende Gemisch aus Chemikalien und Warpstein ergießt sich über die Besatzung. Ermittle die Schaden, als ob die Besatzung sich selber getroffen hätte.

### PROFIL

Reichweite	Stärke	Schaden	Rettungswurf
Artilleriewürfel	5	W3	-2

Aufgrund seiner geringen Größe kann ein Warp-Flammenwerfer von nur zwei Skaven bedient werden. Einer von beiden trägt das Faß mit dem brennbaren Gemisch, während der andere die Schußvorrichtung bedient. Falls eines der beiden Modelle vom Spielfeld entfernt wird, gilt der Flammenwerfer als zerstört. Die Skavenbesatzung samt ihrer Kriegsmaschine besitzt eine Bewegungsfähigkeit von 4 Zoll. Im Gegensatz zu anderen Skaven, die einen Bewegungsfaktor von 5 besitzen, verringert sich dieser um 1 Zoll, da der Warp-Flammenwerfer ein beträchtliches Gewicht besitzt und getragen werden muß. Die Marschbewegung eines Warp-Flammenwerfers beträgt daher 8 Zoll.

Sobald eines der beiden Modelle, die einen Warp-Flammenwerfer bedienen, vom Spielfeld entfernt wird, gilt die Waffe als nicht mehr einsatzfähig und darf nicht weiter benutzt werden. Falls sich der Warp-Flammenwerfer jedoch in einer Einheit gleichartiger Kriegsmaschinen befindet, verfährt du anders. Das verbleibende Modell wird vom Spielfeld entfernt, wenn die komplette Einheit einen weiteren Lebensepunkt verliert, ohne daß dadurch eine weitere Flammenwerfer geschädigt wird. Wenn das Warp-Flammenwerfer-Team Teil einer anderen Skaveneinheit ist, schließt sich ein einzelnes Besatzungsmitglied nach dem Verlust seines Kollegen der Truppe an und gilt nun als normaler Skaven.

Anders als übliche Kriegsmaschinen können Warp-Flammenwerfer *Steifen und Schießen*, wenn sie angegriffen werden (außer wenn die Attacke von *bock fliegenden* Wesen durchgeführt wird). Sie schießen immer an dem Punkt auf die angreifende Einheit, an dem diese ihre Bewegung beginnt. Wenn der Warp-Flammenwerfer flieht, ist das wilde Umherschwappen der Warpflammen-Mischung äußerst gefährlich, so daß die Mannschaft eines Warp-Flammenwerfers niemals freiwillig fliehen darf, um einem Angriff zu entkommen.

Wenn das Team eines Warp-Flammenwerfers aus irgendeinem Grund flieht, beispielsweise weil es aufgerieben wird oder einen *Angst-, Panik-, oder Entsetzen-Test* verpasst, bewegt es sich wie üblich um 2 W6 Zoll. Wenn das Ergebnis dieses Wurfes 9 oder mehr beträgt, dann rennt die Mannschaft unvorsichtigerweise die gewürfelte Distanz und die Maschine explodiert, wobei du die Regeln benutzen kannst, die unter 3-4 auf der Fehlfunktions-tabelle beschrieben sind.

**DIE ZWERGE KÄMPFEN MIT DEN SKAVEN**  
Die Zwerge kämpften mit der sturen Verbissenheit, die ihrem Volk zeugen ist, aber sie wurden langsam von der unaufhörlich vorrückenden Skavenhorde zurückgedrängt. Zwergenäzte schlügen in schwarzes Fell, Skavenschwerter durchschlugen Rüstungen und Blut spritzt durch die Luft. Das unbeständige Licht der Fackeln an den Tunnelwänden erleuchtete eine Szene unbeschreiblicher Grausamkeit. Hier würde niemand aufgeben und auch niemand Gnade walten lassen.

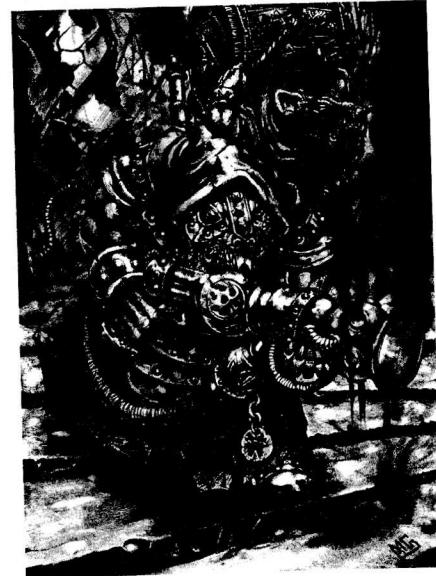
**SKAVEN SCHLÜGEND**  
Die Skaven schlugen die Zwerge durch ihre schiere Masse zurück. An der Stelle jedes gefallenen Rattenmenschen traten sofort zwei andere. Ratten umschwärmen die Füße der Kämpfenden, labten sich an den Toten und zogen die Verwundeten beider Seiten zu Boden. Eine Welle von Ratten kletterte Snoris langes Kettenhemd hinauf und versuchte, sich in seinem Gesicht festzubeißen. Als er verzweifelt versuchte, seine Augen zu schützen, kam er ins Stoß und fiel. Die Skaven stürzten sich über seinen Körper und den verbleibenden Zwergen blieb nichts anderes übrig, als ihre Reihen enger zusammen zu ziehen und Snori der Liste der Gefallenen hinzuzufügen. Falls sie überlebten, würde seine Tapferkeit ihnen allen in Erinnerung bleiben.

**ZWERGE KÄMPFEN SEHR DEFSIV**  
Die Zwerge kämpften sehr defensiv, denn sie hatten das Juvelentor zu beschützen, das einen Eingang zu den östlichen Tunnels von Karak-Acht-Gipfel darstellte. Zuerst hatten sie die Skaven mit ihrer zwanzig Mann starken Einheit abwehren und sogar zurücktreiben können, aber jetzt waren bereits zwei Drittel ihrer Leute gefallen und sie wurden gegen das Tor gedrängt.

**MIT DEN RÜCKEN GEGEN DIE DICKE EICHENTÜR**  
Mit den Rücken gegen die dicke EichenTür gepreßt konnten sich die Zwerge jetzt nicht weiter zurückziehen. Sie alle würden ihr Leben geben, um die Treppe zu beschützen. Wie die Arterie eines Lebewesens führten die Stufen direkt zum Herz von Karak-Acht-Gipfel. Wenn den Skaven hier der Durchbruch gelingen würde, wäre ein weiterer Teil des Zwergesverbes verloren, denn der Gipfel würde mit Sicherheit fallen.

**WENN MEHRERE WARP-FLAMMENWERFER**  
Die Zwerge keuchten und Blut floß aus unzähligen Wunden ihre Rüstungen hinunter. Schweigend übergabeng sie Grunghi ihre Seelen. Die Skaven hielten knurrend und quiekend vor dem Tor inne und bildeten zwei Reihen, um zwei weitere Riesenratten und beides zu lassen. Diese beiden Neulinge waren größer und besser bewaffnet als die restlichen Skaven. Einer von ihnen trug eine große Waffe in seinen Klauen, die einer Flinte sehr ähnlich sah. Die Waffe war durch einen biegsamen Schlauch mit einem Kanister verbunden, den der andere Skaven trug.

**ZUSAMMENFASSUNG - WARP-FLAMMENWERFER**  
1. Positionier die Flammenschablone, und wirf einen Artilleriewürfel.  
2. Falls der Artilleriewürfel einen Fehlschuß anzeigt, wirfst du einen W6 und schaust in der Fehlschüß-Tabelle nach.  
3. Falls der Artilleriewürfel eine Zahl zeigt, bewegst du die Schablone um das Wurfergebnis in Zoll direkt vom Warp-Flammenwerfer weg.  
4. Alle Modelle unter der Schablone unterliegen folgenden Regeln: Mehr als zur Hälfte bedeckte Modelle werden automatisch getroffen. Modelle, deren Base von der Schablone berührt wird, gelten bei einem W6-Wurf von 4, 5 oder 6 als getroffen.



Warp-Flammenwerfer können zwei unterschiedliche Rollen auf dem Schlachtfeld übernehmen. Einerseits dürfen sich Warp-Flammenwerfer-Teams einer anderen Skaveneinheit anschließen, um diese zu unterstützen, andererseits besteht die Möglichkeit, mehrere Warp-Flammenwerfer in einer selbstständigen Einheit zusammenzufassen.

Vor Spielbeginn können Warp-Flammenwerfer Skaveneinheiten zugeordnet werden. In jedes Klan- oder Sturmratte-Regiment kann ein Warp-Flammenwerfer eingegliedert werden. Dieser gilt als Teil der Truppe und unterliegt auch den Auswirkungen aller psychologischen Reaktionen und Ergebnissen von *Aufrieb-Tests*, die die entsprechende Truppe betreffen. Das Flammenwerfer-Team braucht sich jedoch nicht in die Formation einzureihen, sondern muß sich nur in 6 Zoll Umkreis der Truppe aufhalten. Der Warp-Flammenwerfer wird eventuelle Angreifer grundsätzlich besiegen, unabhängig davon, wie sich der Rest der Einheit verhält. Dies bedeutet, daß der Warp-Flammenwerfer Angreifer auch dann besiegt, wenn die zugehörige Einheit flieht. In jeder Skaveneinheit darf sich nur eine dieser Kriegsmaschinen befinden.

Wenn mehrere Warp-Flammenwerfer eine Einheit bilden, behalten alle Formationsregeln ihre Gültigkeit. Beachte hierbei, daß Einheiten von Warp-Flammenwerfern sich in lockerer Formation bewegen dürfen. Siehe hierzu den Abschnitt lockere Formationen und die zugehörigen Regelklärungen.

# DIE HÖLLENGLOCKE

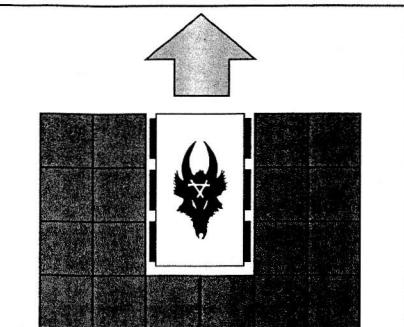
Die Höllenglocke zählt zu den gefürchtetsten Erfindungen der wahnsinnigen Warlock-Techniker. Diese riesigen magischen Glocken lassen ein tödliches Läuten auf dem gesamten Schlachtfeld erklingen, das Armeen auslöscht und ganze Städte verwüstet. Eine große, aus einer Mischung aus Bronze und Warpstein gegossene Glocke, stellt das Zentrum der Höllenglocke dar. Über der mit Runen beschriebenen Hauptglocke hängen kleinere Glocken verschiedener Größe und Form, einige davon gesprungen oder verformt, andere nichts weiter als leere Röhren. Die Glocke hängt in einem großen Wagen, der von der Skavenhorde vorwärts bewegt wird. Ein Grauer Prophet steht stolz vor der Glocke und predigt die Gebote der Gehörnten Ratte, um die Kampflust der Klangkrieger zu steigern. An die Hintersseite des Wagens ist der Glockenschläger angeketten, ein maskierter Skavenmutant, der einen Hammer schwingt, in den ein Klumpen reiner Warpsteine eingeschweißt ist.

Wenn dem Glockenschläger ein Stoß gegeben wird, schwingt er seinen Hammer und läßt einen mächtigen Schlag auf die Hauptglocke herabsausen. Sobald der Hammer die Glocke trifft, wird ein Regen großer, grüner Funken von dem Warpstein abgesprengt, und die Glocke erklingt in einem ohrenbetäubenden Baston, der wie Donner rollt. Wenn die Hauptglocke zu schwingen beginnt, fangen auch die anderen Glocken an zu läuten, wobei kein Ton der einen auf den anderen abgestimmt ist. Die Bauweise der Hauptglocke und der kleineren Glocken zielt darauf ab, dissonante Töne zu erzeugen, die in keiner Weise zusammen passen, so daß furchtbare Mißklänge entstehen. Diese werden durch die Magie des Grauen Propheten eingefangen und verstärkt, so daß sie über das Schlachtfeld donnern und wieder zurückhalten. Mit jedem Schlag der Glocken wächst das Getöse an und steigert sich zu einem Crescendo, das Stein zersplittern und Trommelfelle zerplatzen lässt.

## BEWEGUNG

Die Höllenglocke wird von den Skavenkriegern, die sich um die Glocke scharren, vorwärts gezogen und geschoben, was bedeutet, daß die Glocke am Anfang der Schlacht in einer Einheit von wenigstens zehn Modellen stehen muß und daß sie bis zum Ende der Schlacht als ein Teil dieser Einheit gilt.

Solange sich wenigstens zehn Skavenmodelle bei der Glocke befinden, können sie diese mit ihrer normalen Bewegungsfähigkeit vorwärts ziehen. Einheiten, die eine Höllenglocke schieben, bewegen sich wie ein Streitwagen, sie können also schwenken, aber nicht marschieren oder Drehungen vollführen. Das Über-



Die Höllenglocke wird wie ein Standartenträger im vordersten Glied eines Regiments plaziert. Allen Modellen der Einheit ist es erlaubt, die Glocke zu schieben (das hier gezeigte Regiment beinhaltet 18 Modelle), aber die Einheit muß wenigstens zehn Modelle enthalten, um die Glocke ohne Einschränkung zu bewegen. Das Regiment erhält trotz der Glocke den üblichen Gliederbonus (in diesem Fall +3).

winden von Hindernissen wie Wänden, Gräben, Hecken oder schwierigem Gelände fügt der Glocke W6 Treffer der Stärke 6 zu, die zufällig auf die einzelnen Trefferstellen der Höllenglocke verteilt werden. Die Einheit, die die Glocke schiebt, kann angreifen und wie üblich mit verdoppelter Bewegungsfähigkeit in den Nahkampf stürmen. Wenn eine Einheit, die die Höllenglocke schiebt, weniger als zehn Modelle enthält, wird die Glocke für jedes Modell unter dem Minimum von 10 um 1 Zoll langsamer. Wenn also nur noch neun Skaven die Glocke schieben würden, dann wäre die Bewegungsrate 4 Zoll, bei acht Modellen wäre sie bei 3 Zoll und bei fünf oder weniger Modellen bleibt die Glocke automatisch stehen.

## ANGRIFFE GEGEN DIE HÖLLENGLOCKE

In Nahkampf wird die Höllenglocke genau wie ein Streitwagen behandelt. Die Gegner, die sie bekämpfen, würfeln ihre Attacken gegen die höchsten Kampfgeschick der Besatzung aus. Sobald alle Besatzungsmitglieder aus dem Spiel entfernt wurden, besitzt der Glockenwagen ein Kampfgeschick von 0.

Weil die Glocke so viel größer ist als die Modelle, die sie umgeben, kann sie von Truppen, die Schußwaffen bei sich führen, als separates Ziel anvisiert werden. Die Truppen, die auf eine Höllenglocke schießen, bekommen auch den üblichen Bonus von +1 auf ihren Trefferwurf, der für Beschuß gegen große Ziele gilt.

Treffer von Schußwaffen und aus dem Nahkampf werden, wie die folgende Tabelle zeigt, zufällig zwischen der Glocke selbst und der Besatzung verteilt. Würfle jeden erzielten Treffer einzeln aus und ermittle dann den Schaden für das jeweils getroffene Teil.

BESCHUSS		NAHKAMPF	
1	Grauer Prophet	1-2	Grauer Prophet
2-3	Glockenwagen	3-4	Glockenwagen
4-5	Höllenglocke	5	Höllenglocke
6	Glockenschläger	6	Glockenschläger

Der Glockenwagen hat Werte für Widerstandskraft und Schadenspunkte, die spieltechnisch den Lebenspunkten entsprechen. Diese Profilwerte benötigt du, wenn der Glockenwagen Treffer erleidet. Falls die Besatzungsmitglieder Treffer erleiden, benutzt du deren Profilwerte. Für die Höllenglocke selbst gelten Spezialregeln.

Der Graue Prophet ist ein Magier der Magiestufe 4 und darf maximal vier magische Gegenstände mit sich führen. Der Glöckner trägt keine Rüstung und besitzt einen magischen Warpstein-Hammer. Der Hammer gilt als eine zweihändige Waffe und daher erhält der Glöckner einen Stärkebonus von +2 für alle seine Nahkampfreffer. Der Glöckner attackiert im Nahkampf zuletzt, unabhängig davon, wer die höhere Initiative besitzt oder wer den Angriff eingeleitet hat, da auch diese Regel für zweihändige Waffen ihre Gültigkeit behält. Der Warpsteinklumpen, der die Schläge des Hammers bildet, entstellt und verzerrt das Fleisch getroffener Gegner, so daß jeder Treffer mit diesem Hammer nach einem erfolgreichen Schadenswurf einen Verlust von W3 Lebenspunkten verursacht.

Die Höllenglocke bleibt auf dem Spielfeld und kann weiterkämpfen, so lange sich wenigstens noch ein Besatzungsmitglied auf dem Spielfeld befindet. Anders als andere streitwagennähliche Maschinen kann die Höllenglocke nicht außer Kontrolle geraten, wenn die Besatzung ausgeschaltet wird. Wie im Profil für diese Kriegsmaschine angegeben, hat der Glockenwagen eine Widerstandskraft von 7 und verfügt über 6 Schadenspunkte; die spieltechnisch Lebenspunkten entsprechen. Aufgrund seiner Größe und seiner besonderen Bauweise verfügt er über mehr Lebenspunkte als ein Streitwagen.

Die Höllenglocke (nicht jedoch der Glockenwagen) steht unter dem Schutz der Gehörnten Ratte und kann nicht auf die übliche Weise durch Treffer beschädigt werden. Wenn die Glocke einen gegnerischen Treffer mit einer Stärke von 6 oder mehr erleidet, so erklingt sie außerhalb der normalen Schlagfolge. Die Spezialregeln in der Höllenglocken-Tabelle beschreiben, was passiert, wenn die Höllenglocke erklingt.



## NAHKAMPF

Falls ein Skavenregiment, das die Glocke schiebt, angreift und somit einen Nahkampf einleitet, verursacht der Glockenwagen selbst automatisch W6 Treffer der Stärke 7. Dies repräsentiert, daß die Wucht des Aufpralls Feinde zerquetscht oder sie zu Boden schleudert. In den folgenden Kampfrunden oder wenn die Glocke angegriffen wird, verursacht sie keine automatischen Treffer. Der Graue Prophet und der Glöckner können jeden Gegner attackieren, der sich in direktem Kontakt mit der Glocke befindet, sowohl vor oder hinter als auch neben der Plattform. Sie kämpfen in der normalen Reihenfolge der Initiative. Der Graue Prophet attackiert als erstes Modell, wenn die Höllenglocke einen Angriff durchgeführt hat. Der Glöckner, der eine zweihändige Waffe besitzt, attackiert jedoch immer zuletzt (außer er kämpft gegen eine andere Einheit mit zweihändigen Waffen).

## FLIEHEN UND VERFOLGEN

Wenn eine Einheit, die die Höllenglocke schiebt, aus irgendeinem Grund die Flucht ergreift, wird sie die Glocke zurücklassen. Diese Einheit bleibt dann bewegungsunfähig, bis die Einheit sich wieder sammelt und zurückkehrt oder eine andere Skaveneinheit herbeieilt, um die Glocke weiterzubewegen. Der Graue Prophet und der Glöckner können nicht aufgerieben werden, und sie verlassen den Glockenwagen unter keinen Umständen (außer wenn er zerstört wird). Die Einheit, in der sich die Glocke befindet, verfolgt fliehende Gegner entsprechend den üblichen Regeln und schiebt die Glocke bei einer Verfolgung automatisch weiter.

## KRIEGSMASCHINEN UND DIE HÖLLENGLOCKE

Wenn die Höllenglocke einen Treffer von Steinschleudern oder anderen Waffen, die eine Flächenwirkung besitzen, erleidet, gelten folgende Regeln. Genau wie im Falle von Streitwagen ist es möglich, entweder die Glocke selbst oder die Besatzung zu treffen, je nachdem wie der schießende Spieler die Schablone plaziert hat. Dein Gegenspieler plaziert die Schablone entsprechend den üblichen Schußregeln für Kriegsmaschinen mit Flächenwirkung und Trefferschablone. Jeder Teil der Glocke, also entweder der Graue Prophet, die Glocke, der Glockenwagen oder der Glockenschläger, gelten hierbei als separates Ziel. Für jede dieser Trefferstellen, gelten die gleichen Regeln wie für möglichen Trefferstellen, gelten die gleichen Regeln wie für Charaktermodelle, die sich in einer größeren Einheit befinden. Jeder Teil des Höllenglocken-Modells, (also auch der Prophet, der Glöckner usw.) werden getroffen, wenn sie sich nach dem dem Trefferwurf (mit Artillerie- und Abweichungswürfel) komplett unter der Schablone befinden. Kanonen und Speerschleudern können nur einen Teil der Höllenglocke treffen. Für Treffer von diesen Waffen ermittelst du die Schadenswirkung genau wie bei anderen Treffern, die von Beschuß herführen.

## PROFIL

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Glockenwagen	5	6	6	4	4	7	4	7	3
Grauer Prophet	5	6	6	4	4	7	4	7	3
Glöckner	5	2	3	4	3	1	4	1	4

Eine Höllenglocke dient zwar einem Grauen Propheten als Gefährt, aber ihr Punktwert wird aus dem Budget für Kriegsmaschinen bezieht. Obwohl die Höllenglocke als einzelne Kriegsmaschine operiert, darfst du mehr als eine Höllenglocke in deiner Skavenarmee haben. Jede Glocke muß von einem separaten Grauen Propheten kontrolliert und von einem speziell zugeordneten Grauen Propheten bewegt werden.

Du darfst deine Höllenglocken beliebigen Einheiten von Sturmklankriegern, Skavensklaven oder Seuchenhörnchen zuordnen. Andere Skaventruppen dürfen Höllenglocken nicht mit sich führen.

## SONDERREGELN

### Das Warpstein-Feuer

In einem Feuerbecken auf der Glockenplattform brennt ein Warpstein-Feuer. Die Rauchschwaden des schwelenden Warpsteins stärken und berauschen den Grauen Propheten und den Glöckner. Dies bedeutet, daß beide gegen jegliche Art von Psychologie immun sind, was auch *Aufrieb-Tests* beinhaltet. Beide werden sich unter keinen Umständen von der Glocke entfernen. Diese Regel gilt nur für den Grauen Propheten und den Glöckner, nicht aber für die Einheit, welche die Glocke schiebt. Außerdem bezieht der Graue Prophet magische Energie aus dem brennenden Warpstein, das wahnsinnige Kribbeln der Macht durchläuft der Warpstein, bei jedem Atemzug. Aus diesem Grund erhält der Graue Prophet eine zusätzliche Magiekarte am Anfang jeder Magiephase.

### Der Segen der Gehörnten Ratte

Die Höllenglocke unterliegt dem Segen der Gehörnten Ratte, so daß feindliche Magie kaum etwas gegen sie ausrichten kann. Je daß der Spruch, der gegen die Höllenglocke oder ihre Besatzung



## KRIEGSMASCHINEN

gerichtet ist (nicht aber gegen die Einheit, die sie schiebt), wird bei einem Wurfergebnis von 4 oder mehr auf einem W6 gebannt.

**Die Höllenglocke**

Die Macht der Höllenglocke ist legendär, aber wie viele andere Skavenartefakte funktioniert sie selten zuverlässig und lässt sich nur schwer kontrollieren. Die Auswirkungen der Höllenglocke werden zu Beginn jedes Skaven-Spielzugs ausgewürfelt.

Im ersten Spielzug, in dem der Glockenschläger die Glocke läutet, würfels du mit 1W6 auf der Höllenglockentabelle. Für jeden weiteren Spielzug erhöht sich die Anzahl der W6 um je einen Würfel, so dass du im zweiten Spielzug 2 W6 würfelst, im dritten Spielzug 3 W6 und so weiter. Wenn der Glockner getötet wird oder du dich entschließt, die Glocke einen Spielzug lang nicht zu läuten, verringert sich die Anzahl der W6 wieder um 1 W6 - wenn der Glockenschläger im zweiten Spielzug ausgeschaltet wird, würdest du 1 W6 im dritten Zug würfeln und im vierten überhaupt keinen Wurf mehr ausführen.

Wenn die Glocke von einem feindlichen Schlag der Stärke 6 oder mehr getroffen wird, erhönt sie ein weiteres Mal außerhalb der normalen Folge. Nimm die Anzahl der Würfel, die du das letzte Mal benutzt hast, als die Glocke geläutet wurde, und füg den entsprechenden Würfel hinzu, der normalerweise für den Angriff verwendet worden wäre, wenn dieser mehr als eine Wunde verursacht hätte. Wenn du beispielsweise während deines Spielzugs 2 W6 für die Glocke gewürfelt hast und sie dann im nächsten Spielzug von einer Kanonenkugel getroffen wird, würde der Skavenspieler 2W6+1W4 würfeln, und das Ergebnis in der unteren Tabelle für die Höllenglocke nachsehen.

## ZUSAMMENFASSUNG

1. Wurf 1 W6 für jeden Spielzug, in dem die Glocke hintereinander geläutet wird und addier die Wurfergebnisse.

2. Schlag das Ergebnis in der Höllenglockentabelle nach und wende das Ergebnis auf alle Einheiten oder Einzelmodelle an, die sich in Reichweite befinden.

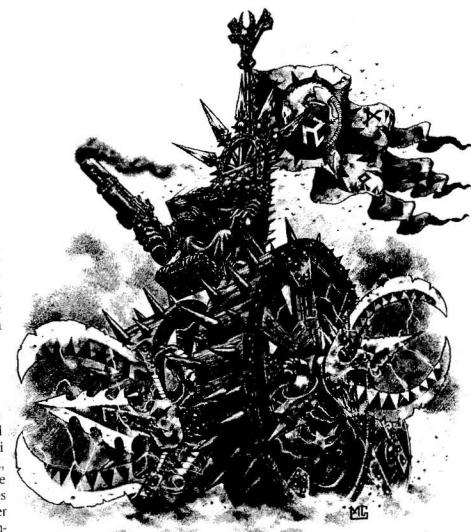
## HÖLLENGLOCKEN-TABELLE

Ergebnis	Auswirkung	Ergebnis	Auswirkung
1-2	<i>Die Skaven, die die Glocke schieben, werden mit Stärke erfüllt, als das bebende Läuten der Glocke über das Schlachtfeld tönt. Sie strengen sich an, um die Glocke schneller und schneller in Richtung Feind zu bewegen.</i>	10-11	<i>Das Schlagen der Glocken versetzt die Skaven in wilde Raserei. Nacheinander schnappend schwärmen sie in einem wahnsinnigen Sturmangriff vorwärts.</i>
3-4	<i>Die Skaven, welche die Glocke schieben, marschieren in der Bewegungsphase um 6 Zoll schneller, wenn sie nicht einen Angriff einleiten.</i>	12-13	<i>Alle Skaven im Umkreis von 24 Zoll um die Glocke verfallen bis zum Beginn des nächsten Spielzuges in Raserei. Alle Skavenregimenter, die durch die Glocke in Raserei versetzt werden, sich aber nicht im Nahkampf befinden, erhalten in jeder Nahkampfphase 1 W6-1 automatische Treffer der Stärke 3, weil sich die Krieger in ihrem Wahnsinn gegenseitig zerreißen.</i>
5-6	<i>Die Skavenregimenter auf dem Schlachtfeld dürfen in diesem Spielzug einen gescheiterten Moralwert-Test einmal wiederholen.</i>	14-15	<i>Der Boden beginnt unter dem Hagel der mißklängenden Töne aufzubrechen.</i>
7	<i>Das schrille Läuten der Glocken sät Furcht und Verwirrung in den feindlichen Linien. Die Kavallerie reagiert verstört und panisch auf den schrecklichen Lärm.</i>	16-17	<i>Wurf einen W6 für jedes Gebäude, jede Mauer und jede Kriegsmaschine (Kanone, Stein-schleuder, Streitwagen, usw.) im Umkreis von 30 Zoll um die Glocke. Bei einem Ergebnis von 4, 5 oder 6 entstehen Risse und das Gelände-stück/die Kriegsmaschine verliert W3 Schadenspunkte.</i>
8-9	<i>Jede berittene Einheit, egal ob Freund oder Feind, die nicht mehr als 36 Zoll von der Glocke entfernt ist, muss unverzüglich einen Panik-Test durchführen.</i>	18+	<i>Das nervenaubende Geräusch klingt nach Millionen von Ratten, die in den Ohren der Feinde herumwühlen und quietschen.</i>
	<i>Der Lärm wächst an und verunsichert den Feind dadurch, daß Befehle durch das Getöse ungehört verschallen.</i>		<i>Alle Feinde, die sich im Umkreis von 12 Zoll um die Glocke befinden und den Psychologischen Regeln unterliegen, haben bis zum Beginn des nächsten Skavenzuges Angst vor den Skaven.</i>
	<i>Alle feindlichen Einheiten innerhalb von 24 Zoll von der Glocke müssen einen Moraltest mit 2 W6 auswürfeln. Wenn sie diesen Test verpatzen, dürfen sie bis zum Beginn des nächsten Skavenzuges weder einen Nahkampf einleiten noch ihre Schußwaffen abfeuern.</i>		<i>Das betäubende Glockengeläut rollt über das Land wie eine greifbare Welle der Macht.</i>
	<i>Für einen Augenblick verschmelzen alle Geräusche zu einem donnernden Krachen, das Stein und Metall wie morschtes Holz zersplittern läßt.</i>		<i>Wurf einen W6 für jedes Gebäude, jede Wand und jede Kriegsmaschine (Kanone, Stein-schleuder, Streitwagen, usw.) im Umkreis von 36 Zoll um die Glocke. Bei einem Wurfergebnis von 3, 4, 5 oder 6 bekommt das Gelände-stück/die Kriegsmaschine Risse und verliert W6 Schadenspunkte.</i>
	<i>Wurf einen W6 für jedes Gebäude, jede Wand und jede Kriegsmaschine (Kanone, Stein-schleuder, Streitwagen, usw.) im Umkreis von 24 Zoll um die Glocke. Bei einem Wurfergebnis von 5 oder 6 bekommt das Gelände-stück/die Kriegsmaschine Risse und verliert W3 Schadenspunkte.</i>		<i>Mit einem apokalyptischen Krachen zerbricht die Glocke in zwei Teile und schlägt mit einem Geräusch auf den Boden auf, das wie zehntausend Donnerschläge klingt.</i>
			<i>Die Höllenglocke wird zerstört. Alle Modelle, die sich nicht weiter als 3 W6 Zoll von der Glocke entfernt befinden, erleiden einen automatischen Treffer der Stärke 3, da ihre Trommelfelle zerplatzen.</i>

## DAS TODESRAD

Das Todesrad wurde vom irren Genie Ikit Krallenhand, dem obersten Warlock und Anführer des Skryre-Klans erfunden. Der Oberwarlock ist davon besessen, eines Tages seine Vorgänger zu übertrumpfen und die ultimative Vernichtungsmaschine zu erfinden, die alle Erfolge des Warpflammenwerfers, des Warplock-Jezails, der Höllenglocke und allem anderen in den Schatten stellt. Durch das Bändigen der rohen Energie des Warpsteins und deren Umsetzung in kontrollierte Entladungen gelang es Ikit Krallenhand eine schreckliche Vernichtungswaffe zu bauen, die umgeben von knisternden, purpurnen Warpbłitzen über das Schlachtfeld rollt. Jeder, der närrischerweise versucht, sie aufzuhalten, wird entweder von den Warpbłitzen getroffen oder überrollt.

Das Todesrad wird von einem einzelnen Warlock-Techniker gesteuert, und sein Antrieb besteht aus Riesennratten, die in zwei großen Tretmühlen laufen. Die Rotation der Tretmühlen treibt den Warpsteingenerator an, der die Blitze erzeugt. Obwohl der Warpsteingenerator leicht instabil ist und die Ratten nicht immer denselben Vortrieb erzeugen, haben doch Tests der Wirksamkeit dieser Waffe an Sklaveneinheiten beeindruckende Ergebnisse gezeigt. Die Warlock-Techniker des Skryre-Klans bemühen sich nun, möglichst schnell viele dieser Wunderwaffen zu bauen.



## BEWEGUNG

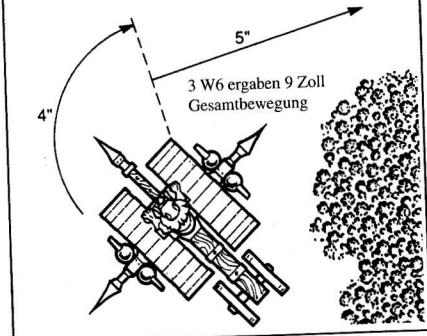
Die Ratten, die in den Tretmühlen für den Antrieb sorgen, werden vor der Schlacht mit stimulierenden Drogen gefüttert und durch die Blitze des Generators in einen irren Zustand der Raserei versetzt. Während sie im Rad laufen und übereinanderfallen, rumpelt das Rad vorwärts und daher läßt sich seine Geschwindigkeit nicht wirklich kontrollieren. Manchmal wird es schneller als ein galoppierendes Pferd dahineilen, dann wieder wird es fast stoppen, weil die Ratten vor Erschöpfung fast zusammenbrechen. Um dies zu repräsentieren, hat das Todesrad keinen festen Wert für seine Bewegungsfähigkeit. Es bewegt sich automatisch 3 W6 Zoll vorwärts und wird zusammen mit anderen Pflichtbewegungen vor allen anderen Truppen bewegt.

Der Skaven-Spieler kann die Richtung bestimmen, in die das Todesrad fährt. Um eine Richtungsänderung einzuleiten, betätigt der Warlock-Techniker die Bremsen der kleinen Hinterräder und lenkt das Todesrad auf diese Weise in eine andere Richtung. Er hat aber keinen Einfluss darauf, wie weit sich das Todesrad bewegt. Reicht die zurückgelegte Strecke aus, um eine gegnerische Einheit zu erreichen, so zählt die Bewegung als Angriff. Es ist keine formale Erklärung eines Angriffs nötig. Die angegriffene Einheit kann das Todesrad beschließen, den Angriff annehmen oder fliehen, genau so wie würde sie von einer normalen Einheit angegriffen. Das trifft auch zu, wenn das Todesrad aus Versagen in eine eigene Einheit hineinfährt.

Sollte das Todesrad aus irgendinem Grund in ein Hindernis oder durch schwieriges Gelände fahren, erleidet es automatisch 1 W6 Treffer der Stärke 6, die zufällig auf das Todesrad und seine Besatzung aufgeteilt werden. Hierzu benutzt du die Tabelle für Nahkampfreffer. Aufgrund seiner speziellen Bauweise bewegt sich das Todesrad hügelaußwärts nur mit halber Geschwindigkeit (jeder hügelaußwärts zurückgelegte Zoll zählt als zwei Zoll) und hügelabwärts mit doppelter Geschwindigkeit (jeder hügelabwärts zurückgelegte Zoll zählt nur als ein halber Zoll).



## DAS TODESRAD FÜHRT EINEN RECHTSSCHWENK DURCH



Das Todesrad unterliegt den selben Bewegungsbeschränkungen wie ein Streitwagen. Es kann schwenken, aber nicht auf der Stelle drehen oder marschieren und auch nicht durch schwieriges Gelände oder Hindernisse wie Mauern, Flüsse, Gräben oder Hekken fahren. Das Todesrad darf einmal pro Spielzug zu einem beliebigen Zeitpunkt seiner Bewegung schwenken und dabei seine Bewegungsrichtung beliebig ändern. Wenn du mit dem Todesrad einen Schwenk ausführen willst, läßt du ein Rad der Maschine auf der Stelle stehen und schwenkt die ganze Kriegsmaschine um dieses herum, bis sie in die gewünschte Richtung zeigt. Miß die vom Außenrad zurückgelegte Entfernung und zieh sie von der Distanz ab, die das Rad in diesem Spielzug noch zurücklegen darf (bzw. muß).

## ANGRIFFE DES TODESRADES

Das Todesrad bringt auf drei Arten Vernichtung über seine Feinde. Erstens entladen sich in jeder Schußphase der Skaven Warpblitze, die in das nächste Ziel einschlagen. Zweitens kann das Rad selbst wie ein Streitwagen in Einheiten krachen und drittens kämpfen der Warlock-Techniker und die Ratten im Nahkampf gegen jeden Gegner, der im Kontakt mit dem Todesrad steht. All diese Attacken werden nach den folgenden Regeln gehandhabt.

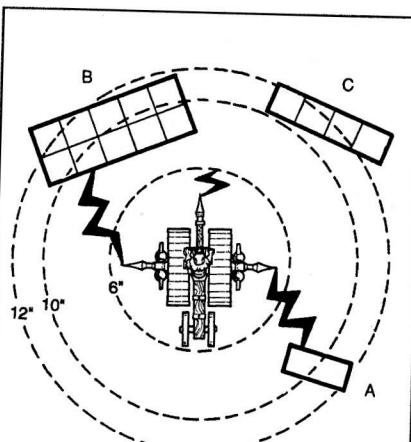
**WARPBLITZE:** In jeder Schußphase der Skaven kann das Todesrad drei Warpblitze verschießen (außer es wurde beschädigt, was die Anzahl der Warpblitze verringern kann). Die Kraft der Warpblitze ist jedoch sehr unberechenbar. In einem Moment kann ein Blitz genügend Kraft haben, um einen Felsen zu spalten, im nächsten Moment verursacht er nur leichte Verbrennungen. Solange der Warlock-Techniker sich noch auf dem Spielfeld befindet, kann sich der Skavenspieler dafür entscheiden, keine Warpblitze abzufeuern. Das hilft zu Beginn des Spiels, die anderen Skaven am Leben zu erhalten, bis das Todesrad näher an den Gegner herangekommen ist.

Um die Stärke der Warpblitze in einem Spielzug zu ermitteln, würfelst du mit dem Artilleriewürfel. Wenn du eine Zahl würfst (2, 4, 6, 8 oder 10), gibt diese die Stärke aller Blitze für den laufenden Spielzug an. Wenn du ein Fehlschussymbol gewürfelt hast, ist etwas schief gegangen und der Warpsteingenerator erzeugt in dieser Runde keine Warpblitze. Würfe einen W6 und sieh in der Warpsteingenerator-Fehlschusstabelle nach, was passiert.

WARPSTEINGENERATOR-FEHL SCHUSSTABELLE	
<b>W6</b>	<b>Effekt</b>
1-2	<b>KURZSCHLUSS:</b> Die Warpblitze entladen sich unkontrolliert und verbrennen einige der Ratten. Die Ratten erleiden W3 Treffer der Stärke 3. Falls der Generator im Nahkampf getroffen wurde, erleidet das Modell, das ihn getroffen hat, ebenfalls W3 Treffer der Stärke 3.
3-4	<b>BESCHÄDIGT:</b> Der Warpsteingenerator ist beschädigt und erzeugt ab jetzt einen Warpblitz weniger als zuvor.
5-6	<b>AUSSER KONTROLLE:</b> Das Hinterrad verklemmt sich zeitweilig durch einen abgelegten Warpblitz, und das Toderad gerät in der nächsten Runde außer Kontrolle. Das Todesrad bewegt sich im nächsten Spielzug in eine zufällige Richtung. Danach kommt das Hinterrad wieder frei und das Todesrad kann sich in der darauffolgenden Spielzug wieder normal bewegen. Sollte dieses Ergebnis in einem Spielzug mehr als einmal gewürfelt werden, so hat das keinen weiteren Effekt. (Wenn du also das Ergebnis zweimal würfst, heißt das nicht, daß das Todesrad für zwei Spielzüge außer Kontrolle gerät).

Wenn Warpblitze abgeschossen werden, hat jeder der drei Blitze eine Reichweite von 3 W6 Zoll und trifft das nächste Modell in Reichweite, egal ob Freund oder Feind! Die Blitze schlagen zukende Bögen und ignorieren deshalb jedes Terrain zwischen dem Todesrad und der nächsten Einheit. Wenn sich das Todesrad im Nahkampf befindet, brauchst du gar nicht erst zu würfeln, um die Reichweite zu ermitteln. Die Blitze treffen automatisch die Einheiten, die sich im Nahkampf mit dem Todesrad befinden (auch wenn es eigene Einheiten sind, die aus Versetzen überfahren wurden). Befinden sich mehrere Ziele in der selben Entfernung vom Todesrad (oder befinden sich mit ihm im Nahkampf), trifft der Blitz die Einheit mit dem besten Rüstungs-Rettungswurf (weiß das Metall der Rüstungen die Blitze anzieht). Jeder Blitz trifft nur ein einzelnes Modell, aber dieses verliert nicht nur einen, sondern W6 Lebenspunkte. Im Falle von Kriegsmaschinen, Streitwagen und ähnlichen Gebilden werden die Blitze zufällig aufgeteilt (siehe S.72 im Warhammer Regelbuch).

Warpblitze werden automatisch erzeugt, wenn sich das Todesrad bewegt. Das heißt, daß das Todesrad immer noch Blitze erzeugt, wenn der Warlock-Techniker getötet wurde und sie in der Skaven-Schußphase abschießt, wenn es sich zufällig bewegen sollte.



Das Todesrad schießt drei Warpblitze in der Skaven-Schußphase ab. Der erste Blitz hat eine erwürfelte Reichweite von 6 Zoll und verursacht keinen Schaden, weil sich keine Einheit innerhalb von 6 Zoll befindet. Der zweite Blitz hat eine Reichweite von 10 Zoll, was bedeutet, daß er entweder den berittenen Helden (A) oder das Regiment imperialer Hellebardenträger (B) treffen könnte, die beide gleich weit entfernt sind. Der Held wird wegen seiner schwereren Rüstung getroffen und getötet. Der dritte Blitz hat eine erwürfelte Reichweite von 12 Zoll und könnte deshalb die Hellebardenträger (B) oder die Ritter (C) erreichen. Die Ritter werden trotz ihrer schweren Rüstung nicht getroffen, da sich die Hellebardenträger näher am Todesrad befinden.

**TODESRAD:** Wenn das Todesrad in direkten Kontakt mit einer Einheit gerät, wird es sofort gestoppt und verursacht wie ein Streitwagen mit Sensenräder W6+2 Treffer. Die Treffer haben eine Stärke von 7. Die Treffer des Todesrads werden ausgewürfelt, bevor du die üblichen Nahkampfattacken auswürflest. Das Todesrad verursacht automatische Treffer wenn es durch eine Einheit pflicht und daher brauchst du keine Trefferwürfe auszuführen. Das Todesrad verursacht aber nur Schaden, wenn es sich in Kontakt mit der Einheit bewegt hat, in den folgenden Kampfrunden verursacht es keine Treffer mehr, da es im Nahkampf feststeckt. Erst nach der Beendung des Nahkampfes bewegt sich das Todesrad wieder, und kann gegebenenfalls wieder Treffer gegen Einheiten verursachen. Wenn sich das Todesrad im Nahkampf befindet, gerät es niemals außer Kontrolle und wird daher nicht zufällig bewegt.



**BESATZUNG:** In der Nahkampfphase können der Warlock-Techniker und die Ratten alle Modelle bekämpfen, die sich in direktem Kontakt mit dem Todesrad befinden. Hierbei ist es irrelevant, ob sich die bekämpften Modelle an der Vorder- oder Rückseite oder seitlich des Todesrades befinden. Der Warlock-Techniker und die Ratten attackieren wie normale Krieger in der normalen Initiative-Reihenfolge oder als erste während eines Angriffs.

## ATTACKEN GEGEN DAS TODESRAD

Das Todesrad kann von Gegnern im Nahkampf genau wie ein Streitwagen attackiert werden. Gegnerische Modelle würfeln ihre Attacken gegen das höchste Kampfgeschick der Besatzung aus. Wenn die ganze Besatzung (Warlock-Techniker und Ratten) ausgeschaltet wurde, hat das Todesrad ein Kampfgeschick von 0.

Treffer im Nahkampf und durch Beschuß werden nach der folgenden Tabelle zufällig auf das Todesrad verteilt. Würfle einen Würfel für jeden erzielten Treffer, und würfle den Schaden an der jeweiligen Stelle aus.

BESCHUSS	NAHKAMPF
1 Warpsteingenerator	1 Warpsteingenerator
2-4 Todesrad	2-3 Todesrad
5 Ratten	4-5 Ratten
6 Warlock-Techniker	6 Warlock-Techniker

Das Todesrad und der Warpsteingenerator haben ihre eigene Widerstandsfähigkeit, Schadenspunkte und Charakteristiken, die du in der weiter unten abgebildeten Tabelle findest.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Warpstein-generator	-	-	-	-	5	Spezial	-	-	-
Todesrad	3 W6	-	-	7	7	3	1	-	-
Warlock-techniker	5	4	4	4	3	1	5	2	10
Ratten	-	3	0	3	2	6	1	6	10

Der Warlock-Techniker trägt schwere Rüstung, die ihm einen Rüstungswurf von 5 und 6 auf einem W6 verleiht. Außerdem ist er mit einer Pistole ausgerüstet.

Schaden, den die jeweiligen Trefferstellen erleiden, wird wie folgt gehandhabt:



**DER WARLOCK-TECHNIKER:** Wenn der Warlock-Techniker getötet wird, gerät das Todesrad außer Kontrolle und fährt in jeder folgenden Pflichtbewegungsphase der Skaven 3 W6 Zoll in eine mit dem Abweichungswürfel zu ermittelnde Richtung. Das Todesrad bewegt sich dabei geradeaus und kann keine Schwenks ausführen, etwaige Kollisionen werden wie oben beschrieben ermittelt.

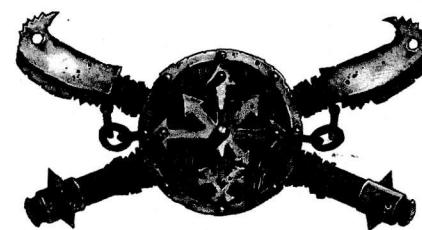
**DAS TODESRAD:** Wenn das Todesrad seinen letzten Schadenspunkt verliert, fällt es auseinander und erschlägt dabei den Warlock-Techniker und die Ratten. Entferne die Modelle vom Spielfeld.

**WARPSTEINGENERATOR:** Für jeden Schadenspunkt, den der Warpsteingenerator verliert, mußt du einmal auf der Warpsteingenerator-Fehlschusstabelle würfeln.

**DIE RATTEN:** Für jeweils zwei Lebenspunkte die die Ratten verlieren, verliert das Todesrad 1W6 Zoll Bewegungsfähigkeit. Du würfelst also statt mit drei Würfeln nur noch mit zwei oder einem. Haben die Ratten alle sechs Lebenspunkte verloren, kann sich das Todesrad nicht mehr bewegen und kann auch keine Warpblitze mehr erzeugen.

## FLIEHEN UND VERFOLGUNG

Das Todesrad verfolgt und flieht genau wie normale Truppen. Es hat dabei eine Bewegungsreichweite von 3 W6 Zoll. Wenn es von Verfolgern eingeholt wird, ist es automatisch zerstört. Genauso werden Flüchtende automatisch vernichtet, wenn das Todesrad sie einholt.



## KRIEGSMASCHINEN UND DAS TODESRAD

Wie bei Streitwagen auch, kannst du mehrere Teile des Todesrads auf einmal treffen, wenn du mit einer Waffe schießt, die eine Trefferschablone benutzt. Jeder Teil des Todesrads - der Warlock-Techniker, das Rad selbst, der Warpsteingenerator und die Ratten - werden als getrennte Ziele behandelt, wenn sie unter der Schablone liegen. Waffen wie Kanonen und Speerschleudern treffen nur einen Teil des Todesrads, würfle daher ganz normal auf der Tabelle für Beschuß.

## SONDERREGELN

### Blitzfeld

Die Entladungen von Energie und Magie, die der Warpsteingenerator produziert, erzeugen einen schützenden Effekt gegen Magie. Darum werden Zaubersprüche, die gegen das Todesrad ausgesprochen werden, bei einem Ergebnis von 4 oder mehr auf einem W6 gebannt. Magier, die sich innerhalb von 6 Zoll um das Todesrad aufhalten, können nur Sprüche zaubern, wenn sie vorher mit einem W6 ein Wurfergebnis gleich oder niedriger ihrer Magiestufe erzielen. Gelingt das nicht, dann entfaltet der Spruch seine Wirkung nicht und die Energiekarten sind verschwendet.

### Moralwert

Das Selbstbewußtsein des Warlock-Technikers wird durch die infernalen Maschine, auf der er fährt, ungemein gesteigert. Darum hat er einen Moralwert von 10 für alle **Moralwert-Tests**. Auswirkungen von Magie und **Aufrieb-Tests**. Nichtsdestotrotz wird dieser Wert bei **Aufrieb-Tests** durch die Differenz der Kampfergebnisse modifiziert, wenn das Todesrad einen Nahkampf verliert.

### Psychologie der Ratten

Die Ratten, die das Rad antreiben, sind immun gegenüber jeder Psychologie und müssen niemals **Aufrieb-Tests** ablegen. Ihr Moralwert wird nur für magische Attacken benötigt, gegen die sie einen **Moralwert-Test** ablegen müssen.

## WARLOCK-JEZZAIL

Die Warplock-Jezzail ist eine weitere teuflische Erfindung des Skryre-Klans. Diese Waffe ähnelt einer überdimensionierten Muskete, die schon fast die Größe einer kleinen Kanone erreicht. Die Geschosse dieser Feuerwaffe werden aus Warpstein, einer magisch aktiven Substanz, zu der Skaven eine besondere Beziehung besitzen, hergestellt. Warpsteinprojekte weisen auch über große Entfernen eine beträchtliche Durchschlagskraft auf.

Sobald der Warpstein sein Ziel trifft, explodiert er mit einem gleißenden Blitz und bewirkt furchtbare Verletzungen. Selbst die schwere Plattenrüstung eines Ritters samt Schild wird von diesem Geschoss mit Leichtigkeit durchschlagen. Schon oft kam daher ein heldenhafter Ansturm feindlicher Truppen in einem Hagel von Jezzailschüssen zum Erliegen. Schlaue Skavengeneräle setzen Jezzailschützen bevorzugt so ein, daß diese auf einer geschützten und erhöhten Position stehen, von der aus sie ein gutes Schußfeld haben und ihre Gegner mit Salven von Warpsteingeschossen bestreichen.

### MIT JEZZAILS SCHIESSEN

Prinzipiell funktioniert eine Jezzail genau so wie jede andere Schußwaffe auch und daher gelten die bekannten Schußregeln, die auch für Bögen, Armbrüste oder Feuerwaffen Gültigkeit besitzen. Genau wie für Armbrüste oder Musketen gilt jedoch, daß eine Jezzail nicht schießen darf, wenn sie während des laufenden Spielzuges bereits bewegt wurde. Vor dem Schuß richtest du den Lauf der Jezzail auf das beabsichtigte Ziel. Diese Drehung gilt nicht als Bewegung. Nun führst du unter Benutzung des BF-Wertes des Schützen einen Trefferwurf aus. Da normale Skaven grundsätzlich einen BF-Wert von 3 besitzen, benötigst du, falls keine Modifikationen wirksam werden, ein Wurfergebnis von 4 oder mehr auf einem W6. Wenn du einen Treffer erzielst, muß ein Schadenswurf durchgeführt werden. Falls du das Ziel verfehlst, schlägt der Warpstein entweder vor der Einheit in den Boden oder fliegt immer weiter, bis er irgendwann harmlos zu Boden fällt.

### PROFIL

Reichweite	Stärke	Schaden	Rüstungswurf
36 Zoll	5	W3	-3

Der Schadenswurf wird nach der üblichen Prozedur durchgeführt, wobei du beachten solltest, daß Jezzailschüsse einem verletzten Krieger W3 Lebenspunkte abziehen. Würf einen W6 und halbiere die Augenzahl.  $1-2 = 1$ ,  $3-4 = 2$ ,  $5-6 = 3$ .



Jezzails verfügen über eine höhere Durchschlagskraft, als die Stärke 5 vermuten läßt. Aus diesem Grund besitzt diese Waffe eine Modifikation von -3 auf den Rüstungs-Rettungswurf getroffener Gegner. Normalerweise verursacht die Stärke 5 nur eine Modifikation von -2.

Jezzails werden von zwei Skaven bedient und können sich 4 Zoll pro Spielzug bewegen. Falls nur noch ein Skaven übrig sein sollte, kann dieser die Waffe mit Einschränkungen weiterbedienen. Die Bewegungsfähigkeit verringert sich um die Hälfte und alle Schüsse werden mit einem Abzug von -1 auf den Trefferwurf ausgeworfen. Falls sich keiner der beiden Skaven mehr auf dem Spielfeld befindet, gilt die Jezzail als zerstört.

Jezzails werden normalerweise in Einheiten zusammengefaßt, die in lockerer Formation kämpfen dürfen. Siehe hierzu den Abschnitt lockere Formationen im *Warhammer Regelbuch* (S.90).

### ZUSAMMENFASSUNG - JEZZAIL

1. Richte die Jezzail auf das Ziel und führe einen Trefferwurf durch.
2. Führe einen Schadenswurf mit der Stärke 5 durch. Der Rüstungswurf wird um -3 modifiziert.

Throtvile schwang seinen Schwanz nervös umher. Er mochte diese tiefen Wolken nicht. Wenn die menschliche Armee fliegende Kreaturen behalte, wie Gerüchte besagten, dann würden sie diese bis zur letzten Minute nicht sehen können.

Er und die vier Jezzail-Teams, die unter seinem Kommando standen, waren auf einem steinigen Hügel westlich des Schlachtfeldes positioniert. In der Ebene unter ihm konnte er die verschiedenen Streitkräfte der Skaven im Kampf mit der bretonischen Armee liegen sehen. Eine große Einheit von Klanratten war gerade direkt in die Mitte der gegnerischen Streitkräfte gestürmt, und er konnte das Banner des Klanführers im Getümmel auf- und niederkämpfen sehen. Zur Linken dieser Hauptschlacht hatte ein Regiment von Sturmratte eine Kavallerie-Einheit in einen Kampf verwickelt. Die Krieger der Menschen waren fast komplett von Rüstung bedeckt - ebenso wie die weichhäutigen Schwächlinge -, wohingegen die mächtigen Sturmratte nur durch ihr dickes, schwarzes Fell geschützt wurden.

Auf der rechten Seite galoppierte ein weiteres, kleineres Regiment von Rittern auf den Fuß des Hügels zu. Throtvile gab den Befehl zum Feuern und die vier Jezzails dröhnten gleichzeitig los. Mit einer seiner Pferde versuchte er, den fauligen Rauch aus der Luft zu vertreiben und als die Sicht wieder klarer wurde, konnte er sehen, daß zwei der Ritter am Boden lagen und der Rest der Einheit verwirrt zum Halt gekommen war und versuchte, die Pferde wieder unter Kontrolle zu bringen. Die Bedienungsmannschaften der Jezzails zitterten vor Erregung, während sie schlachten und sich erneut feuerbereit machten. Throtviles Barhaare sträubten sich vor Stolz, als die nächste Salve einen weiteren Ritter niederschreckte und die anderen ihre Pferde wendeten und flohen. Wie würde er sich an diesen glorreichen Tag erinnern! Er hatte ganz alleine (zumindest beinahe) eine Einheit gegnerischer Ritter aufgerieben und...

"Für den Imperator!" Throtvile war so überrascht, daß er beinahe sein Schwert fallen ließ. Mit wilden Flügelschlägen kam ein voll gepanzelter Ritter auf einem schneeweissen Pegasus aus den Wolken herabgeschossen. Hinter ihm schraken die Jezzail-Teams angstvoll zurück. "Feuert, FEUERT!" schrie Throtvile, während er sich zu Boden warf und mit den Pfoten die Ohren zuhielt. Viel zu geschockt, um den Gehorsam zu verweigern, richteten die Skaven ihre Gewehre auf den Pegasus und begannen wild zu feuern. Es folgte eine Serie ohrenbetäubender Explosionen und ein Schmerzensschrei. Throtvile hob seine Schnauze und sah nervös auf. Der Pegasus lag auf dem Boden. Sein weißes Federkleid war mit Blut beschmutzt und ein Flügel war ihm abgerissen worden. Der Ritter lag leblos neben ihm. Mit neuem Mut krabbelte Throtvile vorwärts, aber seine Bewegungen erforderten, als der Ritter sich plötzlich auf die Füße schwang und sein mächtiges Schwert in die Luft riß. Das alte Skavensprichwort "Wer auf dem Absatz kehrt macht, der lebt noch in der nächsten Schlacht", schoß ihm durch den Kopf, und er drehte sich herum und rannte.

## EDDY METAL

## KLANCHEFS DER SKAVEN

Der Rat der Dreizehn hat viele Agenten und Diener, die sowohl im Tiefenreich der Skaven als auch in den Reichen darüber tätig sind. Die mächtigsten dieser Diener sind die Klanchefs. Diese Warlocks und Krieger führen mit eiserner Klaue die Pläne des Rats der Dreizehn aus und beseitigen jeden, der sich gegen die Herrscher des Zerfalls stellt.



KIT KRALLENHAND, OBERSTER WARLOCK  
DES SKRYRE-KLANS



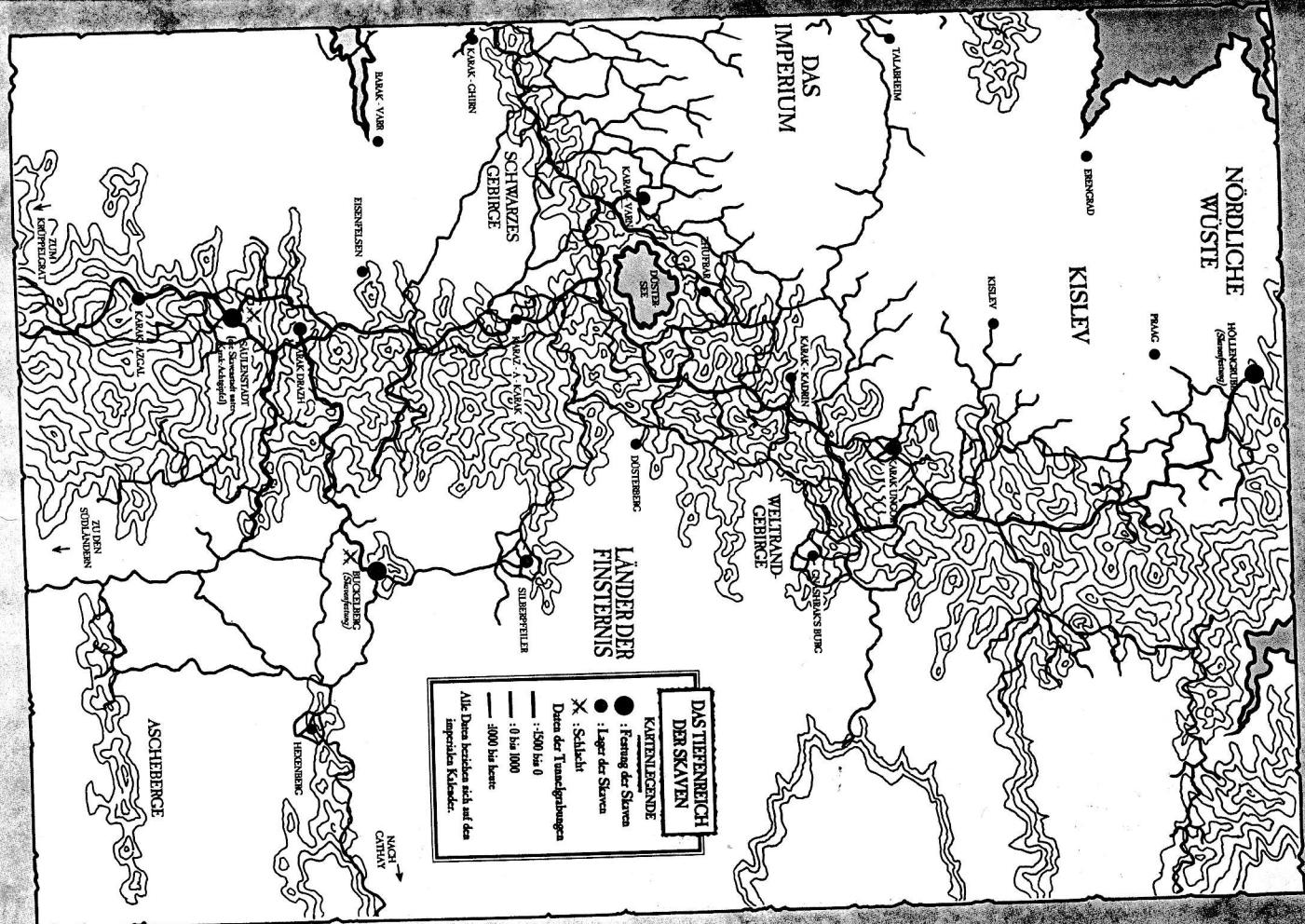
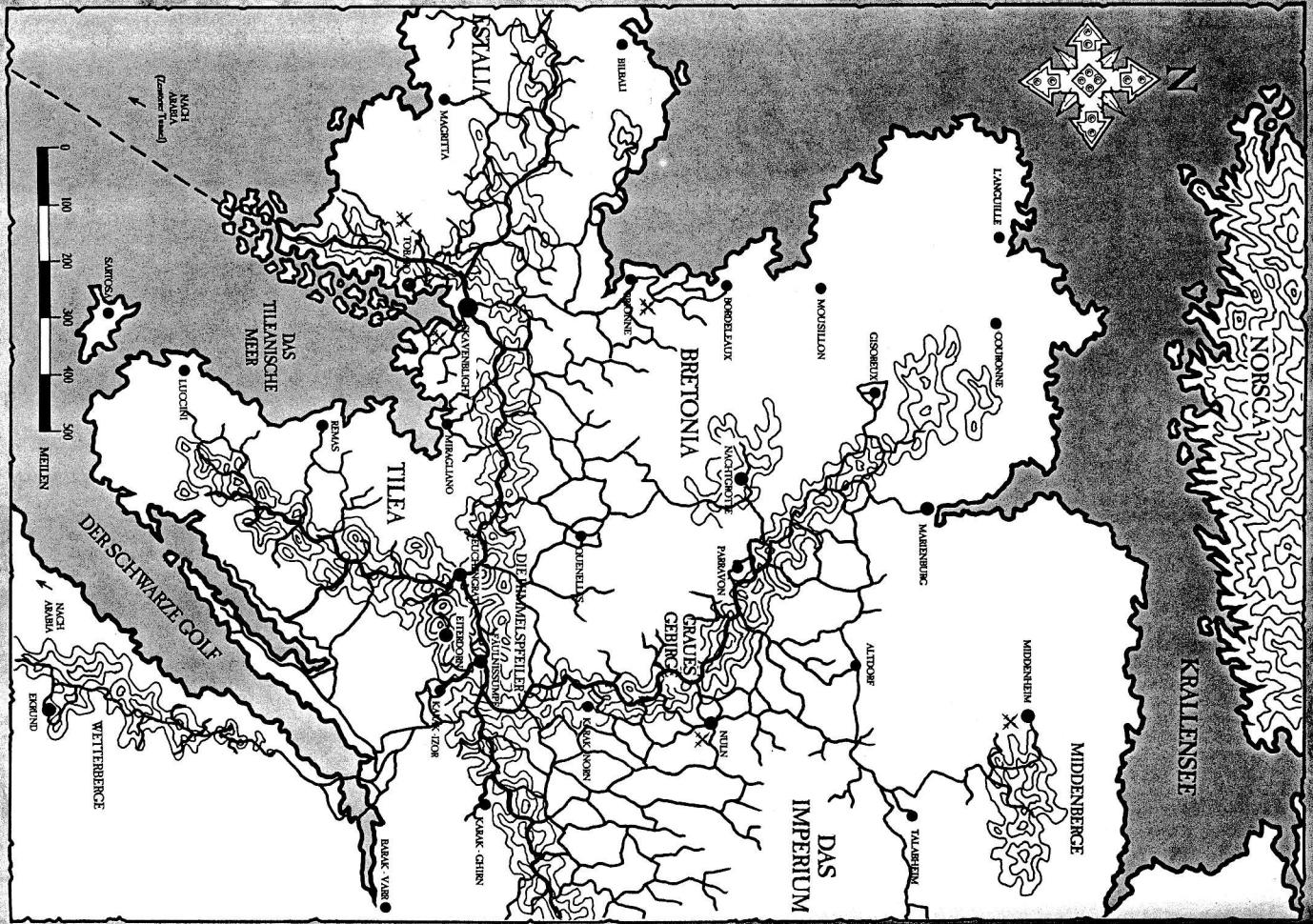
QUIEK KOPFJÄGER, KRIEGSHERR  
DES MORS-KLANS



SKROLK,  
SEUCHENHERRSCHER DES SEUCHEN-KLANS

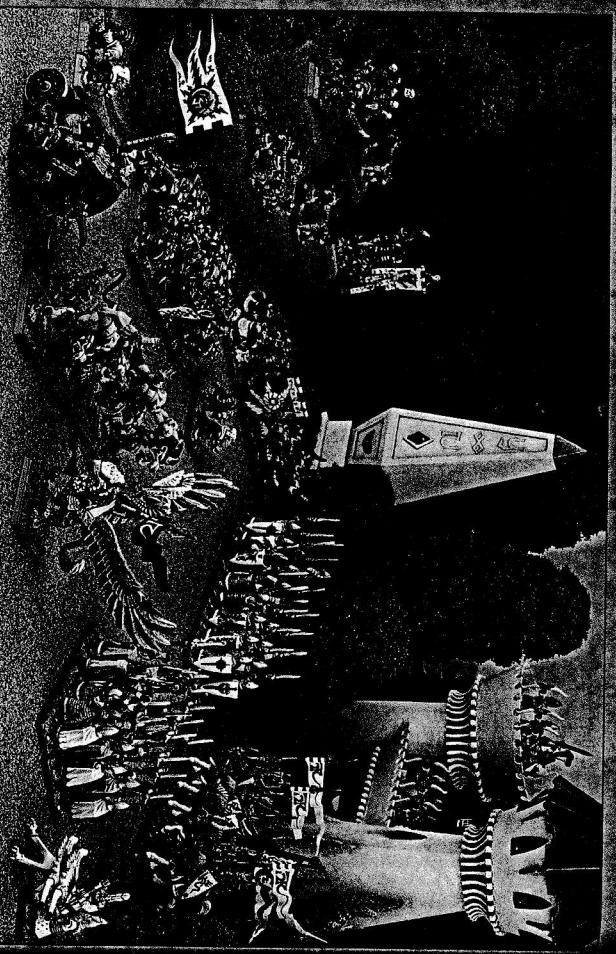


MEISTERASSASSINE SNIKCH  
VOM ESHIN-KLAN

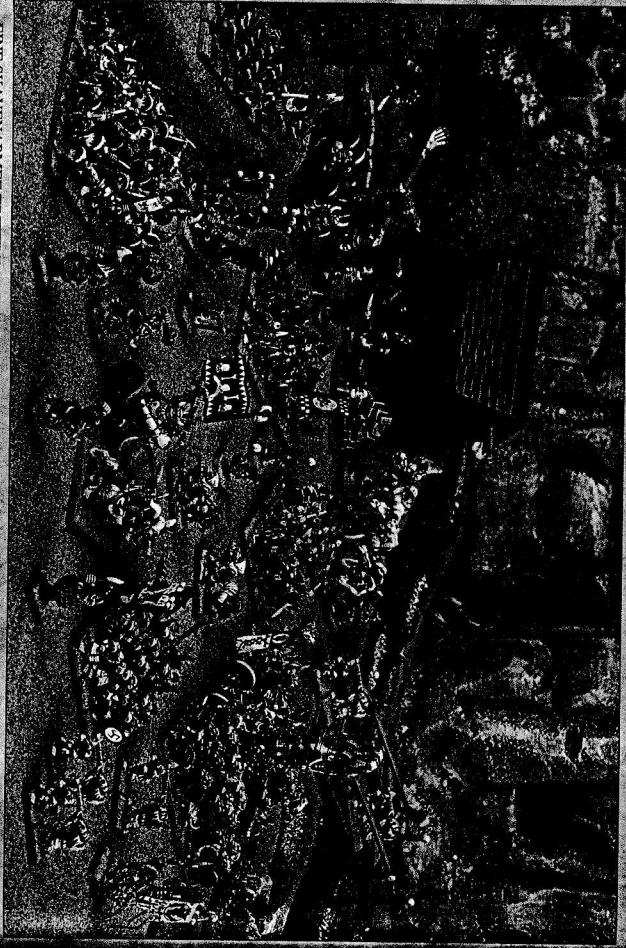


# **HEAVY METAL**

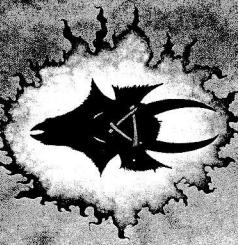
## **DAS TODESRAD DER SKAVEN**



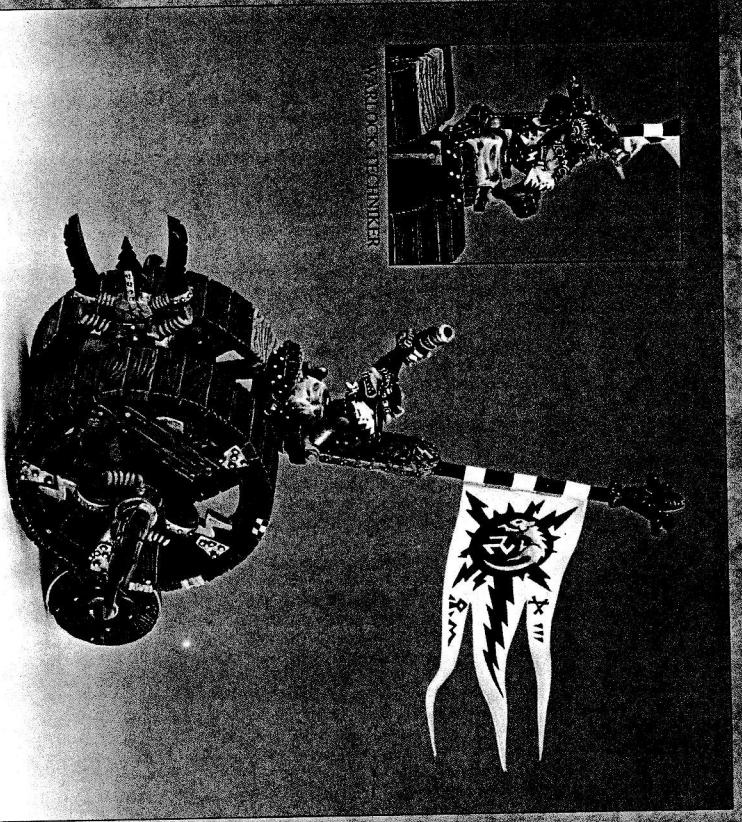
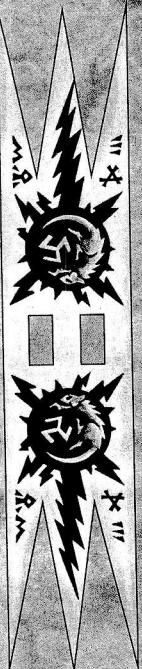
HOCHELFEN WEHREN SICH VERZWEIFLT GEGENDEN ANSTURM DER SKAVEN



EINE SKAVENARMEE TRIFFT IM WELTRANDGEBIRGE AUF EINE PLÜNDERNDEN HORDE VON ORKS UND GOBLINS

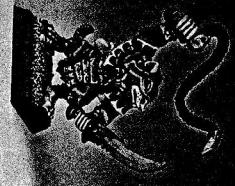


DETAILS DER RATTEN UND DES WARPSTEINGENERATORS

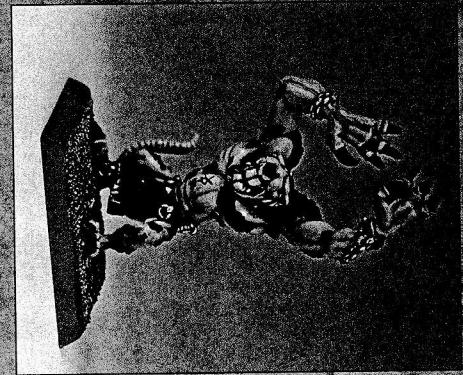
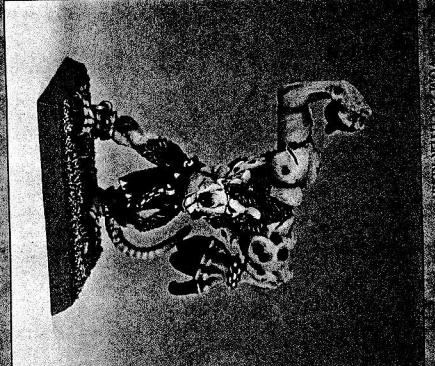
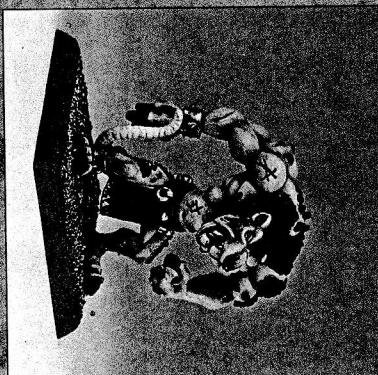
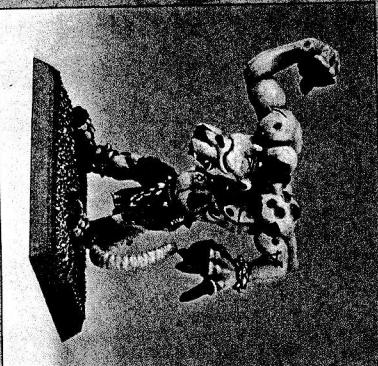


WARDOCKS PFERDERRÄDER

## RATTENOGARDIS ZÜCHTER KLAN

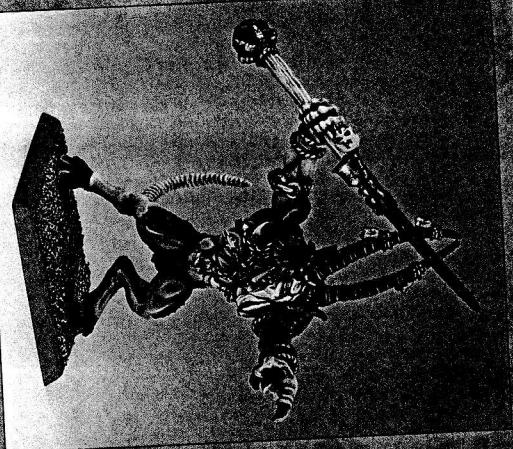


MEISTER DER  
VON ZÜCHTER-KLAN

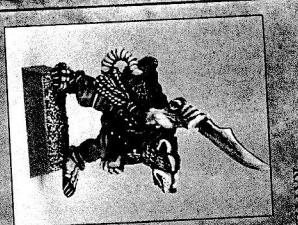


Züchter-Klan ist eine Gruppe von Ratten, die durch ihre Fähigkeit, aus anderen Materialien zu schöpfen und zu verarbeiten, berühmt sind. Sie sind Meister in der Kunst, Tiere zu töten und zu nutzen, um ihres Platzes zu erhalten. Niemand kann ihnen wirklich helfen, und die Züchter-Klan kontrollieren alle Münzen, die in der Stadt gespendet werden. Ihre Fähigkeiten sind so hoch, dass sie sogar mit den Menschen konkurrieren können. Sie sind jedoch sehr grausam und haben keine Angst vor Menschen. Wenn sie einen Menschen töten, dann lassen sie nicht die Leiche liegen.

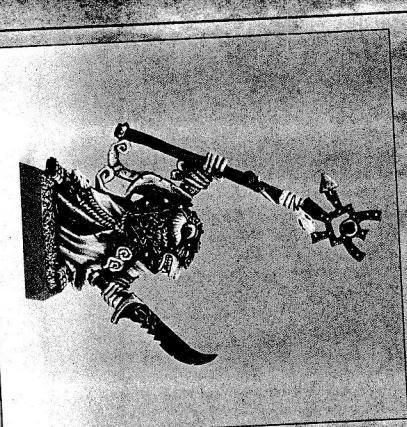
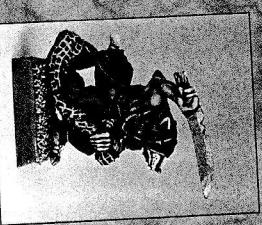
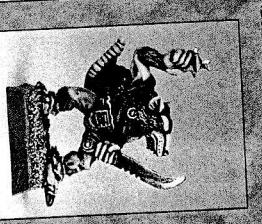
## SKAVEN



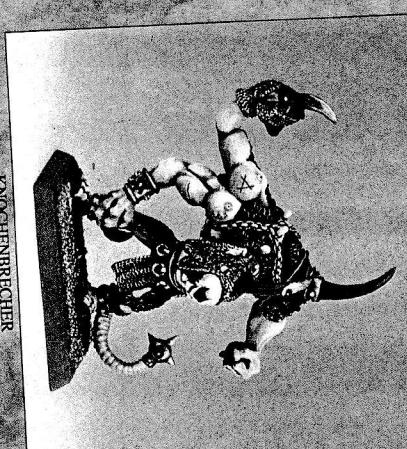
RATTENDÄMON



GOSSENLAUFER

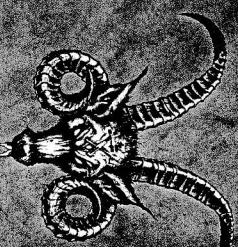


THANQUOL - DER GRAUE PROPHET



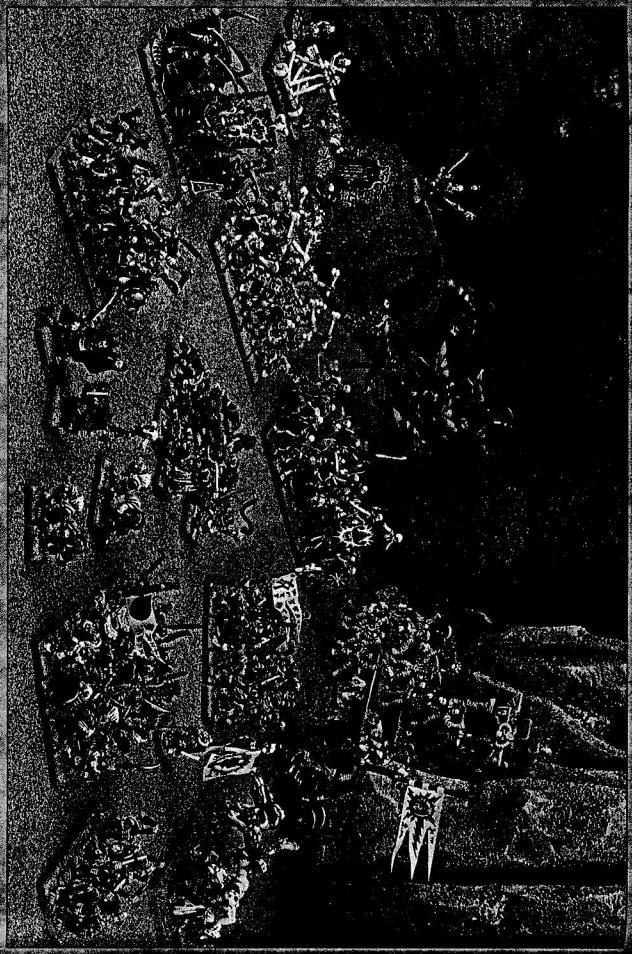
KNOCHENBRÜCHER

Die Freude im Kampf eines Rattendämons ist es selbst, den unerträglichen Krieg in das Blut in den Händen zu tragen. Der Kopf, gleich einer Kreatur aus Eisen und Eisen, ohne Körper, ist ein Kämpfer, der niemals stirbt. Die Pfeile, die er auf seine Feinde schleudert, sind die Verkörperung der Rattendämonen. Seien die Verkörperungen der Großen Gebilden Rute selbst.

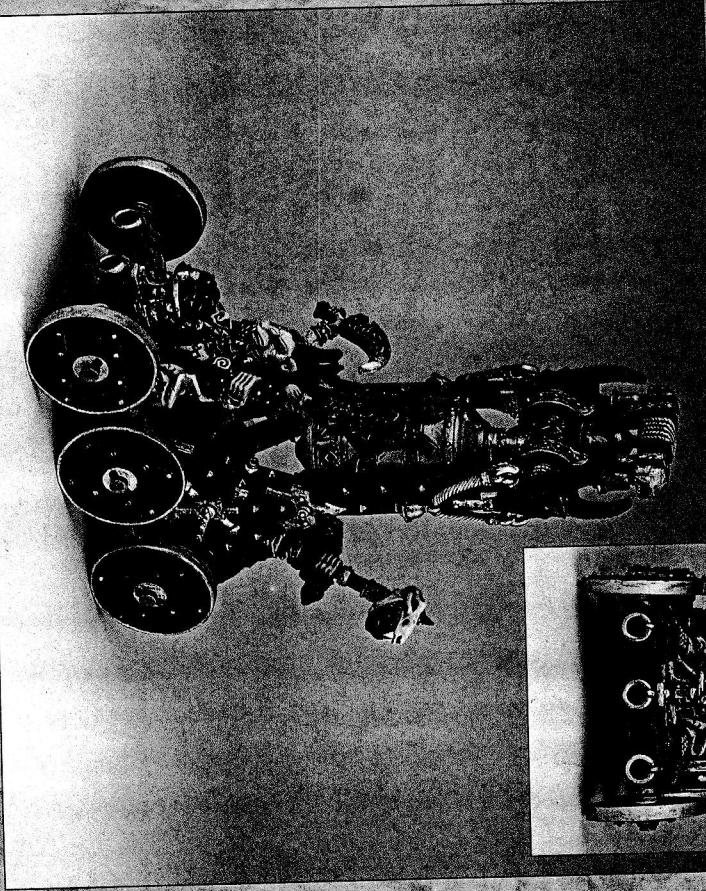




SEUCHENMÖNCHEN LEITEN EINEN ANGRIFF GEGEN DIE CHAOZWERGE

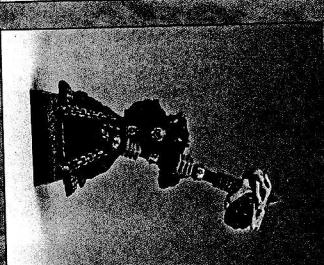
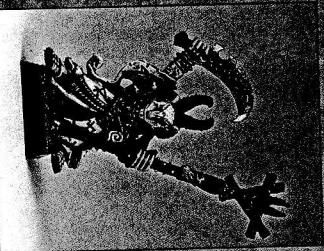


KLANNSCHAFT DER SKAVEN WERFEN SICH DEN HÖRDEN DER UNTOoten ENTGEGEN

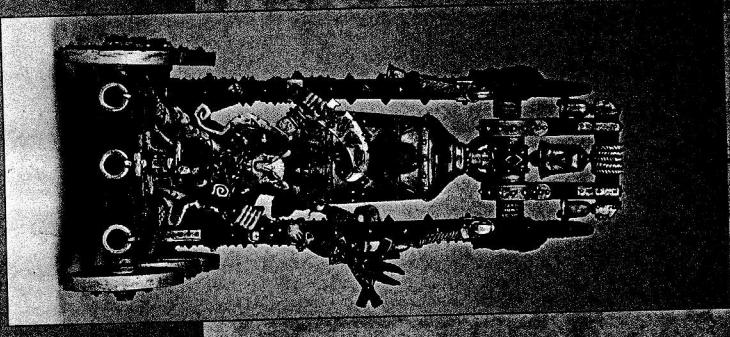


GRAAFER PROPHET

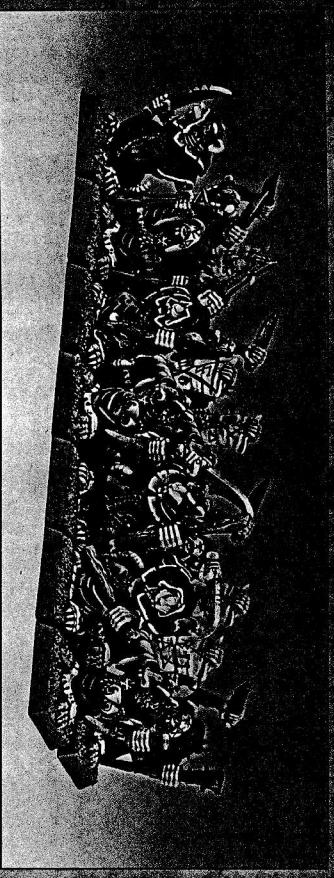
GLOCKNER



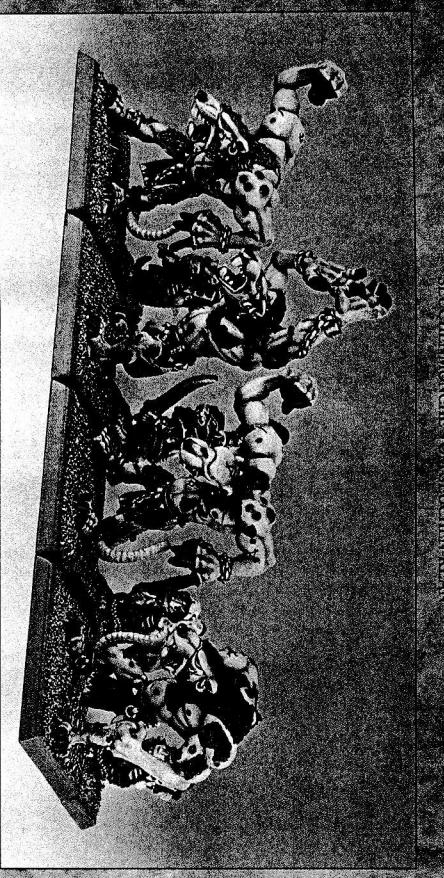
## HOLLENGLOCKE DER SKAVEN



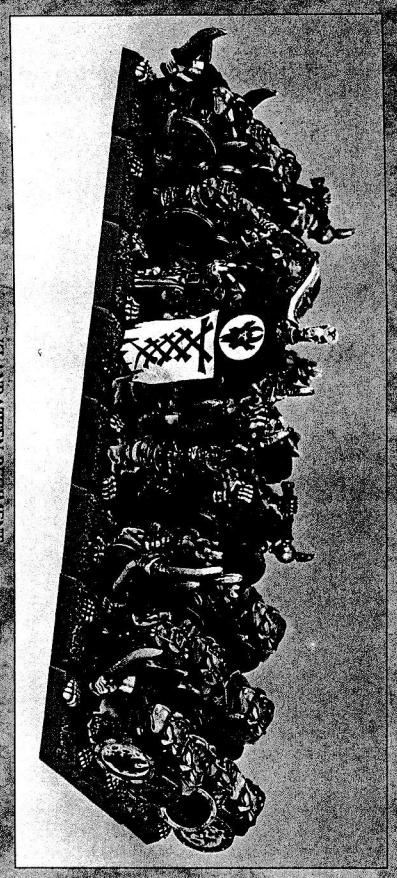
## REGIMENT DER SKAVEN



SEUCHENMONCHEN VON SEUCHEN-KLAN

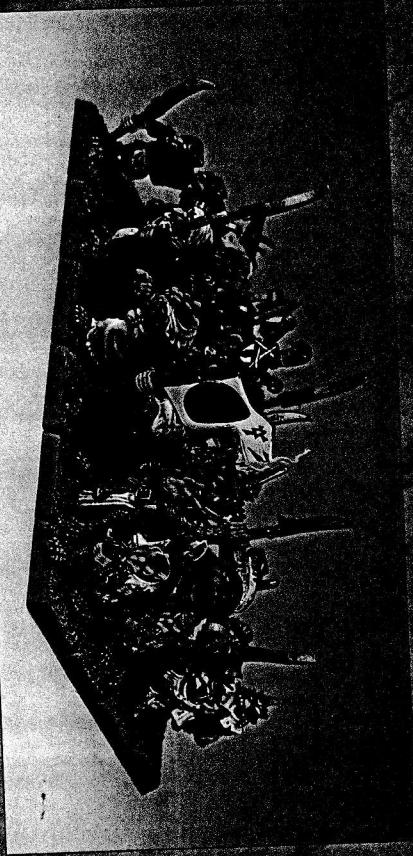


EINE MEUTE RATTENGEGER VOM ZÜCHTER-KLAN

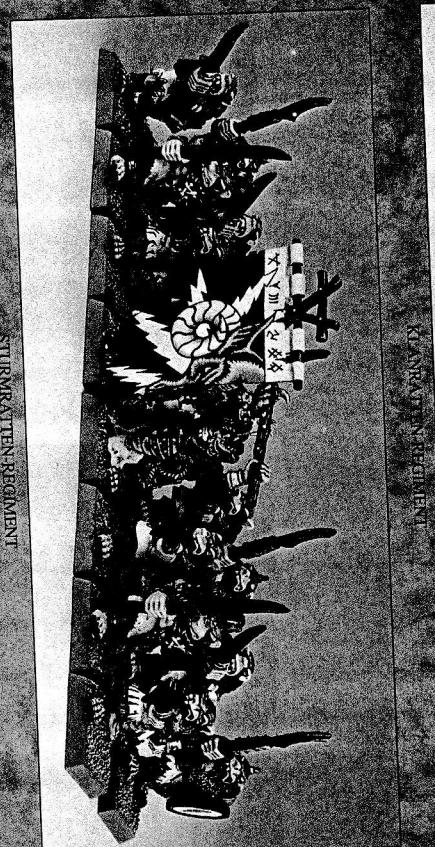


KLANRATTEN-REGIMENT

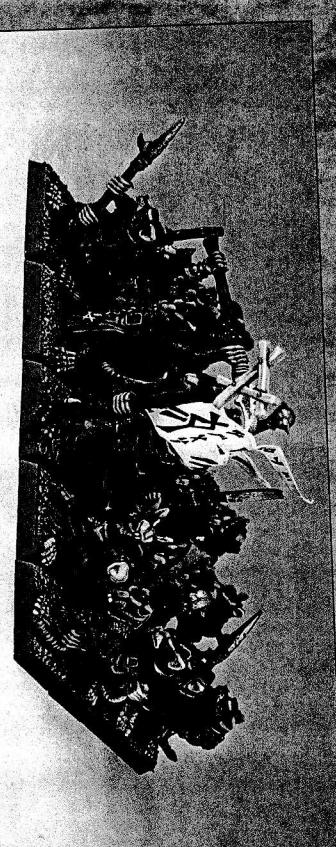
## REGIMENT DER SKAVEN



KLANRATTEN-REGIMENT



STURMRATTEN-REGIMENT



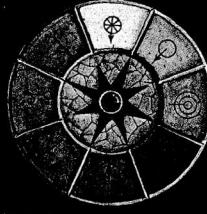
SKAVENREGIMENT DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE  
**WARPSTEINRÜSTUNG**

Die Warpsteinrüstung ist mit zerriebenem Warpstein durchsetzt, der während des Schmiedeprozesses eingearbeitet wurde. Abscheuliche Skavenrüstungen werden mit Farben, die mit Warpstein gemischt sind, auf die Rüstung geschrieben, um den unheilvollen Einfluß der Gehörnten Ratte auf den Träger herabzulenken.

Warpsteinrüstung erlaubt dem Träger einen Rüstungswurf von 4, 5 oder 6 auf einem W6, der niemals modifiziert wird. Für jede Verletzung, die durch den Rüstungswurf verhindert wird, verursacht die verhängnisvolle Energie der Rüstung einen Treffer der Stärke 3 bei dem Modell, das den Schlag ausgeführt hat. Skavenzauberer können die Warpstein-Rüstung tragen, ohne dabei eine Einschränkung beim Zaubern hinnehmen zu müssen.

NUR FÜR SKAVEN

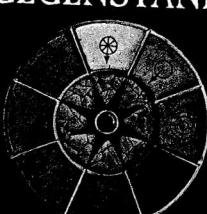
MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 35 PUNKTE  
**SEHERSTEIN**

Nur ein Skavenzauberer kann einen Seherstein tragen. Der Stein ist eine Kristallkugel, in deren Mitte sich ein Brocken reines Warpsteins befindet, mit dessen Hilfe der Skavenmagier seine Magie auf bestimmte Teile des Schlachtfeldes konzentrieren kann.

Ein Skavenmagier, der den Seherstein benutzt, kann zusätzliche Magiekarten einsetzen, um die Reichweite seiner Sprüche zu erhöhen. Wenn ein Ziel ausgewählt wurde, erhält jede weitere Magiekarte dessen Reichweite um W6 Zoll - es besteht also die Möglichkeit, nach und nach zusätzliche Magiekarten einzusetzen, bis sich das Ziel in Reichweite befindet. Auf diese Weise können sogar Zaubersprüche, wie zum Beispiel Ausdrienen, die normalerweise überhaupt keine Reichweite haben, mit Hilfe des Sehersteins auf Zielen in Entfernung gesprochen werden. Sie nehmen an, das Sprüche, die eine Schablone benutzen oder mehrere Modelle betreffen, in der gewürfelten Entfernung beginnen.

NUR FÜR SKAVENZAUBERER

MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 25 PUNKTE  
**WARPSTEINTALISMAN**

Auf einem Warpsteintalisman wurden besondere Runen eingeschnitten, die den Gegner stören und verwirren sollen. In dem Amulett befindet sich ein Stück bearbeiteten Warpsteins, das Feindlichkeit und Uneinigkeit absondert.

Jedes gegnerische Modell in direktem Kontakt mit dem Träger des Talismans muß in der Nahkampfphase mit 2 W6 gleich oder niedriger seinem Moralwert würfeln (wie ein Psychologie-Test). Wenn dieser Test scheitert, erleidet der Gegner für jede Attacke gegen den Träger des Talismans einen Abzug von -2 auf seinen Trefferwurf und seine Stärke.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 135 PUNKTE  
**GRIMMKLINGE**

Die Grimmklinge wurde erschaffen, um großen Nekromanten Nagash zu zerstören. Die Hersteller des Verfalls schmolzen reinen Warpstein in das Gromril der mit unheilvollen Runen beschriebenen Klinge ein und formten sie mit Hilfe von Zauberformeln der Verdammnis und Zerstörung. Die Klinge ist so tödlich, daß sogar ihr Träger nicht immer von ihren Auswirkungen verschont bleibt.

Die Klinge verleiht ihrem Träger eine Stärke von 10 und raubt ihrem Opfer W6 Lebenspunkte, wenn es nach einer Verwundung keinen erfolgreichen Rüstungswurf ablegt. Beachte, daß jeder Treffer nur gegen eine einzelne Kreatur gerichtet ist, so daß die überflüssigen Verwundungen verlorengehen, wenn das Modell stirbt. Der Träger der Grimmklinge muß am Ende jedes eigenen Spielzugs einen W6 würfeln; bei einer 6 verliert das Modell einen Lebenspunkt durch die verhängnisvolle Macht der Waffe und kann dagegen keine Rüstungswurf durchführen.

NUR FÜR SKAVEN

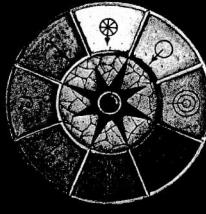
MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE  
**ZWERGENTÖTER**

Der Zwergentöter ist eine alte und bösartige Waffe der Skaven, die noch aus der Zeit stammt, als die Skaven unerbittlich gegen die Zwergefeste im Weltrandgebirge kämpften.

Ein Charaktermodell, das den Zwergentöter führt, würfelt wie gewöhnlich, um zu treffen und zu verwunden. Wenn eine Verwundung erzielt wurde, muß der Rüstungswurf mit einem Abzug von zusätzlichen -3 durchgeführt werden und jede Verletzung verursacht doppelten Schaden, führt also zum Verlust von 2 Lebenspunkten. Wenn das Opfer nur einen Lebenspunkt besitzt, ist die zusätzliche Verletzung verschwendet. Wenn die Waffe gegen Zwerge benutzt wird, trifft sie, zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen, immer bei einem Wurf von 2.

NUR FÜR SKAVEN

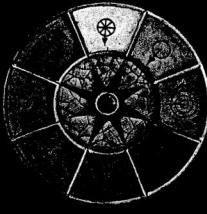
MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 100 PUNKTE  
**VERDERBENSSTAB**

Der Verderbensstab erzeugt die faulen Energien von Verderbnis und Pest. Für jede andere Kreatur als einen Seuchenmönch wäre die Berührung mit dem Stab der sichere Tod.

Der Stab wird im Nahkampf wie eine Waffe geschwungen. Wann immer mit dem Stab getroffen wird, muß das Opfer mit einem W6 gegen seine Widerstandsfähigkeit würfeln. Wenn es dabei höher als seine Widerstandsfähigkeit würfelt (ein Wurf von 6 bedeutet immer, daß der Wurf mindestens ist), zerfällt es sofort zu einem züngelnden Haufen aus verfaulendem Fleisch und Exrementen. Normale Rüstung bietet keinen Schutz gegen den Stab, aber magische Rüstung schützt normal. Würfe wie gewöhnlich für Verletzungen und Rüstungswürfe, wenn das Opfer den oder die Tests gegen seine Widerstandsfähigkeit bestanden hat.

NUR FÜR SEUCHENMÖNCHEN DER SKAVEN

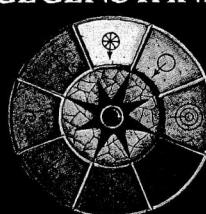
MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE  
**SCHATTENMANTEL**

Die Fertigung des Schattenmantels erfordert geheime Fähigkeiten, die nur dem Eshin-Klan bekannt sind. Der Umhang ist aus gestohlem Menschenhaar und Spinnennäpfchen gewoben, verbirgt den Träger perfekt und erlaubt ihm, sich ohne jeden Laut zu bewegen.

Ein Modell, das den Schattenmantel trägt, ist nur sehr schwer zu sehen und zu hören und kann aus diesem Grund nicht beschossen oder in einen Nahkampf verwickelt werden, wenn der betreffende Charakter oder die betreffende Einheit nicht vorher eine 6 auf einem W6 würfelt. Zaubersprüche können nur gegen das Modell gesprochen werden, wenn der Zauberer zuvor eine 5 oder eine 6 auf einem W6 gewürfelt hat. Beachte, daß der Charakter Modelle oder Einheiten nicht davon abhält, auf andere Modelle oder Einheiten zu schießen oder einen Nahkampf gegen sie zu beginnen. Er geht einfach aus dem Weg und sie diffundieren sich quasi "über ihn hinweg" bewegen. Wenn der Träger sich erst einmal im Nahkampf befindet, wirft er den Mantel zurück und kämpft diesen Kampf normal zu Ende.

NUR FÜR ASSASSINEN DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND  
  
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHE STANDARTE 75 PUNKTE  
**HEILIGE STANDARTE DER GEHÖRNTEN RATTE**

Die heilige Standarte ist ein riesiges, zerfetztes Banner aus abgezogenem Hau, das vor den Armeen der Skaven hergetragen wird.

Eine Skaveneinheit, welche die Heilige Standarte trägt, wird behandelt, als hätte sie einen Moralwert von 10. Wenn ein Zauberspruch gegen die Einheit gesprochen wird, in der sich das Banner befindet, würfeln du für jede Magiekarte, die für den Spruch verwendet wurde, einen W6; bei einem Wurf von 4, 5 oder 6 ist die Magiekarte absorbiert und kann in der gleichen Magiephase von den Zauberern der Skaven benutzt werden. Ungebrauchte Magiekarten werden am Ende der Magiephase abgelegt. Die Magiekarten werden unabhängig davon absorbiert, ob der Spruch zur Wirkung kommt oder gebannt wird.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND  
  
STANDARTE

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

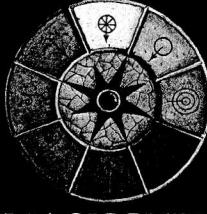
**SKALM**

Skalm besteht aus aus zerriebenem Warpstein, verschiedenen seltsamen Kräutern und musterten Pilzen. Das Ergebnis ist eine schwarze, leereartige Substanz, die Skaven auf Wunden oder die Stümpfe abgetrennter Gliedmaßen auftragen, um eine "Schnellheilung" zu erzielen, wie sie sagen würden. Skalm verursacht brennende Schmerzen wenn es seine Wirkung entfaltet. Das Fleisch wirft Blasen und mutiert, während die Wunden sich schließen. Nach der Behandlung bleiben scheußliche Narben zurück.

Skalm wird normalerweise nur zur Heilung der stärksten Skaven verwendet, die schwächeren werden zu Boden gerissen und von ihren Argosess verschlungen. Ein Modell, das Skalm bei sich trägt, bekommt durch die Anwendung dieser Substanz sämtliche verlorenen Lebenspunkte zurück. Es kann diese Anwendung während jeder Phase des Spiels außer in den Nahkampfphasen durchführen.

NACH BENUTZUNG ABLEGEN - NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 25 PUNKTE

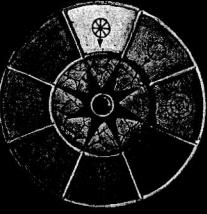
**GIFTWINDKUGELN**

Giftwindkugeln sind Glaskugeln, die mit magischem Warpsteinguss gefüllt sind.

Wenn eine Giftwindkugel zerschlagen wird, entweicht eine erstickende Wolke gelb-grünen Gases und bedeckt eine Fläche, die so groß ist, wie eine kleine Schablone mit 2 Zoll Durchmesser. Ein Modell, das mit Giftwindkugeln bewaffnet ist, kann diese in der Schußphase bis zu 8 Zoll weit werfen, wenn es sich nicht im Nahkampf befindet. Leg die Schablone über die ansivierte Stelle und würfe den Abweichwürfel; ein TrefferSymbol zeigt an, daß die Kugel auf dieser Stelle zerplatzt, ein Pfeil bedeutet, daß sie um W3 Zoll in die angezeigte Richtung abweicht. Alle Modelle unter der Schablone (bzw. wenigstens zur Hälfte bedeckte) verlieren bei einem W6-Wurf von 4, 5 oder 6 einen Lebenspunkt, ohne einen Rüstungswurf durchführen zu dürfen. Es sind genug Giftwindkugeln für die Dauer der gesamten Schlacht vorhanden.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE

**LIBER BUBONICUS**

Das Liber Bubonicus verleiht seinem Träger die Fähigkeit, Zauberwünsche wie ein Zauberer der Magiestufe 2 zu sprechen, er erhält also zwei Spruchkarten. Das Charaktermodell bekommt seine Sprüche nicht per Zufall, sondern darf seine Zauber nicht aus der folgenden Liste auswählen:

Skavensprüche: Verfaulen, Seuche, Pestilenz-odem, Ausdörren  
Chaosprüche (Nurgle): Strom der Fäulnis, Pestilenzimasma, Nurgles Gestank

Anmerkung: Wenn Pestilenzimasma oder Gestank des Nurgle von einem Charakter mit Hilfe des Liber Bubonicus gesprochen wird, sind die Mitglieder des Seuchen-Klans genau wie Anhänger des Nurgle gegen die Sprucheffekte immun.

NUR FÜR SEUCHENMÖNCHEN DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

**SKAVENTRANK**

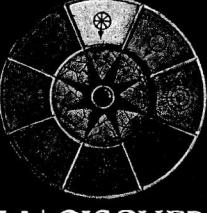
Der Skaventrunk ist ein blubberndes Gemisch aus Warffäden, Drogen und Kräutern.

Ein Modell, das den Skaventrunk bei sich führt, kann diesen zu Beginn der Schlacht unter den Kriegern der Einheit, in der er sich befindet, aufteilen. Die eintretende Wirkung dauert das ganze Spiel an und wird mit einem W6 ausgewürfelt:

- 6 Die Einheit marschiert und kämpft mit doppelter Geschwindigkeit: doppelte Bewegungsrate und doppelt so viele Angriffe wie gewöhnlich. Würfe am Ende jedes Spielzugs beider Spieler einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 verliert die Einheit W6 Lebenspunkte.
- 4-5 Die Einheit gerät in einen Kampfrausch und ist fortan von der Psychologieregel *Raserei* betroffen.
- 2-3 Die Einheit hat alle anderen Völker und ist fortan von der Psychologieregel *Hab* betroffen.
- 1 Der Trank hat keine Auswirkungen.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

ZAUBERSPRUCH 25 PUNKTE

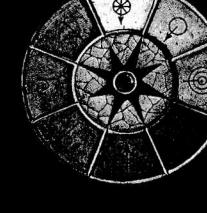
**STURMDÄMON**

Der Sturmdämon ist eine große, hellebarden-ähnliche Waffe, mit Spiralen aus Kupferdraht und Brocken aus knisterndem, glühendem Warpstein, die kaum zu unterdrückender Energie beherbergen.

Im Nahkampf muß der Sturmdämon mit zwei Händen gehalten werden und gibt wie normale Hellebarden einen Bonus von +1 auf die Stärke. In der Magiephase jedes Spielzugs können seine Energien freigesetzt und auf ein Modell oder eine Einheit im Umkreis von 24 Zoll geschleudert werden. Dies entspricht W6 Treffer der Warpwitz. Der Warpwitz verursacht W6 Treffer der Stärke 5, und jede Verwundung raubt dem Opfer einen Lebenspunkt, ohne das diesem ein Rüstungswurf steht, nicht einmal für magische Rüstungen. Nach jedem Gebrauch würfelsest du einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 sind die Hände des Sturmdämons zeitweise erschöpft und er kann für den Rest der Schlacht nicht mehr eingesetzt werden. Beachte, daß der Warpwitz wie ein normaler Zauberspruch gehandhabt wird, also z.B. auch gebannt oder reflektiert werden kann.

NUR FÜR WARLOCKS DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

ZAUBERSPRUCH 50 PUNKTE

**WARPSTURM-SPRUCHROLLE**

Die Warpstorm-Spruchrolle muß auf Warpstein-Tinte auf die noch frische Haut eines fliegenden Geschöpfes geschrieben werden. Bei Schlägen aus der Spruchrolle hervor, wenn sie gelöst wird und unheilvolle schwarze Wolken verdunkeln die Luft. Bald darauf bricht über den kämpfenden Armeen ein heftiger magischer Sturm aus.

Wenn der Zauber auf der Warpstorm-Spruchrolle ausgesprochen wird, entsteht ein unheimlicher Sturm, der alle Kreaturen trifft, die "hoch fliegen". Alle diese Kreaturen erleiden W6 Treffer der Stärke 6 (würfe nur einmal für Reiter und Monstern und verteile die Treffer zufällig). Sie werden vom Spieldorf herunter und auf die Erde hinabgezogen. Wenn sie das Schlachtfeld wieder betreten wollen, müssen sie ihren nächsten Spielzug daher an der eigenen Spieldenkante beginnen. Der magische Sturm verschwindet wieder am Ende der Magiephase, in der er ausgesprochen wurde.

NACH GE BRAUCH ABLEGEN - NUR FÜR SKAVENZAUBERER

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

ZAUBERSPRUCH 65 PUNKTE

**DIE BRONZESPHÄRE**

Die Bronzesphäre ist ein altes Gerät, das mit Runen und Inschriften verziert ist. Wenn sie am Boden aufschlägt, öffnet sie einen wirbelnden Spalt zum Reich des Chaos, der alle Materie zu verschlingen droht.

Die Bronzesphäre wird auf sie wie eine Giftwindkugel in der Magiephase geworfen. Leg die Schablone einer großen Stoßschleuder über den Punkt, wo sie landet. Alle Modelle unter der Schablone werden in das Reich des Chaos gesogen, wenn sie es nicht schaffen, mit dem W6 gleich oder niedriger ihrer Initiative zu würfeln, wobei eine 6 unabhängig vom Initiativewert des Opfers immer einen Misserfolg bedeutet. Zu Beginn jeder Magiephase würfelsest du den Artilleries- und den Abweichwürfel. Wenn du ein Fehlfunctionsymbol würfelsest, verschwindet die Schablone. Bei einer Zahl verschwindet die Schablone auch, taucht aber dann in der durch den Artilleriewürfel angezeigten Entfernung und der Richtung, die der Abweichwürfel anzeigt, wieder auf.

NACH GE BRAUCH ABLEGEN - NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

ZAUBERSPRUCH 40 PUNKTE

**KRAFTBÄNDER**

Die Kraftbänder sind zwei Armbänder aus Metall, in die die Splitter eines Warpsteins eingebettet sind. Kaum wahrnehmbare magische Kraft umspielt die Bänder solange, bis sie durch eine alte Beschwörungsformel geweckt werden und es dem Träger dann ermöglichen, mit einer enormen Stärke zu kämpfen.

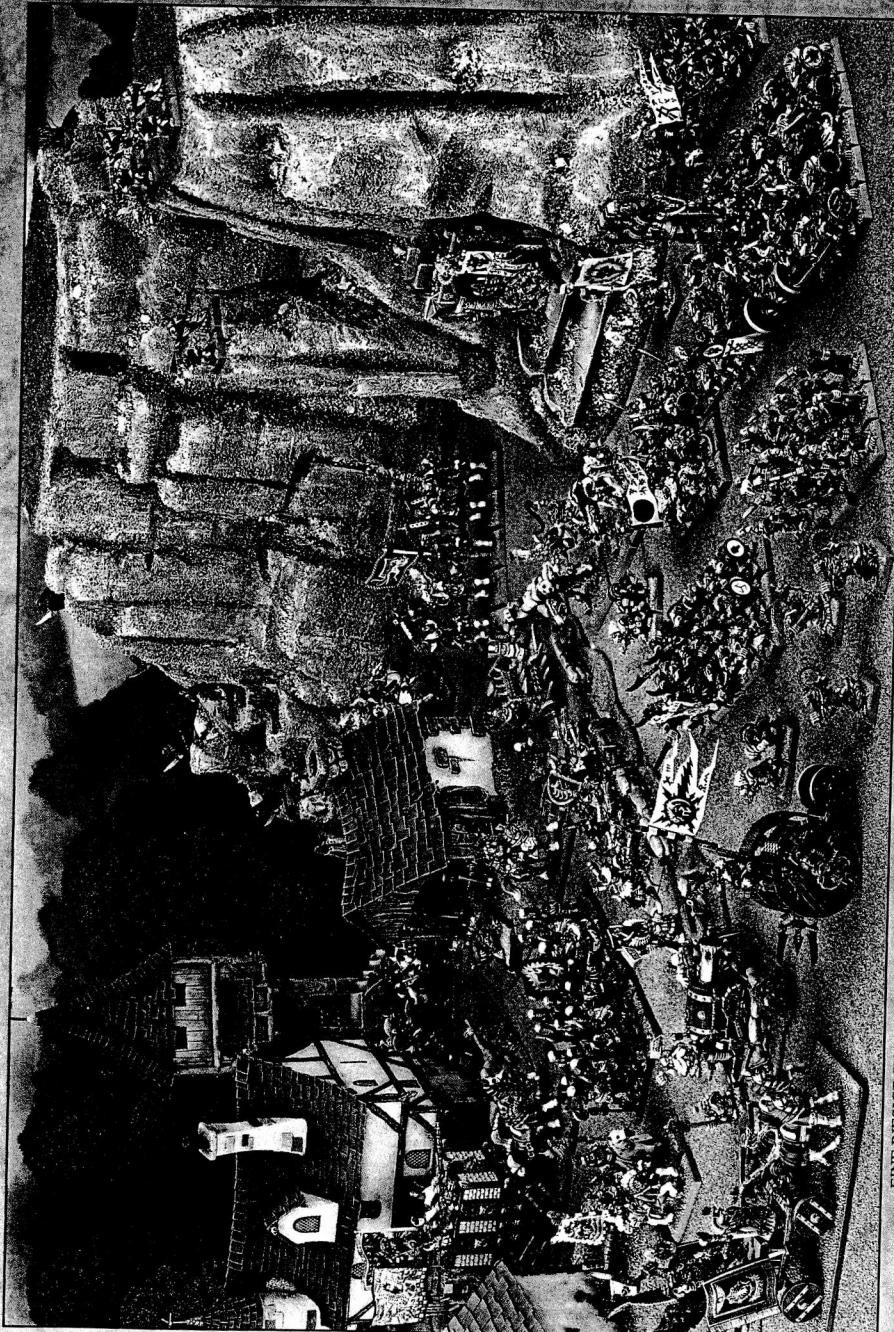
In die Armbänder ist ein Zauberspruch gebunden, der dreimal während einer Schlacht genutzt werden kann, bevor seine Kraft erschöpft ist. Der Zauberspruch kann nur während der Magiephase benutzt werden. Wenn er gesprochen wird, verdoppelt sich die Stärke des Trägers der Armbänder (bis zu einem Maximum von 10) bis zum Beginn der nächsten Magiephase.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



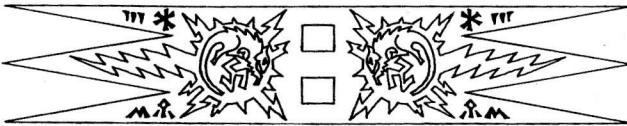
ZAUBERSPRUCH



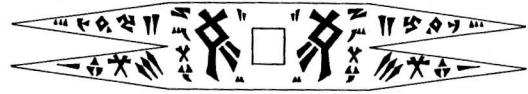
EINE RIESIGE SKAVENARMEE STURMT VORWÄRTS, UM EINE ALLIANZ DES IMPERIUMS UND DER ZWERGE HINWEIZUPEGEN

## BANNER DER SKAVEN

Diese Schwarz-weißzeichnungen von Skavenbannern kannst du kopieren, ausschneiden und bemalen.  
Bei der Farbbegebung kannst du dich an den Abbildungen im Farbteil dieses Buches orientieren.



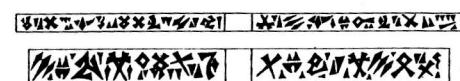
BANNER FÜR DAS TODESRAD



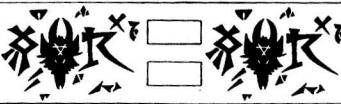
BANNER EINES KRIEGSHERRN



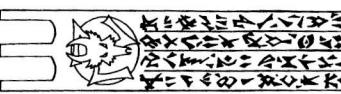
KLANRATTEN-BANNER



RUNENBANNER



BANNER EINES KRIEGSHERRN



IKIT KRALLENHANDS BANNER



BANNER DES SEUCHEN-KLANS



ARMEESTANDARTE



KLANRATTEN-BANNER



BANNER DES FLAMMEN-KLANS



BANNER DES ESHIN-KLANS



STURMRATTEN-BANNER

# BESTIARIUM

## SKAVEN

Skaven ähneln großen, aufrecht gehenden Ratten, und ihre Vorderläufe haben sich im Laufe der Zeit in Hände verwandelt, mit denen sie Handwerke ausüben und vor allem Waffen führen können. Die meisten Skaven sind schlank, wenn nicht sogar mager und werden selten größer als 1,50 Meter. Nur wenige Skaven werden von der Natur mit muskulöseren oder robusteren Körpern ausgestattet. Die Elitekrieger der Skaven, die sogenannten Sturmratte, werden beispielsweise bis zu 1,80 Meter groß und verfügen über wohlgenährte, muskulöse Körper. Jene Individuen, die ihre Artgenossen an Körpergröße oder Kraft übertreffen, bilden die Anführer-Kaste der Skaven und bahnen sich den Weg an die Spitze der Sozialhierarchie durch unerbittliche Gewalt und die Unterdrückung der Schwächeren. Ihr Aufstieg zur Macht endet jedoch abrupt, wenn sie im Zweikampf gegen einen Rivalen unterliegen.

Die Position eines Skaven in der komplexen Hierarchie ihrer Gesellschaft lässt sich auch an der Farbe seines Fells bestimmen. Assassinen und Sturmratte weisen für gewöhnlich schwarzes Fell auf, was sie für andere Skaven deutlich als gefährliche Kämpfer ausweist, mit denen man sich besser nicht anlegt. Weißes oder graues Fell findet man bei den starken Persönlichkeiten und den Magiebegabten vor, die durch ihren außergewöhnlich starken Willen entweder zu Händlern aufsteigen oder den mysteriösen Weg des Grauen Propheten beschreiten. Die breite Masse der Skaven hat jedoch rötlich-braunes Fell oder weist ein mehrfarbiges, geschecktes Muster auf. Die meisten Klanratten bemalen sich ihren Pelz außerdem mit Klaninsignien, um ihre Zugehörigkeit deutlich sichtbar zu machen.



Das Sehvermögen der Skaven erweist sich bei Tageslicht als eher mäßig, verbessert sich jedoch massiv, sobald es dunkel wird. Diese Eigenschaft scheint eine Anpassung an ihren Lebensraum, die düsteren, nur schlecht beleuchteten Gänge des Tiefenreichs, zu sein. Im Gegensatz zu ihrem eher eingeschränkten Sehvermögen, verfügen die Skaven jedoch über ein ausgezeichnetes Gehör und einen besonders scharfen Geruchssinn. Ein Gegner, der sich an Skaven anschleichen will, wird zu seiner Bestürzung feststellen, daß die Skaven bereits auf seine Ankunft vorbereitet sind, obwohl sie ihn gar nicht sehen konnten.

Der Metabolismus eines Skaven läuft ständig auf Hochtouren und verglichen mit Menschen erscheinen alle physiologischen Prozesse unnatürlich beschleunigt. Dieser Zustand verstärkt sich, wenn ein Skaven sich aufregt oder aggressiv wird und bietet eine Erklärung sowohl für die sprichwörtliche Schnelligkeit, wie auch eines der düstersten Phänomene dieses Volkes: dei Kannibalismus. Durch die extremen Mengen an Nährstoffen, die Skaven im Verlauf eines Kampfes verbrennen, verlieren sie derartig viel von ihren Körperfressen, daß ein unnatürlicher Heißhunger entsteht. Durch diesen Umstand läßt sich wahrscheinlich erklären, warum Skaven nach Zweikämpfen ihre unterlegenen Gegner verschlingen. Skaven, die gezwungen sind, über einen längeren Zeitraum zu kämpfen, ohne genügend Nahrung zu erhalten, sterben erstaunlich schnell an Auszehrung.

Der hyperaktive Metabolismus der Skaven stellt wahrscheinlich auch einen der Hauptgründe für ihre relativ geringe Lebenserwartung dar. Ein neugeborener Skaven erreicht mit fünf Jahren

bereits seine volle Körpergröße und stirbt zumeist, bevor er sein zwanzigstes Lebensjahr vollendet. Ihre kurze Lebensspanne gleichen die Skaven jedoch durch eine extreme Fruchtbarkeit aus. Skavenweibchen, die übrigens eine untergeordnete Rolle innerhalb der von Zweikämpfern und Verrat gezeichneten Gesellschaft spielen, können drei bis fünfmal pro Jahr werfen, wobei sie jedesmal bis zu zwanzig Jungen zur Welt bringen. Interne Kämpfe, Krankheiten und Naturkatastrophen helfen, die Bevölkerungszahl in gewissen Grenzen zu halten. Wenn die Zahl der Skaven selbst dadurch nicht abnimmt, bringen die zwangsläufig folgenden Katastrophen Hungersnöte und verlustreiche Kriege die Bevölkerungsexploration wieder unter Kontrolle.

Warlocks und Graue Propheten zeigen meist mehr Intelligenz und Langlebigkeit als die Masse der normalen Skaven. Es ist jedoch unklar, ob sich dies auf den Gebrauch von Magie zurückführen läßt, oder ob es sich bei diesen Skaven um eine besondere Gattung handelt. In ihrer Denkweise unterscheiden sich die Warlocks und Propheten jedoch nicht von den restlichen Skaven. Sie versuchen stets die schnellstmögliche Lösung für jedes Problem zu finden und dabei darauf zu achten, daß sie in den Augen der höhergestellten Skaven besonders gut dastehen.

Das gesamte Streben und Handeln der Skaven wird vom Wunsch nach sofortiger Anerkennung dominiert. Jeder einzelne ist sich der Tatsache bewußt, daß ihn langfristige Planung nicht weiterbringt, bevor er nicht schon ins Reich der Gehörnten Ratte übergegangen ist. Daher befindet sich die Gesellschaft der Skaven in ständiger Aufruhr, da Kriegsherren versuchen, in ihrer nur allzu kurzen Lebensspanne möglichst viel zu erreichen.

### SONDERREGELN

#### MORALWERT

Skaven gewinnen ungemein an Selbstvertrauen und Mut, sobald sie sich zu großen Verbänden zusammenrufen. Skaveneinheiten erhalten daher einen speziellen Moralwert-Bonus, wenn ihre Einheiten mehrere Glieder aufweisen. Die Truppe erhält einen +1 Bonus für jedes volle Glied hinter dem ersten, der zum Moralwert addiert wird. Der höchstmögliche Bonus, der auf diese Weise erreicht werden kann, beträgt +3. Beachte, daß kein Moralwert durch einen Bonus auf einen Wert von mehr als 10 angehoben werden kann, da dies den höchstmöglichen Moralwert darstellt!

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SKAVEN	5	3	3	3	3	1	4	1	5
CHAMPION	5	4	4	4	3	1	5	2	5
HÄUPTLING	5	5	5	4	4	2	6	3	6
KRIEGSHERR	5	6	6	4	4	3	7	4	7

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
WARLOCK-TECHNIKER	5	3	3	3	4	1	5	1	5
WARLOCK-CHAMPION	5	3	3	4	4	2	5	1	6
MEISTER-WARLOCK	5	3	3	4	4	3	6	2	7
GRAUER PROPHET	5	6	6	4	4	4	7	4	7

## SKAVEN ASSASSINEN

#### ATTACKE

Sobald der Nahkampf beginnt, enttarnt sich die Assassinen, und du platzierst sie im vordersten Glied der entsprechenden Einheit, damit sie attackieren können.

Da sie vollkommen überraschend auftauchen, attackieren Assassinen unerwartet feindlicher Angriffe oder höherer Initiative immer zuerst. Ein Assassine kann seine Attacken gegen beliebige Modelle richten, mit denen er in direktem Kontakt steht. Es erweist sich als sinnvoll, die Assassinen gegen feindliche Charaktermodelle kämpfen zu lassen, da er diese ausschalten kann, bevor sie auch nur einen einzigen Angriff durchführen.

#### GEIFERnde KLINGE

Assassinen führen besonders hinterhältige Waffen mit sich, die aus Warpstein geschmiedet wurden und aus denen Gift tropft. Dieses Gift zerstört feindliche Rüstungen und erschwert den gegnerischen Rüstungswurf um -1, was kombiniert mit der Stärke von 4 eines Assassinen eine Modifikation von -2 ergibt. Außerdem besitzt das Gift eine sehr starke Wirkung, und getroffene Gegner verlieren W3 Lebenspunkte pro erlittener Verletzung.



Der Eshin-Klan arbeitet eng mit den Herrschern des Zerfalls zusammen und vollstreckt gnadenlos deren Urteile. Sobald ein Klanführer oder Grauer Prophet in den Verdacht unloyaler Verhaltens gerät, setzt der Eshin-Klan Assassinen auf diesen an, um das Problem zu lösen. Die Assassinen stellen daher eine wichtige Stütze der Schreckensherrschaft des Rates der Dreizehn dar. Aber sie werden nicht nur gegen Verräter entsandt, sondern sabotieren auch die Befestigungsanlagen belagelter Städte, meucheln die Anführer gegnerischer Armeen und vergiften die Wasserversorgung ganzer Landstriche, um die Angriffe der Skavenhorden vorzubereiten.

Auf dem Schlachtfeld treten sie in Verkleidungen auf, verstecken sich in großen Einheiten gewöhnlicher Skavenkrieger und lauern auf eine Gelegenheit, feindliche Anführer, Helden oder Magier hinterrückts zu meucheln.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
ASSASSINE	6	5	4	4	3	1	5	2	7

### SONDERREGELN

#### VERKLEIDUNG

Assassinen verkleiden sich als gewöhnliche Skavenkrieger und schließen sich normalen Einheiten an. Erst wenn die Einheit in den Nahkampf gerät, wirft der Assassine seine Verkleidung ab und stürzt sich in den Kampf. Pro Skaveneinheit kannst du maximal zwei Assassinen verstecken. Die Assassinen werden zu Spielbeginn durch normale Skavenmodelle repräsentiert und erst durch entsprechende Modelle ersetzt, wenn der Nahkampf beginnt. Dein Gegner erfährt also erst im letzten Moment, wo sich die Assassinen befinden. Vergiß aber nicht, dir vor Spielbeginn aufzuschreiben, in welchen Einheiten sich Assassinen verstecken.

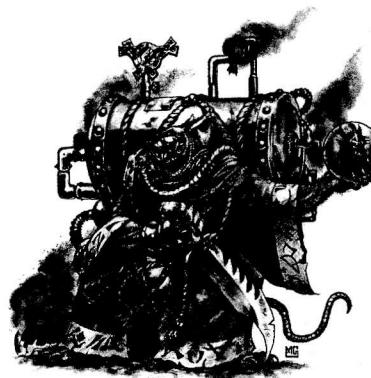


## GOSSENLÄUFER DES ESHIN-KLANS

Gossenläufer sind die verschlagenen Ratten-Assassinen des Eshin-Klans. Sie besitzen bereits einige Übung in der Anwendung der tödlichen Fertigkeiten, die sie beherrschen müssen, um richtige Assassinen zu werden, und so arbeiten sie in kleinen Gruppen zusammen, bis die Meister-Assassinen beschließen, daß sie ihre Arbeit auch alleine verrichten können. Gossenläufer werden eingesetzt, um das Gelände vor der Skavenarmee auszukundschaften und sabotieren den Feind durch nächtliche Raubzüge und hinterhältige Überfälle, wobei sie Brände legen und Gift als ihre Hauptwaffe einsetzen. In der Schlacht versuchen sie den Gegner an dessen Flanken anzugreifen, verwundbare Kriegsmaschinen auszuschalten und abgeschnittene Einheiten zu überfallen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GOSSEN-LÄUFER	6	4	4	4	3	1	5	1	7

## GIFTWINDKRIEGER DES SKRYRE-KLANS



Die Giftwindkugeln des Skryre-Klans zählen zu den berüchtigsten und vor allem hinterhältigsten Waffen der Skaven. Die Kugeln bestehen aus dünnem, zerbrechlichem Glas und enthalten ein giftiges Gas. Wenn die Kugel zerbricht, tritt eine grünlich-gelbe Gaswolke aus, die alles Leben vernichtet, das mit ihr in Berührung kommt. Diese heimtückische Erfindung wurde zum ersten Mal eingesetzt, als die Skaven in langen Tunnelkämpfen die Zwerge aus ihren Festungen im Weltrandgebirge vertriebenen.

Der Skryre-Klan bildet Krieger aus, die sich auf den Gebrauch dieser gefährlichen Waffe spezialisieren. Die Giftwindkrieger tragen auffällige Masken, mit denen sie sich vor dem Giftgas zu schützen versuchen, falls sie versehentlich mit der entweichenden Gaswolke in Berührung kommen. Auf dem Schlachtfeld bilden Giftwindkrieger entweder eigene Einheiten, die in lockerer Formation kämpfen, oder sie sichern die Flanken großer Klanregimenter und warten dort auf eine Chance, ihre tödlichen Kugeln auf die Gegner zu schleudern.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
GIFTWINDKRIEGER	5	3	3	3	3	1	4	1	5

### SONDERREGELN

#### BESONDERE AUFSTELLUNG

Du platzierst deine Gossenläufer erst, nachdem dein Gegner alle seine Einheiten auf dem Tisch aufgestellt hat. Du darfst deine Gossenläufer überall auf dem Tisch, aber nur außerhalb der gegnerischen Aufstellungzone positionieren. Außerdem dürfen sie zu Beginn des Spiels nicht im Sichtbereich gegnerischer Modelle stehen.

#### LOCKERE FORMATION

Gossenläufer können in *lockerer Formation* kämpfen - siehe hierzu die Regeln für *lockere Formation* auf Seite 90 des *Warhammer-Regelbuchs*.

### SONDERREGELN

#### GIFTWINDKUGELN

Die Giftwindkugeln können maximal 6 Zoll weit geworfen werden. Sobald eine Kugel zerschellt, wird an dieser Stelle eine 1 Zoll Schablone plaziert und ein Abweichungswürfel geworfen, um zu ermitteln, ob die Gaswolke direkt entweicht oder die Kugel erst weiterspringt, bevor sie zerplatzt und ihren tödlichen Inhalt freigibt. Das Treffersymbol zeigt an, daß die Gaswolke genau an der beabsichtigten Stelle entweicht. Falls der Würfel einen Pfeil anzeigt, bewegt du die Schablone W3 Zoll in die angegebene Richtung. Alle Modelle, deren Bases mehr als zur Hälfte von der Schablone bedeckt werden, erleiden bei einem Wurfergebnis von 4+ auf einem W6 einen Treffer. Falls Giftwindkrieger unter der Schablone liegen, erleiden diese nur bei einer 6 einen Treffer, da sie spezielle Schutzmasken tragen. Die Wirkung des Gases zieht allen getroffenen Modellen automatisch einen Lebenspunkt ab, ohne daß ein Rettungswurf für Rüstung in Anspruch genommen werden darf. Im Gegensatz zu anderen Schuß- oder Wurfwaffen können Giftwindkugeln auch in Einheiten geworfen werden, die bereits mit Skaventruppen kämpfen, ohne daß die Skaven getroffen werden, vorausgesetzt, die Kugeln verfehlten nicht ihr Ziel!

#### GIFTWINDKRIEGER

Falls Giftwindkrieger als einzelne Modelle kämpfen, müssen sie sich einer Skaveneinheit anschließen, die sie nicht verlassen können. Du kannst maximal 2 Giftwindkrieger in einer Einheit eingliedern. Die Giftwindkrieger werden in Bezug auf Psychologie als Teil der Einheit betrachtet und müssen nicht gesondert testen. Fall die Einheit angegriffen wird, müssen sich die Giftwindkrieger in Sicherheit bringen und werden aus dem Nahkampfbereich entfernt.

Trupps von Giftwindkriegern kämpfen in *lockerer Formation* und bilden eigene Einheiten. Beachte hierzu den Abschnitt *lockere Formationen* des *Warhammer Regelbuchs*.

#### BESCHUSS

Für Giftwindkrieger, die einer Einheit angehören, gelten die selben Regeln für Beschuß wie für Charaktermodelle. Das bedeutet, daß sie, solange sie nicht weiter als 5 Zoll von ihrem Regiment entfernt stehen, nur dann beschossen werden dürfen, wenn sie das nächste Ziel darstellen. Die normale Modifikation von -1 für Beschuß auf ein einzelnes Modell trifft auch für Giftwindkrieger zu.

## SEUCHENMÖNCHE

Der Seuchen-Klan besteht aus fanatischen Eiferern, die im Namen der Gehörnten Ratte dem Verderben und Zerfall huldigen. Ihr Lebensinhalt besteht in der Verbreitung von Krankheiten und Seuchen, die sie zum Teil neu erschaffen haben.

In ihren unterirdischen Festungen experimentieren die Seuchenmönche mit gefährlichen Krankheitserregern und sind immer auf der Suche nach neuen Epidemien oder Seuchen. In ihren Hexenküchen brodeln in großen Bottichen unheilvolle Mixturen aus toten Tieren, Innereien, Fäkalien und Warpstein. Sobald eine neue Seuche erschaffen wurde, infizieren sie gefangene Ratten mit den Erregern und lassen diese in den Kanalisationen der oberirdischen Völker frei. Die Ratten tragen die Krankheiten dann in die Städte der Menschen und bringen Elend und Verzweiflung über weite Landstriche. Die Ergebnisse ihrer Experimente halten sie in einem großen Buch fest, das als Liber Bubonicus (Buch des Leidens) bezeichnet wird. In diesem Werk finden sich Aufzeichnungen über alle den Menschen bekannten Seuchen, sowie Beschreibungen von geheimen Projekten, die der Alten Welt bisher erspart blieben.

Die Seuchenmönche suchen aber immer noch die Krankheit, mit der sie die Menschheit endgültig so dezimieren können, daß die Skaven eines Tages in den Ruinen der Städte ein neues Reich des Zerfalls errichten können. An diesem Tag kann die Gehörnte Ratte mit Hilfe ihrer Kinder die gesamte Alte Welt beherrschen.

Auf dem Schlachtfeld kämpfen Seuchenmönche mit fanatischer Hingabe, die nur ein Ziel kennt: die Vernichtung aller Feinde. Ihre durch ständige Krankheiten und Geschwüre geplagten Körper entwickeln mit der Zeit eine erstaunliche Resistenz gegen Schmerzen oder Verletzungen. Verglichen mit anderen Skaven erweisen sich Seuchenmönche als äußerst widerstandsfähig.

Die Angehörigen des Seuchen-Klans tragen meist weite Umhänge oder Kutten, die ihre entstellten Körper zum größten Teil verhüllen. Ihre Kleidung weist kräftige Grü-

Rot- oder Blautöne auf, die einen widerlichen Kontrast zu den sichtbaren Körperpartien bilden, die von Eiterblasen, Geschwüren und anderen Entartungen bedeckt sind. Die Banner dieses Klans stellen den Gipfel der Abscheulichkeit dar, da sie oft aus halb verwesten Kadavern bestehen, die mit Warpsteinfarben auf die scheußlichste Art und Weise bemalt wurden.

### SONDERREGELN

#### RASEREI

Seuchenmönche unterliegen den Regeln für *Raserei* und müssen somit Gegner sofort angreifen, falls diese sich in Reichweite befinden. Im Zustand der Raserei verdoppeln sie ihre Attacken, so daß sie über 2 Angriffe verfügen. Sie müssen flüchtende Feinde immer verfolgen. Siehe hierzu auch den Abschnitt *Raserei* auf S.41 des *Warhammer-Regelbuchs*.



## RIESEN RATTEN

### SONDERREGELN

#### VERFOLGUNG

Aufgrund ihrer Kampflust und Aggressivität verfolgen Riesenratten grundsätzlich aufgeriebene Feinde. Du kannst eine Verfolgung daher nicht verhindern.

#### GEGNER ÜBERWÄLTIGEN

Riesenratten kämpfen in großen Schwärmen als riesige, unaufhaltsame Masse von Leibern, die stetig vorwärts drängen. Aus diesem Grund können Gegner sie nicht umzingeln, selbst wenn sie eine Nahkampfrunde deutlich gewinnen. Riesenratten hingegen dürfen ihre Feinde selbst dann umzingeln, wenn sie eine Kampfrunde verloren haben. Siehe hierzu das Kapitel *Nahkampf* des *Regelbuchs*, bezüglich näherer Angaben zum Vorgang des *Umzingelns* (S.36).

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RIESENRATTE	6	2	0	3	3	1	3	1	4

## SEUCHENSCHLEUDER-KRIEGER

Nur den entstelltsten und fanatischsten Angehörigen des Seuchen-Klans gebührt die Ehre, eine Seuchenschleuder als Waffe zu tragen. Diese Gerätschaft enthält die übelsten Krankheiten, die auf dem Schlachtfeld in die Reihen der Gegner getragen werden. Die Schleuder besteht aus einer hohlen, löffrigen Metallkugel, deren Oberfläche spitz Stacheln aufweist. Im Inneren der Kugel befindet sich ein Gemisch aus Warpstein und Krankheitserregern, das vor dem Gefecht entzündet wird. Wenn der abgesonderte Dampf eingeatmet wird, infiziert sich das Opfer schnell mit einer beulenartiger Krankheit, die es in wenigen Augenblicken hinwegrafft. Auf dem Körper der Infizierten entstehen Beulen und wassergefüllte Blasen, die sich schnell vergrößern und bald den ganzen Körper bedecken.

Oft fallen Seuchenschleuder-Krieger ihrer eigenen Waffe zum Opfer, da sie unachtsamerweise selbst den über stinkenden Dampf einatmen. Doch im Gegensatz zu anderen Wesen verprüfen sie in ihren letzten Momenten eine seltsame Ekstase, die sie bis zu ihrem Tod in lebendige Kampfmaschinen verwandelt. Während ihre Haut aufplatzt, ihre Gelenke anschwellen und ihre Lungen sich mit Flüssigkeit füllen, wüten sie unter ihren Feinden und preisen die Gehörnte Ratte. Seuchenschleuder-Krieger marschieren meist als Vorhut für eine Einheit von Seuchemönchen und bahnen diesen einen Weg zum Feind, während sie die Luft mit Seuchen schwängern und die Gebete des Liturgus Infectius sprechen.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SEUCHEN-SCHLEUDER-KRIEGER	5	4	0	4	4	1	4	1	5

### SONDERREGELN

#### FORMATION

Seuchenschleuder-Krieger bewegen sich auf dem Spielfeld in *lockerer Formation*, da sie voneinander Abstand halten, um sich nicht selbst mit ihrem Seuchendampf zu infizieren. Siehe hierzu den Abschnitt *Lockere Formationen* im Regelbuch.

#### SEUCHENMÖNCHE

Seuchenschleuder-Krieger kämpfen stets zusammen mit einer Einheit von Seuchemönchen und dürfen sich nicht weiter als 6 Zoll von diesen entfernen. Sobald sie einen Angriff starten, kann diese Regel ignoriert werden. Wenn die Seuchemönche fliehen oder eine andere psychologische Reaktion zeigen, gilt



diese auch für die Seuchenschleuder-Krieger. Falls die Seuchenschleuder-Krieger einen Moraltest ablegen müssen, können sie den Moralwert der Seuchemönche benutzen, vorausgesetzt, diese befinden sich nicht weiter als 6 Zoll entfernt.

#### NAHKAMPF

Im Nahkampf wird die Seuchenschleuder genau wie ein *Flegel* benutzt. Siehe hierzu die Beschreibung des Flegels im Regelbuch. Zusätzlich versucht der entweichende Dampf einen gültigen Nebel, der einen Radius von 1 Zoll besitzt. Alle Modelle innerhalb dieser Zone erleiden einen Treffer durch den Seuchennebel. Wurf für jedes Modell innerhalb des Nebels einen W6. Falls die Augenzahl höher als die Widerstandsfähigkeit des Modells sein sollte, verliert dieses einen Lebenspunkt. Da der Dampf durch winzige Ritzen dringt, steht dem Opfer kein Rüstungswurf zu.

Beachte, daß der Seuchenschleuder-Krieger ebenfalls testen muß, ob der Dampf ihn schädigt. Aufgrund ihrer Abhärting gegen Krankheiten verlieren diese Krieger jedoch nur bei einem Wurfergebnis von 6 einen Lebenspunkt. Schlaue Skavengeneräle werden beim Lesen sicher schon bemerkt haben, daß es vorteilhaft ist, die Seuchenschleuder-Krieger mindestens 1 Zoll voneinander entfernt marschieren zu lassen und sie von anderen Skaventruppen fernzuhalten.

#### BESCHUSS

Die Schleuder entweichenden Dämpfe und Nebel verdecken die Seuchenschleuder-Krieger teilweise und erschweren gegnerischen Beschuß. Außerdem bewegen sie sich in *lockerer Formation*, was feindliche Schützen zusätzlich behindert. Daher gilt eine Modifikation von -2 für jeglichen Beschuß gegen Seuchenschleuder-Krieger.

#### RASEREI

Aufgrund ihres Fanatismus verfallen Seuchenschleuder-Krieger im Kampf in den Zustand der Raserei und wüten dann furchterlich in den Reihen ihrer Gegner. Siehe hierzu den Abschnitt *Raserei* im *Warhammer-Regelbuch*.

#### HASS

Seuchenschleuder-Krieger hassen alle Wesen, die nicht unter denselben Verunstaltungen des Körpers leiden wie sie selbst. Siehe hierzu den Abschnitt *Hass* im *Warhammer-Regelbuch*. Seuchenschleuder-Krieger können Aufrieb-Tests gegen einen unmodifizierten Wert von 10 ausführen und dürfen während der ersten Kampfrunde alle verfehlten Attacken einmal neu würfeln.

Der Ritter des Imperiums bot einen beeindruckenden Anblick, als er mit seinem grauen Ross über die Higekette galoppierte. Der Morgen Nebel hing noch über dem Boden und gab der heranrückenden Skavenarmee den Anschein, sie würde durch weißen Schaum schwimmen. Fünf Skaven bewegten sich außerhalb der Masse der anderen und schwangen dabei ihre Seuchenschleudern. Grün-gelbes Gas strömte aus den mit Spitzen versehenen Kugeln und verseuchte die Luft um die Skaven herum mit giftigen Dämpfen.

Der Ritter stürmte mit seinem Pferd auf den führenden Ritter los und beugte sich tief aus dem Sattel, um einen mächtigen Schlag auszuführen. Im letzten Augenblick schaute sein Reittier, er wurde aus dem Sattel geschleudert und schlug mit dumpfem, metallischem Geräusch auf den Boden auf. Er begann zu husten, als die faule Luft seine Lunge füllte. Während er versuchte, wieder auf die Beine zu kommen, schlug einer der Skaven ihn mit einem gut plazierten Schlag erneut nieder. Als er stürzte, sprang der Skaven ihn an und schnitt ihm die Kehle durch. Völlig verängstigt stürmte das Pferd direkt auf die Reihen der Skaven zu, aber nach wenigen Sekunden erlag es dem tödlichen Gas und sank mit einem letzten entsetzlichen Wiehern in dem wabenden Nebel zusammen.

## MEUTENBÄNDIGER

#### BESCHUSS

Sobald feindlicher Beschuß eine Tiermeute trifft, müssen die Treffer zwischen Meutenbändiger und Tieren aufgeteilt werden. Wurf für jeden Treffer einen W6. Besteht die Einheit aus 2 Meutenbändigern und 4 Tieren, zeigen Ergebnisse von 1-4 an, daß die Kreaturen getroffen wurden. Bei Augenzahlen von 5 oder 6 treffen die Geschosse die Meutenbändiger.

#### MORALWERT

Die gesamte Meute benutzt stets den Moralwert des Bändigers, vorausgesetzt, dieser befindet sich noch auf dem Spielfeld.



Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
MEUTEN-BÄNDIGER	5	4	4	3	3	1	4	1	7

Der Züchter-Klan verfügt nur über eine geringe Anzahl von Kriegern und schickt daher große Meuten seiner gezeichneten Kreaturen in die Schlacht, um seinen Beitrag zur Armee der Skaven zu leisten. Die Tiermeuten werden von speziell trainierten Meutenbändigern geleitet, die ihre wilden Kreaturen mit der Peitsche zum Kampf anstacheln.

### SONDERREGELN

#### NAHKAMPF

Im Nahkampf attackieren Meutenbändiger wie andere Modelle auch, indem sie die Werte ihres Profils benutzen. Gegnerische Modelle können ihre Attacken beliebig auf den Meutenbändiger oder dessen Kreaturen verteilen, wenn sie sich im direkten Kontakt befinden.

#### BEWEGUNG

Eine Meute bewegt sich mit der Bewegungsfähigkeit des langsamsten Modells vorwärts, also normalerweise mit dem B-Wert des Bändigers. Sobald die Meute einen Angriff einlegt, bewegt sie sich mit voller Geschwindigkeit. Falls der Gegner weiter als 10 Zoll entfernt sein sollte, kann der Bändiger während der ersten Kampfrunde nicht attackieren und wird hinter der Tiermeute plaziert.

## SKLAVEN

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
SKLAVEN	5	2	2	3	3	1	4	1	4

### SONDERREGELN

#### PANIK

Von Sklaven wird nicht erwartet, daß sie sich in der Schlacht besonders gut schlagen, sondern daß sie fallen. Deshalb müssen nur Sklavenregimenter einen *Panik-Test* durchführen, wenn ein anderes Sklavenregiment auferheben wird oder zu Beginn des Spielzugs an ihnen vorbeiflüchtet.

Das Tieferreich verläßt sich hauptsächlich auf die Arbeitskraft seiner Sklaven, die schwere Arbeiten wie Erze schürfen, Stollen graben, Pflanzen anbauen und errichten und Lastentransport verrichten. Sklaven werden auch in großer Zahl in den Schlachtfeld verwendet, um den Gegner durch zahlreiche Überlegenheit zu überwältigen und durch die eindrucksvolle Übermacht an Kriegern zu demoralisieren. Sklavenregimenter werden aus dem Abschaum der Skavengesellschaft zusammengestellt und enthalten alle Individuen, die nirgendwo sonst sonst bringend eingesetzt werden konnten.

Fast alle Sklaven, die im Krieg verwendet werden, stammen aus Klans, die besiegt und versklavt wurden. Andere Völker werden nur selten in die Armeen aufgenommen, da sie flüchten oder sich mitten in der Schlacht gegen die Skaven selbst wenden könnten. In der Regel werden Sklavenregimenter vor den anderen Regimenter hergetrieben, um gegnerischen Beschuß abzufangen und wertvolle, gegnerische Truppen aufzuhalten.

# RATTENDÄMON

Man vermutet, daß die Rattendämonen die dämonischen Erscheinungen der alten Herrscher des Zerfalls sind. Die Gehörte Ratte selbst hat sie durch ihren Einfluß zu ihren unsterblichen Dienern gemacht. Eine Aura schleichen den Verfalls und unergründlichen Wissens umgibt die mächtigen Erscheinungen der Rattendämonen, während ihre Köpfe von mächtigen geschwungenen Hörnern geschmückt werden. Ihre leprose Erscheinung wird von Hautfetzen der gehörnten Ratte, von Warptsteinamuletten und Armbändern dekoriert. An einigen Stellen wurden Warptsteine in ihr Fleisch geschlagen, und die riesigen Schwerter, welche die Rattendämonen bei sich führen, sind mehr als manns hoch. Dank ihrer Klauen können sie aber auch ohne Waffen jeden Gegner in Stücke reißen.

Allein die Grauen Propheten der Skaven wissen um das Geheimnis, einen Rattendämon in die materielle Welt zu beschwören. Niemals jedoch würden sie dies ohne einen guten Grund tun, denn nur allzu leicht wird man ein Opfer der Geister, die man ruft. Ein Rattendämon ist weiser und bösartiger als jeder lebende Skaven, und er wird wie ein Skaven von der Begierde nach Macht und der Vorliebe für Vernat angtrieben. Ein Pakt mit einem Rattendämon bringt zwar große Macht für den Beschwörer, aber der Diener der Gehörnten Ratte verlangt auch einen hohen Preis von ihm. Der Unvorsichtige bezahlt sein Wagnis nur allzu leicht mit seinem Leben, oder sogar noch schlimmer, mit seiner Seele!

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RATTENDÄMON	8	8	8	8	7	7	10	8	10

# RATTENOGER



Von allen neuerschaffenen Kreaturen des Züchter-Klans gelten die Rattenogger als die gefährlichsten und wertvollsten. Ihre Körper verbinden die Schnelligkeit und Agilität eines Skaven mit der brutalen Kraft eines Ogers. Bei der Kreuzung dieser Kreaturen wurde somit nur auf Kampfkraft geachtet, und dementsprechend entwickelte sich das Gehirn nur sehrmäßig. Rattenogger werden von Meutenbändigern angekettet in die Schlacht geführt und erst losgelassen, wenn der Nahkampf kurz bevorsteht.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RATTENOGGER	6	4	0	5	5	3	5	2	5

## SONDERREGELN

### ANGST

Ihre Größe und Kraft wirkt sehr erschreckend, und daher verursachen Rattenogger Angst. Siehe hierzu den Abschnitt Angst im Warhammer-Regelbuch.

### BLÖDHEIT

Ihr kleines, unterentwickeltes Gehirn stellt die große Schwäche der Rattenogger dar, und sie unterliegen daher den Regeln für Blödheit. Solange sie von einem Meutenbändiger geleitet werden, kann dieser jedoch Verwirrungszustände seiner Schützlinge vermeiden, und die Regeln für Blödheit kommen nicht zur Anwendung. Siehe hierzu den Abschnitt Blödheit im Warhammer-Regelbuch auf S.40.

## SONDERREGELN

### GROSSER DÄMON

Es gelten alle Regeln für große Dämonen (siehe Warhammer Regelbuch S.86-87). Aufgrund seiner dämonischen Aura verfügt der Rattendämon über einen Rettungswurf von 4+.

### ENTSETZEN

Die Rattendämonen zählen zu den grauerregendsten Kreaturen der Alten Welt. Die Psychologieregeln für Entsetzen findest du im Warhammer Regelbuch auf S. 40. Bedenke, daß ein Wesen welches Entsetzen verursacht, gleichzeitig auch Angst erzeugt.

### VERDERBKISKLINGE

Auf den Klingen der Rattendämonen finden sich Gravuren und Symbole voll tödlicher Magie. Eine Verwundung durch eine Verderbkisklinge verursacht nicht 1, sondern W3 Schadenspunkte.

### MAGIE

Rattendämonen sind Kenner der Winde und Geheimnisse der Magie. Wie die Grauen Propheten beherrschen auch sie vier Zaubersprüche, die sie aus dem *Skavendek* (inklusive der Sprüche für Graue Propheten) und/oder dem Deck der Schwarzen Magie ziehen können.

# RATTENSCHWÄRME

Immer, wenn die Skaven in den Krieg ziehen, sammeln sich Rattenschwärme um ihre Armeen, ziehen mit ihnen über das Land und verwüsten es. In der Regel werden sie von ihren größeren Verwandten ignoriert, aber ab und zu werden sie auch in der Schlacht eingesetzt, wo sie dann in einen Zustand der Tollwütigkeit versetzt werden um ihre Gegner zu überwältigen und zu Boden zu zerren.

Truppentyp	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
RATTENSCHWARM	6	3	0	3	2	5	1	5	10

## SONDERREGELN

### DAS BASE

Schwärme werden durch mehrere Modelle dargestellt, die sich alle auf einem 40 x 40 mm Base befinden. Die Anzahl der Modelle ist dabei unerheblich, solange die Base genügend Modelle aufweist, um den Eindruck eines Schwarms zu vermitteln. Meist reichen hierfür 5 Modelle. Schwärme bestehen immer nur aus einer Sorte von Tieren.

### NAHKAMPF

Ein Schwarm bewegt sich und kämpft als ein einzelnes Modell, ganz ähnlich wie ein Monster, dem 5 Attacken zustehen und das über 5 Lebenspunkte verfügt. Falls du mehrere

Schwärme der gleichen Tiersorte in deiner Armee mitführen willst, müssen sich diese zusammenrotten und werden als Einheit bewegt.

### MORALWERT

Schwärme erweisen sich gegen alle psychologischen Reaktionen als immun und müssen auch keine Aufrieb-Tests durchführen. Zu Vergleichszwecken besitzen diese Wesen trotzdem einen Moralwert von 10.



Ihre Heere waren ruhreich und unbesiegbar - Zehntausende stolzer Rattenkrieger, die über die Oberlande marschierten und auf ihrem Weg alles in Schutt und Asche legten. Als der Graue Prophet Skrittar den Mond Warpsteintränen weinen gesehen hatte, waren sie nach Osten geschwenkt, zu den nebelfangenen Gipfeln des Weltrandgebirges zurück. Um die angeschwollenen Fluten des Flusses Stir zu überqueren, befahl der Graue Prophet den Bären einer mächtigen Holzbrücke. Viele Skaven starben beim Fällen der riesigen Eichen und ihrem Transport zum Fluß. Viele mehr starben, damit der Graue Prophet ihre Seelen zum Dank für ein sicheres Übersetzen der Armeen opfern konnte.

Ostlich des Flusses wurde das Land rauher und war spärlicher besiedelt, so daß die Skavenarme die Wälder und die Moore gut vorankamen. Ein seltsames Gefühl der Dringlichkeit hatte sie ergreifen, als ob irgend etwas sie unwiderrührbar vorwärts zerrte würde. In den Augen des Grauen Propheten brannte die nackte Wargier, und er trieb seine Truppen zur Eile an.

Während sich Skrittar mehr und mehr in seinen Gedanken verlor, begannen seine Lehrlinge hinter seinem Rücken ein Komplott gegen ihn zu schmieden. Auch Krasslik konnte den Lockruf des Warpsteins hören. Er begann, ein Flüstern in seinem Kopf zu hören, das immer lauter anschwellt, bis ihn ein forwährender Strom fremder Gedanken durchspülte. Komplote, Ränke, Verrat und Verschwörungen, Machtversprechen und Bruchstücke uralter, böser Zaubersprüche. Ein schrecklicher Wahnsinn loderte durch Krasslik und nagte an seiner Seele. Es gelüstete ihn nach Macht um der reinen Macht willen. In einer dunklen Nacht, als der Donner toste und Blitze den Himmel spalteten, meuchelte er die beiden anderen Lehrlinge und verzehrte in einer Orgie der Zerstörung ihre Seelen. Danach brannte seine Zauberkraft stärker, und er ging mit bedächtigem Vorsatz daran, eine Verschwörung gegen Skrittar anzuzeiten.

Zuversichtlich und zielgerichtet erreichte die Skavenarmee die Grenze jener Lande, die bei den Menschen Sylvania heißen. Der Graue Prophet Skrittar trieb seine Truppen härter und härter an, zwang sie zu gewaltmärschen, bis sie ihre Gliedmaßen nicht mehr bewegen konnten. Wenn sie ruhten, bewegte sich Krasslik wie ein böser Schatten durch die Reihen der ausgelagerten Krieger, um Zersetzung und Aufruhr zu sähen. Als sie den ersten Meteoriten fanden, brach Skrittar ihn entzwey und fraß den Warpstein gerig alleine auf, um seine Zauberkraft zu steigern. Krasslik hatte ihn dafür.

In der ersten Woche, nachdem sie die Grenze nach Sylvania überschritten hatten, stießen die Skaven auf keinerlei Widerstand. Das Land schien leer, und die wenigen Menschensiedlungen, auf die sie stießen, waren verlassen. Skrittar verkündete, daß die Menschen vor dem unaufhaltsamen Vormarsch der Skavenarmee feige geflohen seien, und niemand widersprach ihm. Sie fanden derweil nur ein paar winzige Meteoriten, die Skrittar an sich nahm und ständig bei sich trug. Krasslik Verdrüß wuchs, und er wurde fast wahnsinnig vor Neid.

In den Ausläufern des Weltrandgebirges, neben einer namenlosen Stadt aus düsteren Steinhäusern, traften die Skaven auf ersten Widerstand. Eine kleine Streitmacht griff sie an - Menschen und doch keine Menschen. Einige wirkten wie aufrechtgehende Leichen, andere waren kaum mehr als lumpenbehängte Skelette. Sogar für die an üble Gerüche gewöhnten Skaven war der Gestank nach Verwesung und Fäulnis ekel erregend. Und wie sie kämpften! Man merkte diesen Untoten keine Erschöpfung an und sie rannten niemals davon. Sicher, sie waren langsam, während die flinken Skaven behend ausweichen, laufen und losstürmen konnten, aber sie waren unmöglich. Die einzige Möglichkeit, sie aufzuhalten, bestand darin, sie zu zerstören, ihre Knochen zu zerbrechen und sie zu zerstreuen, bis auch die letzte dieser träge schlurhenden Gestalten zuckend am Boden lag.

Die Skaven gewannen diese Schlacht, aber es blieb ihr erster und einziger Triumph. Je weiter sie in die Berge vordrangen, desto öfter wurden sie angegriffen, und desto größer wurden die Scharen der Untoten. Selbst die nun häufigeren Warpsteinpflanzen halfen da nicht. Skrittar mußte das meiste davon essen, um damit seine Kampfzauber zu erhalten. Während die Zahl der Skavenkrieger abnahm und der Feind immer überlegender wurde, mußten sie immer öfter auf die Hilfe der Magie zurückgreifen, um ihr Überleben zu sichern. Der Graue Prophet war gezwingt, gelegentlich sogar Krasslik eine Warpsteinscherbe abzugeben, damit auch dieser seine Zauberkraft gegen die Untoten einsetzen konnte.

Nach einer zwei Tage währenden Schlacht befahl der Graue Prophet Skrittar seine Armeen den Rückzug nach Hause. Das Heer verfügte nur noch über ein Zehntel seiner ursprünglichen Stärke. Die entmütigten Krieger waren müde und nicht an Niederlagen gewöhnt, deshalb fielen Krassliks Meuterabelsichten bei ihnen auf fruchtbaren Boden. Wahnsinn und Neid brachten seinen Verstand zum Kochen. Skrittar war ein närrischer alter Greis. Er, Krasslik, konnte Sylvania erobern und den Warpstein für sich selbst beanspruchen. Er, Krasslik, würde seine mächtigen Armeen gegen die anderen Kians führen und deren Gebiete für sich in Besitz nehmen. Er, Krasslik, würde die Gebotsäule berühren, einen der Herrscher des Zerfalls besiegen und seinen Platz im Rat einnehmen.

Eines Nachts, als die Mönche hoch am Himmel brannten, sprudelten verbogene Worte der Macht aus seiner Schnauze. Finstere Energien umspielten seinen Leib, und Blut spritzte ihm aus Nase und Ohren. Eine riesige Klaue zerriß den Vorhang zur Wirklichkeit, und die majestätische Gestalt des Rattendämons trat in die materielle Welt hinzu. Er griff hinab, faßte Krasslik am Schwanz und ließ den entsetzten Skaven vor seinen Augen hin- und herhaumeln. „Ah, Krasslik“, sagte das Wesen mit einer Stimme, die vor ulraler Bosheit triefte. „Du hast mich endlich gefunden. Laß uns meine Pläne besprechen...“

# ARMEELISTE DER SKAVEN

Sämtliche Armeelisten für Warhammer wurden so ausgelegt, daß sich die Spieler ihre Armee für eine festgelegte Punktzahl aussuchen können. Für die Größe von Gefechten gibt es keine genauen Vorgaben, 1000 Punkte sind unserer Erfahrung nach allerdings die Untergrenze für eine Streitmacht, die diesen Namen verdient. Schlachten mit 2000 Punkten pro Armee dauern für gewöhnlich einen gesamten Abend, während Schlachten mit 3000 oder mehr Punkten durchaus einen ganzen Tag in Anspruch nehmen können. Die meisten Spieler bauen ihre Armeen in Blöcken von jeweils 500 oder 1000 Punkten auf. Sie beginnen also mit einer Kernarmee und erweitern sie dann jeweils um z.B. 500 Punkte. Wenn du auf diese Weise vorgehst, kannst du genau planen, welche neuen Einheiten du dir besorgen möchtest und hast obendrein genügend Zeit, deine Armee zu bemalen und auf dem Schlachtfeld zu testen.



Üblicherweise stehen beiden Spielern vor Beginn der Schlacht gleich viele Punkte, sagen wir z.B. 2000 Punkte für die Zusammenstellung ihrer Armee zur Verfügung. Nun wählen beide Spieler, anhand ihrer jeweiligen Armeelisten eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktewert entspricht. Du benutzt die Skavenarmee, dein Mitspieler dementsprechend seine eigene. Du darfst natürlich weniger Punkte als vereinbart einsetzen, aber niemals mehr. Tatsächlich passiert es häufig, daß ein oder zwei Punkte nicht verbraucht werden, da es einfach nichts gibt, was du für diese wenigen überzähligen Punkte auswählen könntest. Die folgende Armeeliste gibt dir vor, welchen Anteil der Gesamtpunktzahl deiner Armee du für Charaktermodelle, Regimenter, Monster, Kriegsmaschinen oder Verbündete ausgeben darfst. Durch diese Beschränkungen wird sichergestellt, daß die Armee eine sinnvolle und vor allem faire Strukturierung aufweisen und nicht nur aus Monstern oder Kriegsmaschinen bestehen!

## CHARAKTERMODELLE

Die Punktzahl, die du für Charaktermodelle verwenden darfst, beinhaltet den Wert ihrer Waffen, Rüstungen und magischen Gegenstände, die sie unter Umständen mit sich führen. Sollte ein Charaktermodell auf einem Monster in die Schlacht ziehen, so werden auch die Punkte für das Monster unter dem Budget für Charaktermodelle abgerechnet. Nur Monster ohne Reiter fallen unter die Rubrik Monster.

Die Punktkosten für Champions kommen zwar aus dem Punktanteil für Charaktermodelle, bedenke aber, daß sie die Einheit, in der sie kämpfen, niemals verlassen dürfen.

Charaktermodelle dürfen jede beliebige Kombination von Waffen und Rüstung tragen, die für diese Armee erhältlich ist. Diese Waffen und ihre Punktkosten kannst du am Ende dieses Abschnitts noch einmal nachschlagen.

Ebenso dürfen Charaktermodelle magische Gegenstände mit sich führen, die in der *Warhammer Grundbox* und dem *Warhammer Magieset* enthalten sind. Wir planen, in Zukunft weitere Karten zu veröffentlichen, etwa im *White Dwarf* oder in später folgenden Ergänzungsboxen. Die Punktkosten der jeweiligen Gegenstände sind direkt auf den Karten vermerkt. Wie viele dieser magischen Gegenstände die verschiedenen Charaktermodelle tragen dürfen, ist in der untenstehenden Tabelle aufgeführt.

### Charaktermodell Höchstanzahl magischer Gegenstände

#### HELDEN

Champion	1
Häuptling	2
Kriegsherr	3

#### ZÄUBERER

Warlock-Techniker	1
Warlock-Champion	2
Meister-Warlock	3
Grauer Prophet	4
Rattendämon	0

Achte darauf, daß einige der Karten nur von bestimmten Armeen oder Charakterklassen benutzt werden dürfen. So können z.B. *Magiebannende Spruchrollen* nur von Warlocks oder Propheten verwendet werden, während magische Rüstung nur von Helden getragen werden kann.

## REGIMENTER

Der Großteil der Skavenarmee besteht aus Einheiten, die Regimenter genannt werden. Wenn nicht anders ausgeführt, müssen Regimenter mindestens aus 5 Modellen bestehen, während es keine Beschränkung für die Maximalgröße einer Einheit gibt. In diesem Minimum von 5 Modellen ist der vorgeschriebene Anführer bereits enthalten, ebenso wie Standartenträger, Musiker oder Champion, falls die Einheit diese enthält.

Alle Einheiten haben einen Anführer, der genauso viel kostet, wie die normalen Krieger der Einheit und auch genauso ausgerüstet ist. Wahlweise kannst du auch jeder Einheit einen Standartenträger und/oder einen Musiker mitgeben. Auch diese haben die Standartenausrüstung der Truppe, kosten aber doppelt soviel wie ein normaler Krieger (im *Warhammer Regelbuch* auf Seite 82 findest du hierzu umfassende Erläuterungen).

Einige Regimenter dürfen eine magische Standarte mit sich führen. Die Regeln und die entsprechenden Karten für magische Gegenstände findest du im *Warhammer Magieset*. Natürlich mußt du, bevor du eine magische Standarte einsetzen darfst, einen Standartenträger für die Einheit auswählen. Die Punkte für magische Standarten zählen zum Punktbudget für Regimenter.

Du kannst deine Einheiten von Champions anführen lassen, die maximal einen magischen Gegenstand besitzen dürfen. Wenn du möchtest, können sie die Einheit anführen, sie können aber auch zusätzlich zu einem anderen Anführermodell eingesetzt werden. In beiden Fällen dürfen sie die Einheit unter keinen Umständen verlassen. Die Punkte für die Champions und ihre gesamte Ausrüstung zählen zum Punkteanteil für Charaktermodelle und nicht zum Punktbudget für Regimenter.

## KRIEGSMASCHINEN

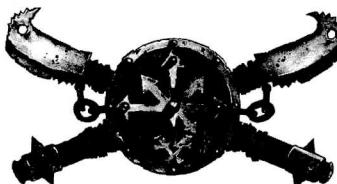
Zu den Kriegsmaschinen der Skaven zählen Warpflammenwerfer, Todesrad, Höllenglocke und Jezzail.

## MONSTER

Monster sind Bestien, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Werden Monster als Reittiere für Charaktermodelle verwendet, zählen ihre Punktkosten zum Budget für Charaktermodelle und nicht zum Punkteanteil für Monster.

## VERBÜNDETE

Die Armee der Skaven darf bis zu einem Viertel ihrer Gesamtpunktkosten für Verbündete verwenden. Verbündete werden aus den entsprechenden Armeebüchern ausgewählt. Deine Skavenarmee darf z.B. Dunkelelfen oder Orks und Goblins als Verbündete beinhalten, die du aus der Armeeliste der Dunkelelfen oder der Armeeliste für der Orks und Goblins auswählen kannst. Es ist völlig in Ordnung, wenn du Verbündete aus mehreren verschiedenen Armeelisten mit in die Schlacht führst, solange ihre Punktkosten nicht mehr als ein Viertel der Gesamtpunktkosten deiner Armee betragen. Verbündete sind eine tolle Möglichkeit, deine Miniaturensammlung zu erweitern und bieten dir gleichzeitig die Möglichkeit, neue Modelle zu bemalen, die du aber trotzdem in deiner Armee verwenden darfst.



Bei der Auswahl deiner Verbündeten kannst du frei zwischen Charaktermodellen, Einheiten oder Kriegsmaschinen auswählen, falls du dich mit dem Chaos allierst, kannst du sogar Dämonen als Verbündete in deine Armee aufnehmen. Die sonst üblichen Punktkostenanteile gelten nicht innerhalb des Verbündetenkontingents, andere Beschränkungen gelten aber weiterhin (z.B. dürfen Alliertenkontingente höchstens einen General haben). Monster darfst du nur dann als Verbündete auswählen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

Es steht dir frei, ob du den General der Verbündeten mitführen möchtest. Falls du das tust, gelten allerdings keine der Sonderregeln für Generale und der General zählt als normales Charaktermodell.

## DAS FERTIGKEITENPROFIL

Die Profile deiner Modelle haben ein Standardformat. Diese beinhalten keine Bewegungsbeschränkungen durch Rüstungssteile und keine Rettungswürfe, da diese von der jeweiligen Ausrüstung abhängig sind.

B=Bewegungsfähigkeit	LP=Lebenspunkte
KG=Kampfgeschick	I=Initiative
BF=Ballistische Fertigkeit	A=Attackenanzahl
S=Stärke	MW= Moralwert
W=Widerstandsfähigkeit	

## HÖCHST- UND MINDESTANZAHLEN

Normalerweise gibt es keine Beschränkungen für die Anzahl von Modellen in einer Einheit; sollte es jedoch Beschränkungen hinsichtlich der Verfügbarkeit von Charaktermodellen oder speziellen Einheiten geben, steht dies ausdrücklich in der Armeeliste. Du mußt z.B. immer einen General einsetzen, darfst aber niemals mehr als diesen einen haben.

## BESONDERE CHARAKTERMODELLE

In der Skavenarmee gibt es eine ganze Reihe von Charaktermodellen, auf deren Namen und Herkunft nicht näher eingegangen wird. Natürlich wirst du deinen Helden und Anführern gerne selbst Namen geben und dir eine Hintergrundgeschichte für sie ausdenken. Am Ende der Armeeliste sind zusätzlich einige der berüchtigsten und verurteilten Skaven aufgeführt, die es jemals in der Alten Welt gab. Diese besonderen Persönlichkeiten haben einen kompletten Hintergrund, ihren eigenen Charakter und ihre Profile, magischen Gegenstände und Punktkosten sind komplett aufgeführt. Du kannst sie ganz normal als Charaktermodelle in deiner Armee verwenden.

## RÜSTUNG

Da die Rettungswürfe stark von der Ausrüstung eines Modells abhängen, sind sie nicht im normalen Fertigkeitenprofil aufgeführt. In der folgenden Tabelle sind die möglichen Rettungswürfe zusammengefaßt:

Rüstung	Rettungswurf (RW)
Keine	Keiner
Schild oder leichte Rüstung	6+
Schild & leichte Rüstung oder schwere Rüstung	5+
Schild & schwere Rüstung	4+

So hat z.B. eine normale Klanratte, die leichte Rüstung und einen Schild trägt, einen Rettungswurf von 5+.

## AUSRÜSTUNGSLISTE

In der folgenden Liste sind die üblichen Waffen und Rüstungen der Warhammer Welt zusammen mit ihren jeweiligen Punktkosten aufgeführt. Diese Ausrüstungsgegenstände werden alle ausführlich im *Warhammer Regelbuch*

erläutert, wir haben sie hier nochmals aufgeführt, um dir das lästige Hin-und-her-blättern zu ersparen.

Ein Charaktermodell darf mit allen Ausrüstungskombinationen versehen werden, die auch den normalen Truppen zur Verfügung stehen, wobei die normalen Beschränkungen weiterhin gelten (Hellebarden werden z.B. mit beiden Händen geführt und können daher nicht mit einem Schild kombiniert werden). Beachte, daß Champions immer genau die gleiche Ausrüstung haben müssen, wie das Regiment, in dem sie sich befinden. Auf jeden Fall müssen die Waffen, die ein Charaktermodell trägt, an der Miniatur deutlich zu erkennen sein.

Ausrüstungsgegenstände, die mit einem Sternchen (\*) gekennzeichnet sind, werden nicht von Skaven verwendet und dürfen also auch nicht von Charaktermodellen der Skaven getragen werden. Sie wurden lediglich der Vollständigkeit halber aufgeführt.



## AUSRÜSTUNGSLISTE

### NAHKAMPFWAFFEN

Eine Handwaffe wie eine Axt, Keule, ein Schwert oder eine vergleichbare Waffe ..... kostenlos

**Eine zusätzliche Handwaffe**

Ein Zweihänder wie z.B. zweihändige Schwerter oder Äxte ..... 2

**Pfeile**

Hellebarde ..... 2

**Speer**

**SCHUSSWAFFEN**

Bogen\* ..... 2

**Kurzbogen\***

Langbogen\* ..... 3

**Armbrust\***

Repetier-Armbrust\* ..... 4

**Wurfspeer**

Schleuder ..... 1

**Musketen**

Pistole ..... 2

### RÜSTUNG

Schild ..... 1

**Leichte Rüstung**

Schwere Rüstung ..... 3

## PUNKTEVERTEILUNG

### Charaktermodelle 0-50%

Skaven dürfen maximal die Hälfte des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Charaktermodelle ausgeben. Hierzu zählen auch Monster, auf denen Charaktermodelle reiten.

### Regimenter 25%+

Skaven müssen mindestens ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Regimenter ausgeben. Beachte, daß Champions unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden, obwohl sie zur Einheit gehören.

### Kriegsmaschinen 0-25%

Skaven dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Kriegsmaschinen ausgeben.

### Monster 0-25%

Skaven dürfen maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Monster ausgeben. Beachte, daß Monster, die von Charaktermodellen geritten werden, unter der Kategorie Charaktermodelle abgerechnet werden.

### Verbündete 0-25%

Skaven können sich mit Chaos, Untoten, Orks & Goblins oder Dunkelelfen verbünden und dürfen daher maximal ein Viertel des Gesamtpunktwertes ihrer Armee für Verbündete aus den oben genannten Listen ausgeben.

## CHARAKTERMODELLE

Deine Skavenarmee darf zu höchstens 50% ihres Gesamtpunktwertes aus Charaktermodellen bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen darfst. Deine Armee muß immer einen General enthalten. Abgesehen davon darfst du im Rahmen deines Punktebudgets eine beliebige Anzahl von Charaktermodellen auswählen.

### 1 KRIEGSHERR ..... 90 Punkte

Die Armee muß einen Kriegsherrn enthalten, der sie anführt. Der Kriegsherr kommandiert die Armee entweder im Auftrag des Rats der Dreizehn oder verfolgt seine eigenen Pläne, die er mit Hilfe der Armee durchsetzen will.

**PROFIL**      **B**    **KG**    **BF**    **S**    **W**    **LP**    **I**    **A**    **MW**

Kriegsherr      5    6    6    4    4    3    7    4    7

**AUSRÜSTUNG:** Der Kriegsherr ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Der Kriegsherr darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

**REITTIER:** Ein Kriegsherr der Skaven darf ein Monster reiten (Punktkosten siehe Monsterliste).

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Der Kriegsherr darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

### 0-1 ARMEESTANDARTE .... 77 Punkte

Die Armee darf maximal eine Armeestandarte zusammen mit ihrem Standartenträger enthalten.

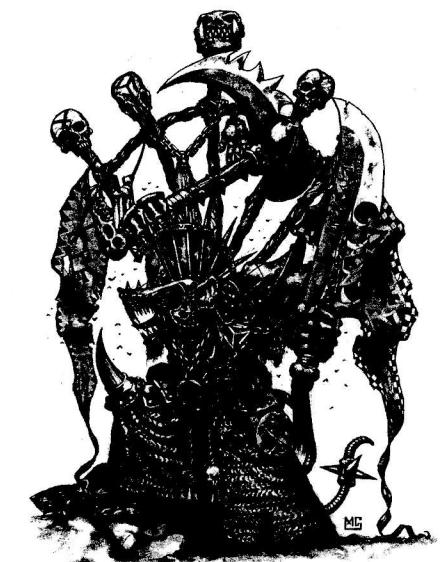
**PROFIL**      **B**    **KG**    **BF**    **S**    **W**    **LP**    **I**    **A**    **MW**

Armeestandarte      5    4    4    4    3    1    5    2    5

**AUSRÜSTUNG:** Der Armeestandartenträger besitzt naturgemäß eine Armeestandarte. Er ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Der Armeestandartenträger darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Der Armeestandartenträger darf maximal einen magischen Gegenstand besitzen, den du aus den geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* oder diesem Buch auswählen darfst. Dieser Gegenstand kann eine magische Standarte sein, wodurch die Armeestandarte magische Eigenschaften erhält. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.



Kriegsherr der Skaven

### HÄUPTLINGE ..... 59 Punkte

Die Armee darf so viele Häuptlinge enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Häuptlinge sind mächtige Individuen, die sich in der Rangordnung nach oben gekämpft haben und jetzt ihre Kriegsherren unterstützen.

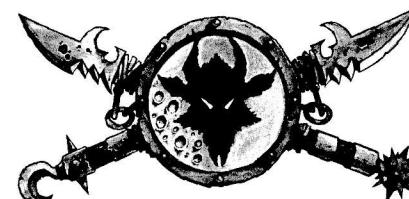
**PROFIL**      **B**    **KG**    **BF**    **S**    **W**    **LP**    **I**    **A**    **MW**

Häuptling      5    5    5    4    4    2    6    3    6

**AUSRÜSTUNG:** Ein Häuptling ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Ein Häuptling darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Ein Häuptling darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, die du aus den geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.





**0-1 REGIMENT****GOSSENLÄUFER..... 12 Punkte pro Modell**

Gossenläufer sind die noch nicht fertig ausgebildeten Assasinen des Eshin-Klans. Sie haben bereits eine Grundausbildung in den tödlichen Künsten, aber ihre Ausbildung ist noch nicht abgeschlossen. In der Schlacht arbeiten sie in kleinen Gruppen zusammen, die oft von einem Adepten der tödlichen Künste angeführt werden. Gossenläufer werden als Späher eingesetzt, die auch nächtliche Überfälle, Sabotageakte und Hinterhalte verüben. In der Schlacht versuchen sie in den Rücken des Feindes zu gelangen, um verletzliche Kriegsmaschinen und einzelne Einheiten anzugreifen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gossenläufer	6	4	4	4	3	1	5	1	7

**AUSRÜSTUNG:** Die Gossenläufer sind mit Handwaffen bewaffnet.

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**OPTIONEN:** Die Gossenläufer dürfen mit zusätzlichen Handwaffen (+1 Punkt pro Modell), leichter Rüstung (+2 Punkte pro Modell), Wurfsternen (zählen als Wurfmesser, +1 Punkt pro Modell), Schleudern (+1 Punkt pro Modell) und Netzen (zählen als Schilde, +1 Punkt pro Modell) ausgerüstet werden.

**SONDERREGELN:** Die Gossenläufer werden erst aufgestellt, wenn der Gegner alle seine Einheiten plaziert hat. Die Gossenläufer können irgendwo auf dem Tisch plaziert werden, aber nicht in der gegnerischen Aufstellungszone und nicht in Sicht von gegnerischen Truppen. Außerdem dürfen Gossenläufer in lockerer Formation kämpfen, wie im *Warhammer-Regelbuch* auf Seite 90 beschrieben.

**ASSASSINEN..... 30 Punkte pro Modell**

Die schwarz gekleideten Assassinen des Eshin-Klans werden zurecht von denen gefürchtet, die sie kennen. Von Geburt an werden sie zu schnellen und tödlichen Kämpfern ausgebildet, die auch Mordwerkzeuge wie vergiftete Würgeschlingen, Wurfsterne und jede Menge weiterer exotischer Waffen beherrschen. Die meisten Waffen des Eshin-Klans enthalten Warpstein, der ständig ein ätzendes Gift absondert. In der Schlacht verbergen sich Assassinen oft in einem Regiment zwischen den normalen Kriegern und warten auf eine Gelegenheit, gegnerische Anführer zu attackieren, um Verwirrung und Chaos zu stiften.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Assassine	6	5	4	4	3	1	5	2	7

**AUSRÜSTUNG:** Assassinen sind mit *Geifernden Klingen* bewaffnet (vollständige Regeln im Bestiariumsteil dieses Buches auf Seite 51) und tragen leichte Rüstung.

**RÜSTUNGSWURF:** 6+

**SONDERREGELN:** Siehe die Regeln für Assassinen im Bestiarium dieses Buches auf Seite 51. In jedem Sturmatten-, Klanratten- und Gossenläuferregiment dürfen sich maximal zwei Assassinen verstecken.

**SKLAVEN..... 2 1/2 Punkte pro Modell**

Fast alle Sklaven, die im Krieg verwendet werden, stammen aus Klans, die besiegt und versklavt wurden. In der Regel werden Sklavenregimenter vor den anderen Regimentern hergetrieben, um gegnerischen Beschuß abzufangen und wertvolle, gegnerische Truppen aufzuhalten.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Sklave	5	2	2	3	3	1	4	1	4

**AUSRÜSTUNG:** Sklaven sind mit Handwaffen ausgerüstet.

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**OPTIONEN:** Jedes Sklavenregiment darf entweder mit Speeren (+1/2 Punkt pro Modell) oder Schleudern (+1/2 Punkt pro Modell) ausgerüstet werden. Sklavenregimenter dürfen Schilde tragen (+1/2 Punkt pro Modell).

**SONDERREGELN:** Von Sklaven wird nicht erwartet, daß sie sich in der Schlacht besonders gut schlagen, sondern, daß sie fallen. Deshalb müssen nur Sklavenregimenter einen *Panik-Test* durchführen, wenn ein anderes Sklavenregiment aufgerieben wird oder zu Beginn des Spielzugs an ihnen vorbeiflüchtet.

**SEUCHENSCHLEUDER-KRIEGER..... 15 Punkte pro Modell**

Nur den entstalltesten und fanatischsten Angehörigen des Seuchen-Klans gebührt die Ehre, eine Seuchenschleuder als Waffe zu tragen. Wenn die Seuchenmönche in die Schlacht ziehen, marschiert ihnen eine lose Gruppe aus Seuchenschleuder-Kriegern voraus, die die Luft mit Dämpfen vergiften. Während sie ihre Seuchenschleudern kreisen lassen, schwärmen sie zu den Beschwörungen der Liturgus Infectius vorwärts.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchenschleuder-Krieger	5	4	0	4	4	1	4	1	5

**AUSRÜSTUNG:** Seuchenschleuder

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**SONDERREGELN:** Siehe hierzu die Regeln für Seuchenschleuder-Krieger im Bestiarium dieses Buches auf Seite 54.

**SEUCHENMÖNCHE 6 Punkte pro Modell**

Der Seuchen-Klan besteht aus fanatischen Eiferern, die im Namen der gehörnten Ratte dem Verderben und dem Zerfall huldigen. Ihr Lebensinhalt besteht in der Verbreitung von Krankheiten und Seuchen, die sie zum Teil neu erschaffen haben. In der Schlacht werfen sich Seuchenmönchregimenter mit fanatischem Eifer auf ihre Feinde, um ihnen Tod und Vernichtung zu bringen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchenmönch	5	3	3	3	4	1	4	1	5

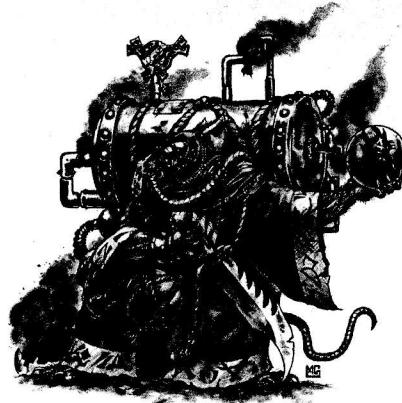
**AUSRÜSTUNG:** Seuchenmönche sind mit Handwaffen ausgerüstet.

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**OPTIONEN:** Jedes Seuchenmönchregiment darf mit zusätzlichen Handwaffen (+1 Punkt pro Modell) und leichter Rüstung (+2 Punkte pro Modell) ausgerüstet werden.

Ein Seuchenmönchregiment darf eine magische Standarte mit sich führen, die du aus den geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* oder diesem Buch auswählen darfst. Die Punktkosten für die Gegenstände findest du auf den entsprechenden Karten.

**SONDERREGELN:** Seuchenmönche unterliegen der Regel für *Raserei*, die im *Warhammer-Regelbuch* auf Seite 41 beschrieben wird. Jedes Seuchenmönchregiment darf von einer Einheit Seuchenschleuderkrieger begleitet werden, die maximal halb so groß sein darf wie das Seuchenmönchregiment. Zum Beispiel darf ein Regiment aus zwanzig Seuchenmönchen von einer Einheit Seuchenschleuderkrieger begleitet werden, die maximal zehn Modelle enthält.



Giftwindkrieger

**MEUTEN-BÄNDIGER ..... 10 Punkte pro Modell****RATTENOGER.....+43 Punkte pro Modell****RIESEN RATTE.....+2 1/2 Punkte pro Modell**

Der Züchter-Klan verfügt nur über eine geringe Anzahl von Kriegern und schickt daher große Meuten seiner gezüchteten Kreaturen in die Schlacht, um seinen Beitrag zu leisten. Die Tiermeuten werden von speziell trainierten Meutenbändigern geleitet, die ihre wilden Kreaturen mit der Peitsche zum Kampf anstacheln.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Meutenbänderg 5 4 4 3 3 1 4 1 7

Riesenratte 6 2 0 3 3 1 3 1 4

Rattenoger 6 4 0 5 5 3 5 2 5

**AUSRÜSTUNG:** Meutenbändiger sind mit einer Handwaffe und leichter Rüstung ausgerüstet.

**RÜSTUNGSWURF:** 6+

**OPTIONEN:** Meutenbändiger dürfen für +1 Punkt pro Modell mit einer zusätzlichen Handwaffe ausgerüstet werden.

**SONDERREGELN:** Jeder Meutenbändiger kann bis zu sechs Riesenratten oder Rattenoger kontrollieren. Mehrere Meutenbändiger können ihre Meuten zu einer einzigen kombinieren. Riesenratten und Rattenoger dürfen aber nicht in einem Regiment gemischt werden. Siehe hierzu die Regeln für Meutenbändiger im Bestiarium dieses Buches auf Seite 55.

**GIFTWINDKRIEGER DES SKYRE-KLANS ..... 20 Punkte pro Modell**

Die Giftwindkugeln des Skyre-Klans zählen zu den berüchtigsten und vor allem hinterhältigsten Waffen der Skaven. Die Kugeln bestehen aus dünnem, zerbrechlichem Glas und enthalten ein giftiges Gas. Sobald die Kugel zerbricht, tritt eine grünlich-gelbe Gaswolke aus, die alles Leben vernichtet, das mit ihr in Berührung kommt.

In der Schlacht formen Giftwindkrieger entweder kleine Plänkereien oder halten sich auf den Flanken der eigenen Regimenter auf und warten darauf ihre tödlichen Kugeln in die gegnerischen Reihen zu schleudern.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Giftwindkrieger 5 3 3 3 3 1 4 1 5

**AUSRÜSTUNG:** Giftwindkrieger tragen eine Handwaffe und genügend Giftwindkugeln für die gesamte Schlacht.

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**OPTIONEN:** Jeder Giftwindkrieger darf für +2 Punkte mit leichter Rüstung ausgerüstet werden.

**SONDERREGELN:** Jedes Regiment aus Sturmratte oder Klanratten darf von bis zu zwei Giftwindkriegern begleitet werden. Giftwindkrieger dürfen auch in kleinen Einheiten organisiert werden. Siehe hierzu die Regeln für Giftwindkrieger im Bestiarium dieses Buches auf Seite 52.

**KRIEGSMASCHINEN**

Skaven benutzen nur wenige Kriegsmaschinen wie Kanonen, Streitwagen oder Speerschleudern, da diese nur schwer durch ihre engen Tunnel zu transportieren sind. Statt dessen verwenden sie Waffenteams, die seltsame, aber tödliche Waffen wie den Warp-Flammenwerfer auf den Schlachtfeldern einsetzen und die infernalischen Kreaturen der Warlocks, wie das Todesrad und die Höllenglocke. Deine Armee darf maximal ein Viertel des Gesamtpunktwerts an Kriegsmaschinen aus der folgenden Liste enthalten.

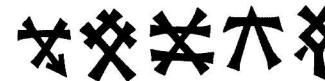
**WARP-FLAMMENWERFER-TEAMS DES SKYRE-KLANS ..... 70 Punkte**

Deine Armee darf beliebig viele Warp-Flammenwerfer-Teams enthalten. Jeder Warp-Flammenwerfer hat eine Bedienungsmannschaft von zwei Skaven.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Skaven 4 3 3 3 3 1 4 1 5

Warp-Flammenwerfer	Schablonen-Schablone	Reichweite 5	Stärke -2	Schaden pro Treffer	
				RWM	W3



**AUSRÜSTUNG:** Die Bedienungsmannschaft ist mit Handwaffen und schwerer Rüstung ausgestattet.

**RÜSTUNGSWURF:** 5+

**SONDERREGELN:** Jedes Regiment aus Sturmratte oder Klanratten darf von einem Warp-Flammenwerfer-Team begleitet werden. Warp-Flammenwerfer-Teams dürfen auch in kleinen Einheiten organisiert werden, die auch aus weniger als fünf Teams bestehen dürfen. Falls die Armee fünf oder weniger Teams enthält, müssen diese in einer einzigen Einheit zusammengefasst werden. Enthält die Armee 6-10 Teams, so dürfen sie in maximal zwei Einheiten organisiert werden, usw. Siehe hierzu die Regeln für Warp-Flammenwerfer-Teams im Kapitel Kriegsmaschinen dieses Buches auf Seite 24.

**TODESRAD ..... 150 Punkte**

Die Skavenarmee darf beliebig viele Todesräder enthalten.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Warpstein-Generator - - - - 5 Spezial - - -

Todesrad 3W6 - - 7 7 3 1 - -

Warlock-Techniker 5 4 4 4 3 1 5 2 10

Ratten - 3 0 3 2 6 1 6 10

**SONDERREGELN:** Siehe die Regeln für das Todesrad im Kapitel Kriegsmaschinen dieses Buches auf Seite 29.

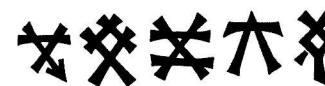
**JEZZAIL-TEAMS DES SKYRE-KLANS ..... 30 Punkte**

Deine Armee darf beliebig viele Jezzail-Teams enthalten. Jede Jezzail hat eine Bedienungsmannschaft von zwei Skaven.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Skaven 5 3 3 3 3 1 4 1 5

Jezzail	Reichweite 36 Zoll	Stärke 5	Schaden pro Treffer	
			RWM	W3



**AUSRÜSTUNG:** Die Bedienungsmannschaft ist mit Handwaffen ausgestattet.

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**OPTIONEN:** Jezzail-Teams dürfen für +4 Punkte pro Team mit leichter Rüstung ausgestattet werden.

**SONDERREGELN:** Jezzaitteams dürfen auch in kleinen Einheiten organisiert werden, die auch aus weniger als fünf Teams bestehen dürfen. Falls die Armee fünf oder weniger Teams enthält, müssen diese in einer einzigen Einheit zusammengefasst werden. Enthält die Armee 6-10 Teams, so dürfen sie in maximal zwei Einheiten organisiert werden, usw. Siehe die Regeln für Jezzail-Teams im Kapitel Kriegsmaschinen dieses Buches auf Seite 32.

**HÖLLENGLOCKE ..... 200 Punkte**

Die Skavenarmee darf für jeden Grauen Propheten aus der Sektion Charaktermodelle eine Höllenglocke als Transportmittel enthalten.

**PROFIL B KG BF S W LP I A MW**

Glockenwagen - - - 7 7 6 1 - -

Glöckner 5 3 3 4 3 1 4 1 4

**SONDERREGELN:** Siehe die Regeln für die Höllenglocke im Kapitel Kriegsmaschinen dieses Buches auf Seite 26.

# MONSTER

Die Armee der Skaven darf zu höchstens 25% ihres Gesamtpunktwerts aus Monstern von der folgenden Liste bestehen. Beachte, daß sich dieses Budget nur auf Monster bezieht, die vom Züchter-Klan gefangen wurden und an andere Klans verkauft wurden. Es enthält keine Monster, die von Charaktermodellen als Reittier benutzt werden, diese müssen aus dem Punktebudget für Charaktermodelle bezahlt werden.



## RATTENSCHWÄRME...50 Punkte pro Base

Immer wenn die Skaven in den Krieg ziehen, sammeln sich Rattenschwärme um ihre Armeen, ziehen mit ihnen über das Land und verwüsten es. In der Regel werden sie von ihren größeren Verwandten ignoriert. Ab und zu werden sie auch in der Schlacht eingesetzt, wo sie dann in einen Zustand der Tollwütigkeit versetzt werden, um ihre Gegner zu überwältigen und zu Boden zu zerren.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Rattenschwarm	6	3	0	3	2	5	1	5	10

**RÜSTUNGSWURF:** Keiner

**SONDERREGELN:** Skaven können Rattenschwärme für die Hälfte der Punkte kaufen (50 Punkte statt 100) weil diese sich natürlicherweise um Skavenarmeen scharen. Du kannst aber pro Regiment in deiner Armee nur einen Schwarm zum halben Preis kaufen, ausgenommen sind dabei nur Rattenegermeuten, Riesenrattenmeuten, Seuchenschleuder- und Giftwindkrieger. Du kannst mehr Rattenschwärme kaufen als du Regimenter hast, wenn du willst, mußt dann aber die vollen 100 Punkte pro Base zahlen.

Alle Rattenschwärme in deiner Armee müssen zu einem einzelnen, großen Schwarm zusammengefaßt werden. Rattenschwärme sind immun gegenüber jeglicher Psychologie. Siehe hierzu die Regeln für *Rattenschwärme* im Bestiarium dieses Buches auf Seite 57.



## CHIMÄRE ..... 250 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Chimäre	6	4	0	7	6	6	4	6	8

## BASILISK ..... 150 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Basilisk	4	3	0	4	4	2	4	3	6

## HARPIE ..... 15 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Harpie	4	4	0	4	4	2	2	1	6

## HYDRA ..... 225 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hydra	6	3	0	5	6	7	3	5	6

## GIGANTENSPINNE ..... 50 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Gigantenspinne	5	3	0	5	4	4	1	2	7

## MANTICOR ..... 200 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Manticor	6	6	0	7	7	5	4	4	8

## LINDWURM ..... 180 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Lindwurm	6	5	0	5	6	4	4	3	5

## RIESENSKORPION ..... 50 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Riesenskorpion	5	3	0	5	4	4	1	2	7

## SCHWÄRME ..... 100 Punkte

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Frösche	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Echsen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Fledermäuse	8	3	0	3	2	5	1	5	10
Schlangen	3	3	0	4	2	5	1	5	10
Insekten/Spinnen	4	3	0	3	2	5	1	5	10
Skorpione	4	3	0	4	2	5	1	5	10

# SPEZIELLE CHARAKTERMODELLE

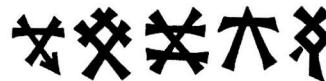
## GRAUER PROPHET

### THANQUOL ..... 380 Punkte

Knochenbrecher +45 Punkte

Deine Armee darf vom Grauen Propheten Thanquol angeführt werden, einem der bevorzugten Vertreter des Rates der Dreizehn. Er gilt dann automatisch als General und ersetzt den in der Haupt-Armeeliste beschriebenen Kriegsherrn.

Thanquol ist ein gerissener und außerordentlich gefährlicher Grauer Prophet mit der besonderen Gabe, dem Tod immer wieder zu entwischen und seinen Skavenkameraden Furcht einzuflößen. Wie bei den Skaven üblich, hat er seinen Weg zur Spitze des Ordens der Grauen Propheten mit den Leichen seiner Widersacher gepflastert. Nicht lange nachdem er dem Orden als Novize beigetreten war, wurde beispielsweise Thanquols Lehrmeister ein fröhliches Opfer seiner Krallen. Sein kometenhafter Aufstieg von den Eingeweihten der Tiefenstadt unter Skavenblight bis zu den höchsten Gipfeln der Macht wurde vom Rat der Dreizehn aufmerksam verfolgt. Es scheint, als besäße er unter diesen Herrschern des Zerfalls sowohl zahlreiche Gönner wie auch einige Feinde.



Thanquol wurde in Ratsangelegenheiten bereits überall auf der Alten Welt eingesetzt und reiste sogar schon an so entlegene Orte wie die Südländer, Lustria und die Besitztümer des Eshin-Klans im beinahe sagenumwohnen entfernten Cathay. Thanquol wurde in der Geschichte und den Sprachen der Menschen besonders geschult und betrachtet sie daher als sein persönliches Fachgebiet. Er führt sogar private Experimente mit den Menschensklaven in Skavenblight durch. Als General hat Thanquol seine Skavenarmee aber nicht nur gegen Menschen, sondern mit gleichem Geschick auch schon gegen Orks, Elfen, Zwerge, Untote und Chaostruppen ins Feld geführt. Seine häufigen Siege und seinem Ruhm vermochte er zwar immer wieder nur mit einem hohen Blutzoll seiner Skavenkrieger zu erkaffen, aber selbstverständlich stört diese Nebensächlichkeit Thanquol oder den Rat der Dreizehn nicht im geringsten.

Nur wenige Wesen haben sich den Zorn des hitzköpfigen Thanquol zugezogen und lange genug überlebt, um davon berichten zu können. Im Jahre 2499 befahl er wutentbrannt sogar einen verlustreichen Angriff auf Nuln, nachdem Felix Jaegar und Gotrek Gurnisson eine von Thanquol organisierte Verschwörung aufdeckten, die einen Bürgerkrieg im Imperium ansetzten sollte. Trotz Thanquols heftiger Bemühungen, die zwei umzubringen, überlebten Felix und Gotrek und riefen die Bürger Nulns zu den Waffen, um die Skaven wieder aus der Stadt zu vertreiben. Seither ist Thanquol pausenlos damit beschäftigt, den Tod dieser beiden Widersacher zu zunehmend grausamere und schmerzvollere Weise zu planen. Bislang aber vermochten die zwei Helden selbst den ausgefeiltesten Fällen und Hinterhalten, die Thanquol ihnen gestellt hatte, immer wieder zu entkommen.

Der Rat der Dreizehn feierte Thanquols gescheiterte Schlacht um Nuln nichtsdestotrotz als großartigen Sieg, denn der Krieger-Klan, der bei diesen Kämpfen beinahe bis zur letzten Ratte aufgerichtet wurde, hatte einen Aufstand gegen den Rat geplant. Außerdem legte die Schlacht halb Nuln in Trümmer - ein in den Augen des Rates ausgezeichneter Tausch. In Anerkennung seiner Verdienste belohnten die Herrscher des Zerfalls Thanquol daher abermals mit einem Mutanten-Rattenoger als Leibwächter, den er im Gedanken an dessen Vorgänger, der unter Gotreks Händen ein vorzeitiges Ende gefunden hatte, ebenfalls 'Knochenbrecher' nannte.

## PROFIL

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Thanquol	5	6	6	4	4	4	7	4	7
Knochenbrecher	6	5	0	5	5	3	6	3	5

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Thanquol trägt keinerlei Rüstung und ist mit einem Schwert bewaffnet. Sein Leibwächter, der Rattenoger Knochenbrecher, verfügt über Reißzähne und Klauen eindrucksvoller Größe, besitzt aber ansonsten keine Rüstung oder Waffen.

**ZAUBERSPRÜCHE:** Thanquol ist ein Grauer Prophet, also ein Zauberer vieter Stufe. Er darf daher auf die übliche, im *Warhammer-Magieset* erläuterte Weise Zaubersprüche einsetzen.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Thanquol darf maximal vier magische Gegenstände besitzen, die auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* und/oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs auswählen kannst.

## SONDERREGELN

### Knochenbrecher

Der Rattenoger Knochenbrecher bleibt jederzeit und unter allen Umständen dicht bei Thanquol (Ihre Bases müssen sich berühren), sofern sein Herr ihn nicht ausdrücklich ausschickt, um ein gegnerisches Modell oder eine Feindeinheit in Angriffsreichweite zu attackieren. Nur in diesem Fall darf sich Knochenbrecher so lange von Thanquol trennen, bis er den ihm zugewiesenen Gegner ausgeschaltet hat. Anschließend muß Knochenbrecher unverzüglich zu Thanquol zurückkehren (wobei er allerdings wie nachstehend beschrieben den Regeln für *Blödheit* unterliegt). Solange er bei Thanquol bleibt, muß Knochenbrecher keine eigenen *Psychologie-Tests* auswürfeln. Nur wenn er aus irgendeinem Grunde alleine steht und gerade nicht in einen Nahkampf verwickelt ist, unterliegt er den *Psychologieregeln für Blödheit*. Knochenbrecher flößt seinen Gegnern zudem *Angst* ein.

### Warp-Tests

Thanquol ist warpstaubüchtig und schnupft regelmäßig Warsteinpulver, um sich an den Visionen der Getmetzel und Blutkörper zu ergötzen, die dann seinen Geist erfüllen. Durch diese Angewohnheit hat er eine starke Widerstandskraft gegen die beim Essen von Warstein entstehenden Nebenwirkungen entwickelt. Aufgrund dieser größeren Widerstandsfähigkeit gegen Mutation und Wahnsinn darf Thanquol jeden mißlungenen Warp-Test einmal neu auswürfeln.



### Segen der Gehörnten Ratte

Thanquol genießt den besonderen Segen und Schutz der Gehörnten Ratte. Unzählige Male haben ihn seine hellseherischen Kräfte schon vor drohenden Gefahren gewarnt, oder hat ihn irgendein seclister Sinn seine Pläne ohne erkennbaren Grund anderen lassen, was ihm das Leben rettete. Allerdings treffen alle Mißgeschicke, denen Thanquol dabei entgeht, unausweichlich ein anderes Opfer in der Nähe. Vieelleicht ist das der Grund, warum die anderen Skaven Thanquol so sehr fürchten ...

Jedesmal, wenn Thanquol einen Treffer erleidet, der den Verlust von Lebenspunkten verursacht (auch magische Attacken), darfst du einen W6 würfeln: Bei einem W6 Ergebnis von 4, 5 oder 6 erleidet statt Thanquol ein anderes, vom Skavenspieler frei wählbares, befreundetes Modell innerhalb von 2 Zoll Umkreis um den Grauen Propheten diesen Treffer. Thanquol gelang es dann nämlich, sich in letzter Sekunde zu ducken oder beiseite zu treten, so daß der Treffer statt ihm selbst das andere Modell erwischte. Dieser Schutzwurf gilt für alle Lebenspunktverluste, die durch Zaubersprüche, Nahkampf- oder Schuattacken entstehen.

## SKROLK, SEUCHENHERRSCHER DES SEUCHEN-KLANS ..... 225 Punkte

Liber Bubonicus +75 Punkte  
Verderbensstab +100 Punkte

Mit Seuchenherrscher Skrolk steht dir der Vertraute des Erz-Seuchenherrschers Nurglisch vom Seuchen-Klan für deine Armee zur Verfügung. Du darfst ihn als eigenständiges Charaktermodell oder als Kriegsherr deiner Armee einsetzen. Wenn du ihn zum Kriegsherr machst, ersetzt er automatisch den in der Haupt-Armeeiste beschriebenen Kriegsherrn. Deine Armee muß mindestens ein Regiment Seuchennönche enthalten, wenn du Skrolk in deiner Armee haben willst.

Seuchenherrscher Skrolk ist sehr alt und unsagbar böse. Durch die Gnade der Gehörnten Ratte hat er bereits ein Vielfaches seiner natürlichen Lebensspanne überdauert und unausprechliches Leid über die Welt der Menschen gebracht. Am Anfang seines Lebens war Skrolk ein einfacher Seuchennönch. Sein hingebungsvoller Eifer für die Sache der Gehörnten Ratte brachte ihn dazu, den langwierigen Kampf um die Macht aufzunehmen, der ihn schließlich nach Skavenblight führte, wo er sich in den Dienst von Nurglisch stellte. Nurglisch unterzog ihn vielen langen und beschwerlichen Prüfungen, einschließlich der Durchquerung des tödlichen Schlangen-Labyrinths unter der Hauptsiedlung des Seuchen-Klans in Lustria. Skrolk bestand alle Prüfungen, der Erfolg fiel ihm geradezu in den Schoß.

Seuchenherrscher Skrolk ist ein mächtiger Krieger und vermochte daher bislang noch jedem Skaven, der ihn zum Zweikampf um seine Stellung als rechte Hand des Erz-Seuchenherrschers herausforderte, mühelos den Garous zu machen. Als seine furchterregendste Waffe gilt der Verderbensstab, eine scheußliche Spinnenholzstange, die den Gegner schon mit einer einzigen Berührung umzubringen vermag. Daneben besitzt er das Liber Bubonicus, auch Leidensbuch genannt, einen Zauberfolianten, der die Geheimnisse aller Krankheiten und Seuchen auf der Welt enthält. Skrolk hat lange Jahrhunderte nur damit verbracht, auf diesen Buchseiten verborgene alchemistischen und okkulten Geheimnisse zu erforschen. Auf diese Weise hat er sich zu einem mächtigen, in den Wegen des Todes und Zerfalls äußerst bewanderten Zauberer hochgearbeitet.



Seuchenherrscher Skrolk bietet einen furchterregenden Anblick, da sein Fleisch völlig verrottet ist und nur noch in zerlumpten Fetzen von seinen Knochen hängt. Die Augen kratzte er sich eigenhändig aus, als er zum ersten Mal Zeuge der vom Antlitz des Erz-Seuchenherrschers ausgestrahlten Verderbnis teilhaftig werden durfte. Nach dieser verzückenden Erfahrung wollte er nie mehr irgendein anderes Wesen anschauen. Seither lodert eine teuflische Lebenskraft durch seinen Leib, und dank dieses Segens der Gehörnten Ratte kann er trotz seiner toten Augen die Welt sehen, allerdings nur in den Purpur- und Grüntönen von Fäulnis und Zerfall. Die ansteckenden Krankheiten, die Skrolks stinkende Leib anhaften, sind so tödlich, daß sich ihm nur seine Seuchennönche gefahrlos nähern können.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Skrolk	5	6	4	4	5	3	7	4	7

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Skrolk trägt keinerlei Rüstung. Bewaffnet ist er nur mit einer **Seuchenschleuder** und dem **Verderbensstab**.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Seuchenherrscher Skrolk darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, wovon die ersten zwei automatisch der **Verderbensstab** und das **Liber Bubonicus** sein müssen. Nur den dritten magischen Gegenstand kannst du auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs frei auswählen.

## SONDERREGELN

### Raserei

Wie alle Seuchennönche unterliegt auch Skrolk den Psychologie-regeln für **Raserei**. Seine fanatische Kampfwut zwingt ihn dazu, jeden Feind unverzüglich anzugreifen, der in seine Reichweite gerät. Solange er dieser Raserei unterliegt, verdoppelt Seuchenherrscher Skrolk seine Attacken, er darf also achtmal statt nur viermal attackieren. Außerdem muß er jeden Feind verfolgen, den er im Kampf aufgerieben und in die Flucht geschlagen hat. Siehe hierzu auch die Psychologieregeln im *Warhammer-Regelbuch* auf Seite 41.

### Entsetzen

Seuchenherrscher Skrolk bietet einen derart abstoßenden und furchterregenden Anblick, daß er **Entsetzen** erzeugt. Beachte, daß Wesen, die **Entsetzen** erzeugen, auch **Angst** verursachen.

### Pestilenzaura

Die von Skrolk ausgehende, seuchenverbreitende Pestilenzaura ist so stark, daß alle Modelle in direktem Kontakt einen Abzug von -1 auf ihr Kampfgeschick (KG), ihre Ballistischen Fertigkeit (BF) und ihre Initiative (I) erleiden. Nur Angehörige des Seuchen-Klans also Seuchennönche, Seuchenschleuder-Krieger und Seuchenpriester, sind gegen diese Wirkung immun.

### Das Liber Bubonicus

Das Liber Bubonicus verleiht Skrolk die magischen Fähigkeiten eines Warlock-Champions. Er hat die Magiestufe 2 und darf zwei Spruchkarten besitzen. Im Unterschied zu anderen Zauberern braucht Skrolk diese Sprüche aber nicht verdeckt zu ziehen, sondern darf seine Spruchkarten aus folgender Liste frei auswählen:

Skavenmagie: **Ausdörren, Pestilenzodem, Seuche, Verfaulen**  
Nurgle-Chaosmagie: **Nurgles Gestank, Pestilenzmiasma, Strom der Fäulnis**

**Achtung!** Werden die Sprüche **Nurgles Gestank** und **Pestilenzmiasma** vom Träger des Liber Bubonicus eingesetzt, dann sind Skrolk und alle anderen Angehörigen des Seuchen-Klans wie die Anhänger Nurgles immun gegen deren Wirkung.

### Der Verderbensstab

Der Verderbensstab ist mit widerwärtigen Energien von Pestilenz und Fäulnis aufgeladen. Nur Skrolk vermag ihn zu führen, für andere Wesen bedeutet schon die bloße Berührung den sicheren Tod. Wenn Skrolk mit dem Verderbensstab einen Treffer gegen einen Nahkampfgegner landet, muß sein Opfer mit einem W6 gegen seine Widerstandsfähigkeit würfeln. Würfelt Skrolks Gegner über seinen W-Wert (wobei eine 6 immer ein Fehlschlag anzeigt, egal wie hoch die Widerstandsfähigkeit des Opfers ist), dann zerfällt er augenblicklich zu einem schwürenden, sehr, sehr toten, verwesenden Fleisch- und Exkrementenhaufen. Gewöhnliche Rüstung schützt normal. Selbst wenn das Würfergebnis gleich hoch oder niedriger als die Widerstandsfähigkeit des Opfers ausfällt, folgen trotzdem noch die üblichen Schadens- und Rüstungswürfe für Skrolks Stabtrieb.

### Seuchenschleuder

Skrolk besitzt eine Seuchenschleuder, deren Räuchergefäß von seinem Verderbensstab baumelt. Er darf im Nahkampf entweder die Seuchenschleuder oder den Verderbensstab einsetzen, aber er darf nicht beide Waffen gleichzeitig benutzen. Für die Seuchenschleuder gelten im Kampf die gleichen Regeln wie für einen Flegel. Zusätzlich erzeugt das umherschwiegende Räuchergefäß in 1 Zoll Umkreis um Skrolk einen Todesnebel. Würfe zu Beginn der Nahkampfphase einen W6 für jedes Modell in diesem Bereich: Wenn das Würfergebnis höher als die Widerstandsfähigkeit des Modells ist, rauben die krankheitserregenden Dämpfe der Seuchenschleuder dem Opfer einen Lebenspunkt, wogegen kein Rüstungswurf erlaubt ist. Skaven (einschließlich Skrolk selbst) erleiden nur bei einem Würfergebnis von 6 Schaden.

## IKIT KRALLENHAND, OBERSTER WARLOCK DES SKYRE-KLANS ..... 315 Punkte

Sturmdämon +25 Punkte

Deine Armee darf von Ikit Krallenhand angeführt werden, dem Vertrauten von Klanführer Morskittar, einem der berüchtigten Herrscher des Zerfalls. Ikit gilt in diesem Fall automatisch als General und ersetzt den in der Armeeiste beschriebenen Kriegsherrn. Wenn du Ikit Krallenhand in deiner Armee benutztest, mußt du allerdings 25% der Gesamtpunkte deiner Armee auf Kriegsmaschinen verwenden.

Ikit Krallenhand ist einer der mächtigsten Zauberer der Alten Welt und hat sein langes Leben dem Studium sämtlicher Spielarten der Magie verschrieben, einschließlich der Zaubersprüche der Menschen, Elfen und Untoten. In den Jahrzehnten vor dem zweiten Bürgerkrieg der Skaven reiste Ikit Krallenhand heimlich bis in die entlegensten Winkel des Tiefenreiches. Er besuchte das entfernte Cathay, um den dortigen, uralt Menschenmystikern ihre Geheimnisse zu entziehen, und er durchstöberte die verschütteten Gewölbe von Vorschgar in der Nördlichen Wüste Naggaroths. Er riskierte sogar den Zorn des Seuchen-Klans, indem er die dampfenden Dschungel Lustrias durchwanderte und die monolithischen Ruinen besuchte, die dort schon seit Anbeginn der Zeit stehen.

Auf seinen weiten Reisen eignete sich Ikit Krallenhand ein enzym-klopädisches Wissen über die Zaubersprüche der zivilisierten Völker an. Als er aber endlich wieder nach Skavenblight zurückkehrte, mußte Ikit Krallenhand entsetzt feststellen, daß sein oberster Klanherr und die anderen Herrscher des Zerfalls nach dem vom Seuchen-Klan verpatzten Rotpockenangriff auf Bretonia am Rande eines Bürgerkriegs standen. Klanführer Morskittar hatte sich in das vom Skyre-Klan beherrschte Vientel Skavenblights zurückgezogen und wartete auf den unvermeidlichen Zusammenbruch. Ikit Krallenhand eilte an seine Seite und hielt sich bereit. Tatsächlich unternahm der Seuchen-Klan bald danach einen Versuch, den Ratssaal der Dreizahl in seine Gewalt zu bringen, und die Kampfhandlungen dehnten sich bald auf ganz Skavenblight aus.

Als die Zeit reif war, schickte Klanführer Morskittar Ikit Krallenhand und die Warlock-Techniker zum Tempel, um vorgeblich die Ordnung wiederherzustellen. Ikit Krallenhands Zaubersprüche brachen jeden Widerstand, und er fegte die anderen Kampfparteien mit seinen lodernenden Flammenstößen und dunklen Blitzen aus den Tempelbezirken. Sobald sich der Skyre-Klan im Tempel festgesetzt hatte, erschien Morskittar und rief sich zum Herrscher über ganz Skavenblight aus. Allerdings hatten sich die mörderischen Kämpfe inzwischen auf das ganze Tiefenreich ausgedehnt, und auch den mächtigsten Herrschern des Zerfalls schenkten niemand mehr Beachtung.

Mehrere Jahrhunderte lang regierte Klanführer Morskittar den größten Teil Skavenblights alleine und vertrieb die anderen Klans aus den unteren Städten und restlichen Stadtvierteln. Ikit Krallenhand wurde in dieser Zeit sein vertrauter Diener und beaufsichtigte die großen Wissenschafts- und Zauberwerke, die Klanführer Morskittar in Gang setzte. Durch diese Experimente spürte Ikit Krallenhand das Anschwellen der schwarzmagischen Fluten, das der großen Chaosinvasion voranging früher als jeder andere im Tiefenreich. Deshalb war Klanführer Morskittar vorbereitet, als die Grauen Propheten ihre Absicht verkündeten, die Gehörnte Ratte beschwören und den Krieg beenden zu wollen.

Ikit Krallenhand ist hochgewachsen und besitzt ein weißes Fell, was bei den Skaven als Merkmal der Einzigartigkeit und Zeichen für große Macht gilt. Wie alle Mitglieder des Skyre-Klans experimentiert er ständig mit neuen Waffen und Gerätschaften und ergötzt sich am allem, was dem Feind Schaden zufügt. Zu seinen jüngsten Erfindungen zählt das Todesrad, eine furchterregende Zerstörungsmaschine, die sich mit brachialer Gewalt ihren Weg durch die größten Regimenter bahnen kann.

Ikit hat sich Gesicht und Arm bei einem lange zurückliegenden, gescheiterten Experiment schwer verbrannt. Um seinen verstümpten und haarlosen Schädel zu bedecken, baute er eine kunstvolle Maske aus Eisen, Kristall und Bronze sowie eine praktische mechanische Klaue, um seinem verkrüppelten Arm neue Kraft zu verleihen. Diese Klaue enthält mehrere seiner erfolgreichsten Erfindungen, einschließlich eines kleinen Warp-Flammenwerfers.



Außerdem führt Ikit Krallenhand den Sturmdämon, eine höllische Waffe, die er in seinen eigenen, weit unter der Tiefenstadt gelegenen Warpsteinschmieden erschuf.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Ikit Krallenhand	5	5	3	4(+1)	4	4	8	3	9

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Ikit Krallenhand trägt keinerlei Rüstung. Bewaffnet ist er mit Sturmdämon und einem Schwert. Außerdem trägt er immer eine besondere Warpsteinschloßpistole bei sich (die regeltechnisch als normale Pistole gilt, mit einem zusätzlichen Stärkebonus von +1, was ihm Attacken mit Stärke 5 und einer Rettungswurfmodifikation von -3 ermöglicht) sowie einen Vorrat Giftwindkugeln (die er sogar bis zu 10 Zoll weit schleudern kann, weil er starker als ein gewöhnlicher Giftwindkrieger ist).

**ZAUBERSPRÜCHE:** Ikit Krallenhand ist ein Zauberer vierter Stufe. Er darf daher auf die übliche, im Warhammer-Regelbuch beschriebene Weise Zaubersprüche einsetzen. Wegen seiner ausgedehnten Forschungen und Experimente auf dem Gebiet der Magie darf er seine Zaubersprüche zudem frei aus allen Spruchkartendecks auswählen, nur die Waagh-Magie bleibt ihm verwehrt.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Ikit Krallenhand darf maximal vier magische Gegenstände besitzen, wobei der erste automatisch der **Sturmdämon** sein muß. Nur die restlichen drei magischen Gegenstände kannst du auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* und/oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs frei auswählen.

## SONDERREGELN

### Moralwert

Auf seiner Suche nach arkanem Wissen hat Ikit Krallenhand schon mit den allerschrecklichsten Dämonen kommuniziert und Dinge gesehen, die jeden gewöhnlichen Sterblichen um den Verstand brächten. Diese Erfahrungen haben ihn abgestumpft und gegen die bei anderen Wesen üblichen Gefühlsregungen immunisiert. Er wird daher von keiner Psychologieregel betroffen und kann nie aufgerieben oder in die Flucht geschlagen werden.

### Ikits Kralle

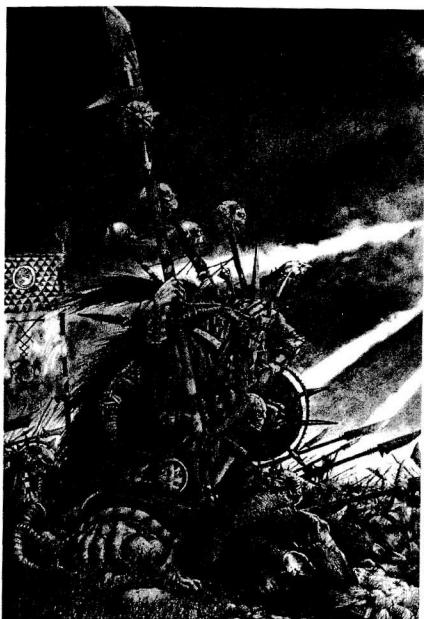
Ikit Krallenhands Metallarm enthält mehrere Gerätschaften. Die wichtigste ist ein kleiner Warp-Flammenwerfer, den er in der Schußphase feuern kann. Leg beim Schießen mit dieser Waffe die Schablone *Pestilenzodem/Strom der Fäulnis* aus dem

*Warhammer-Magieset* mit dem spitzen Ende an Ikits Base und dem abgerundeten Ende in Zierrichtung aus. Alle von der Schablone berührten Modelle erleiden bei einem W6-Wurf von 4, 5 oder 6 einen Treffer mit Stärke 4 und einer Rettungswurf-Modifikation von -2, der dem Opfer 1 Lebenspunkt raubt. Würfe nach jedem Schuß noch einen weiteren W6: Bei einem Wurfergebnis von 1 oder 2 hat sich der Brennstoffvorrat des Flammenwerfers erschöpft, und die Waffe kann in diesem Spiel nicht mehr benutzt werden.

Im Nahkampf verleiht die Metallkralle Ikit einen Bonus von +1 auf seine Stärke. Wie man an Ikits Fertigkeitenprofil sieht, hat er eine Stärke von 4. Weil der Metallkrallenbonus aber zusätzlich zum Stärkebonus für Sturmdämon gilt, schlägt Ikit Krallenhand im Nahkampf sogar mit einer Stärke von 6 zu.

#### Sturmdämon

Der Stab dieser, Sturmdämon genannten, langen, hellebardähnlichen Waffe ist mit Kupferdraht umwickelt, mit leuchtenden Warpsteinbrocken besetzt und wird von kaum zu bändigenden, magischen Energien umspielt. Im Nahkampf muß der Sturmdämon stets beidhändig geführt werden und verleiht dem Träger, genau wie eine gewöhnliche Hellebarde, einen Bonus von +1 auf seine Stärke. In jeder Magiephase darf Ikit Krallenhand die Zauberkraft Sturmdämons freisetzen und ein bis zu 24 Zoll entferntes, von Ikits Standort aus sichtbares Einzelmodell oder Regiment mit einem Warpblitz attackieren. Dieser Warpblitz verursacht W6 Treffer mit Stärke 5, die dem Gegner je 1 Lebenspunkt rauben, wogegen keinerlei Rettungswurf erlaubt ist, auch nicht für magische Rüstung. Würfe nach jedem Gebrauch noch einen weiteren W6: Bei einem Wurfergebnis von 1 oder 2 ist Sturmdämons Energieladung zeitweilig erschöpft, und die Waffe kann in diesem Spiel nicht mehr eingesetzt werden. Beachte zudem, daß diese Warpblitzattacke in jeder Hinsicht als Zauberpraxis gilt und daher wie normal gebannt, reflektiert etc. werden kann.



## SKROTZ DER MUTANT ..... 70 Punkte

### Warpsteinalisman +10 Punkte

Auf Wunsch darfst du Skrotz den Mutanten als Hauptling in deine Armee aufnehmen. Da es sich bei ihm um einen Häuptling handelt, kannst du ihn wahlsweise als eigenständiges Charaktermodell verwenden oder ihm ein Regiment unterstellen. Da Skrotz jedoch dem Züchter-Klan angehört, darf er nur eine aus Meutenbändigern bestehende Einheit anführen, keinerlei andere Regimentsarten. Außerdem muß deine Armee mindestens ein Regiment Meutenbändiger enthalten, damit du Skrotz überhaupt in deiner Armee verwenden darfst.



Skrotz der Mutant ist einer der stärksten Meutenbändiger des Züchter-Klans und lebt gegenwärtig in der Höllengrube, weit im Norden. Sein steiler Aufstieg durch die Reihen des Züchter-Klans wurde von den Handlangern seines Klanherrn Verminkin aufmerksam verfolgt. Allerdings bleibt noch abzuwarten, ob dieser Skrotz zu belohnen oder zu vernichten gedenkt. Skrotz ist ein furchterregender, für seine Stärke berühmter Kämpfer. Da er nicht nur mit stahlhartem Muskeln, sondern auch mit einem dritten Arm gesegnet ist, kann Skrotz mit tödlichem Geschick gleichzeitig ein Schwert und einen Todeskrallen führen. Bei einem Kampf gegen einen rivalisierenden Meutenbändiger verlor Skrotz ein Auge. Es wurde durch einen leuchtenden Warpstein ersetzt, der ihn fremdartiger denn je aussehen läßt.

#### PROFIL

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Skrotz	5	5	3	5	4	2	6	4	8

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Skrotz trägt eine schwere Rüstung. Er ist mit einem Schwert und einem Todeskrallen bewaffnet.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Skrotz darf maximal zwei magische Gegenstände besitzen, von denen der erste automatisch ein *Warpsteinamulett* ist. Nur den zweiten magischen Gegenstand kannst du auf die übliche Weise aus den geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* und/oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs frei auswählen.

## SONDERREGELN

#### Todeskrallen

Skrotz schlägt im Nahkampf stets viermal zu: Dreimal attackiert er mit seinem Schwert und ein weiteres, viertes Mal mit seinem Todeskrallen. Dieser Todeskrallen ist ein hufeisenförmiges, an einer langen Stange befestigtes Fangseisen. Seine sprungfedergespannten Backen sind auf der Innenseite mit Dornen besetzt. Im Kampf wird der geöffnete Todeskrallen um den Hals eines Gegners gestülpt und dann ausgelöst. Blitzschnell schnappen die Backen zu und machen den Opfer den Garaus. Gelingt Skrotz Trefferwurf für den Todeskrallen, muß du anstelle des normalen Schadenswurfs einen unmodifizierten W6-Wurf ausführen. Liegt Skrotz Wurfergebnis höher als die Widerstandsfähigkeit seines Opfers, dann verliert dieser Kampfgegner unverzüglich sämtliche Lebenspunkte, egal welche Rüstung er trägt. Hiergegen sind keinerlei Rüstungswürfe erlaubt. Einem Wesen mit einer Widerstandsfähigkeit von 6 oder höher kann der Todeskrallen also keinerlei Schaden zufügen.

#### Warpsteinamulett

Throis Warpsteinamulett ermöglicht es ihm, einmal pro Spiel einen beliebigen einzelnen Würfelwurf zu wiederholen und das Wurfergebnis mit +1 oder -1 zu modifizieren.

## MEISTERASSASSINE SNIKCH,

### ÖBERSTER ASSASSINE

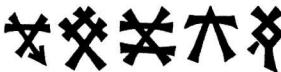
### DES ESHIN-KLANS ..... 230 Punkte

#### Kraftbänder +40 Punkte

#### Schattenmantel +75 Punkte

Auf Wunsch darfst du Meisterassassine Snikch in deine Armee aufnehmen. Im Unterschied zu gewöhnlichen Assassinen handelt es sich bei Snikch um ein eigenständiges Charaktermodell, das daher aus deinem Punktbudget für Charaktermodelle bezahlt werden muß. Meisterassassine Snikch darf nur eine aus Gossenläufern bestehende Einheit anführen oder als unabhängiges Charaktermodell agieren.

Meisterassassine Snikch ist der oberste Assassine und Handlanger von Klanführer Sniek, dem Herrscher des Zerfalls und Nachherrschers des Eshin-Klans. Seine Heimtücke wird nur noch vom Geheimnis darüber übertröffen, das um seinen jeweiligen Aufenthaltsort herrscht. Klanführer Sniek kümmert sich selbst darum, daß das auch immer so bleibt - denn solange niemand weiß, wo sich sein oberster Assassine gerade aufhält, kann sich auch niemand sicher fühlen. Meisterassassine Snikch wurde schon überall in der Alten Welt gesichtet. Er wurde zwar nur selten selbst gesehen, ließ aber neben den abgetrennten Häuptern seiner Opfer immer sein in Blut gepinseltes Erkennungszeichen zurück.



Natürlich begeht er solch schauerliche Ritualmorde nur dann, wenn der Nachherrscher glaubt, daß man ein Exempel statuieren müsse, meist an irgendeinem aufsässigen Skaven. In den Reichen der Menschen, Elfen und Zwerge hingegen läßt sich die Hand des Meisterassassinen sehr viel schwerer erkennen, außer als Erklärung von rätselhaften Todesfällen. Die bizarre Ermordung von Andreas Blauuro und seines gesamten Haushalts in Altford beispielsweise vermochte man bis heute nicht aufzuklären. Auch das Schicksal des Himmelszauberers Heinrich Frisen, den man in seinem von ihnen verschlossenen Beobachtungsturm mit abgezogener Haut aufstand, stellte die Stadtwache vor ein Rätsel. Zwar rauten viele über Dämonenwerk, aber wahre Kenner wissen, daß Dämonen nur selten derart spärliche Spuren hinterlassen. Und wer weiß schon, welche Schreckenstaten der Meisterassassine sonst noch verbrochen hat? Wie viele Schiffe sind durch geheimnisvolle Lecks gesunken oder mit zerstörter Takelage gestrandet, wie viele Städte wurden von Bränden oder Seuchen entvölkert, die aus der Tiefe ihrer unterirdischen Kloaken emporenbachen?

Auf dem Schlachtfeld pirscht sich Meisterassassine Snikch an seine Opfer im Schutze seines magischen Schattenmantels heran, dessen Zauberkraft selbst den ausgefeiltesten Abwehrmaßnahmen trotzt. Wo der verstohlene Schatten von Meisterassassine Snikch hinfällt, ist kein Prinz oder Kriegsherr sicher.

#### PROFIL

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Snikch	6	8	6	4	4	3	10	5	9

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Meisterassassine Snikch trägt niemals Rüstung. Er ist mit drei *Geifernden Klingen* (er führt eine in jeder Hand und die dritte mit seinem Schwanz!) und vergifteten Wurfsternen (die regeltechnisch als Wurfmesse gelten) bewaffnet.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Meisterassassine Snikch darf maximal drei magische Gegenstände besitzen, wovon die ersten zwei automatisch der *Schattenmantel* und die *Kraftbänder* sind. Nur den dritten magischen Gegenstand kannst du auf die übliche Weise aus geeigneten Karten des *Warhammer-Magiesets* und/oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs frei auswählen. Wenn du dich für eine magische Waffe entscheidest, darf Snikch damit aber höchstens vier Attacken pro Nahkampfphase ausführen. Seine fünfte Attacke teilt er stets mit der Geifernden Klinge in seiner anderen Hand oder seinem Schwanz aus.

## SONDERREGELN

#### Infiltration

Meisterassassine Snikch darf sich zu Spielbeginn auf das Schlachtfeld schleichen und es bis dicht vor die feindlichen Linien infiltrieren. Du wartest mit der Platzierung des Meisterassassinen immer erst ab, bis dein Gegenspieler alle seine Einheiten aufgebaut hat. Erst danach stellst du Snikch auf eine beliebige Stelle des Spielfelds, die außerhalb der gegnerischen Aufstellungzone liegt und vom Feind aus nicht einsehbar ist.

#### Geifernde Klingen

Meisterassassine Snikch besitzt automatisch drei Zauberschwerter - in jeder Hand eins, das dritte umklammert er mit seinem Schwanz - sowie eine Anzahl tödlicher Wurfsterne. Das Metall dieser Waffen ist mit Warpstein durchsetzt und mit verderblicher Magie verzaubert, so daß sie fortwährend ein tödliches, atzendes Gift absondern, das sich mühelos durch jede Rüstung frisst. Alle Treffer dieser Waffen bewirken eine zusätzliche Modifikation von -1 auf den gegnerischen Rüstungswurf. Zusammen mit der Modifikation aufgrund von Snikchs Stärke von 4 erleidet seine Nahkampfgegner also immer einen Abzug von -2 auf ihre Rüstungswürfe. Wegen der ätzenden Wirkung des Giftes raubt jeder nicht durch einen erfolgreichen Rüstungswurf abgewehrte Treffer dem Opfer außerdem nicht nur 1, sondern W3 Lebenspunkte.

#### Ausweichen

Meisterassassine Snikch ist so übernatürlich schnell und gewandt, daß er Pfeile mittan im Flug aus der Luft plücken kann. Ob man das seinem außergewöhnlichen Training oder einer nützlichen Mutation zuzuschreiben hat, ist nicht bekannt. Wegen seiner überragenden Geschwindigkeit und Gewandtheit kann Snikch allen Nahkampftacken, Zaubersprüchen und Geschossen bei einem Wurf von 4, 5 oder 6 auf einen W6 ausweichen. Dieser Ausweichwurf unterliegt keinerlei Modifikationen und gilt auch für Attacken von Kriegsmaschinen sowie allen anderen Attacken, die eine Trefferschablone verwenden: Wenn Snikch erfolgreich einer solchen Attacke ausweicht, setzt du ihn einfach an den Rand der Trefferschablone.

#### Der Schattenmantel

Der Schattenmantel ist ein Erzeugnis geheimer, nur dem Eshin-Klan bekannter Künste. Das Mantelgewebe aus geraubtem Menschenhaar und Spinnenseide macht seinen Träger beinahe unsicht- und unhörbar. Wenn Meisterassassine Snikch seinen Schattenmantel trägt, ist er außerst schwer zu sehen oder zu hören und kann deshalb erst beschossen oder angegriffen werden, wenn der Gegner vorher einen W6 würfelt und damit eine 6 erzielt. Sogar Zaubersprüche dürfen gegen Snikch erst dann eingesetzt werden, wenn der attackierende Zauberer vorher mit einem W6 eine 5 oder 6 würfelt. Beachte jedoch, daß dieser Mantelschutz sich ausschließlich auf Snikch selbst, aber keine anderen Modelle erstreckt. Der Feind darf daher alle Snikch noch so nahestehenden Modelle wie normal ungehindert angreifen oder beschließen. Meisterassassine Snikch vermag sich meist rechtzeitig wegzuducken. Erst wenn Snikch selbst einen Nahkampf einleitet oder trotz Schattenmantel darin verwickelt wird, schlägt er den Umgang zurück und kämpft für die Dauer dieses Handgemenges wie normal. Sobald dieser Nahkampf vorüber ist, setzt die Tarnwirkung des Schattenmantels erneut ein - falls Snikch also aus irgendeinem Grunde flieht, können ihn seine Verfolger nur erwischen, wenn sie zuerst eine 6 auf einem W6 würfeln.

#### Kraftbänder

Bei Snikchs Kraftbändern handelt es sich um zwei mit Warpstein-splittern besetzte Metallarmreifen. Magische Energien umspinnen sie und warnen darauf, daß ihre Macht von uralten Zauberformeln beschworen wird. In die Kraftbänder ist ein Zauberspruch eingebettet, der pro Schlacht dreimal eingesetzt werden kann, bevor seine Energie sich erschöpft. Der Zauber darf nur in der Magiephase benutzt werden. Beim Aussprechen verdoppelt sich Snikchs Stärke bis zum Beginn der nächsten Magiephase, höchstens allerdings auf Stärke 10. Für gewöhnlich verdoppelt sich Snikchs Stärke also auf den Wert 8, außer sie wurde vorher im Spiel schon durch einen anderen Magischen Gegenstand oder Zauberspruch gesteigert.

**KRIEGSHERR****QUIEK KOPFJÄGER ..... 138 Punkte**

**Zwergentöter +50 Punkte**  
**Warpsteinrüstung +50 Punkte**

Du darfst Quiek Kopfjäger entweder als eigenständiges Charaktermodell oder als Kriegsherrn in deine Armee aufnehmen. Wenn du ihn zum Kriegsherrn machst, ersetzt er automatisch den in der Armeelisten beschriebenen Kriegsherrn. Ansonsten darfst du ihn auf Wunsch natürlich auch als unabhängiges Einzelmodell oder als Anführer einer Einheit einsetzen. Allerdings muß deine Armee mindestens ein Regiment Klanrattenkrieger enthalten, wenn du Quiek Kopfjäger in deiner Armee haben willst.

Quiek Kopfjäger ist die rechte Klaue von Klanführer Guhtgenahgt, Herr über den Mors-Klan und die Säulenstadt. Guhtgenahgt ist einer der Hirscher des Zerfalls und zweifelsohne einer der mächtigsten Kriegsherrn im Tieflandreich. Klanführer Guhtgenahgt hat Quiek seit dessen Geburt zu seinem Vertrauten erzogen, ihn mit der besten Rüstung und Bewaffnung ausgestattet, ihn vor den anderen Hirschen des Zerfalls beschützt und sogar Scheinattentate gegen ihn in Szene gesetzt, um Quiek zu lehren, ständig auf der Hut zu sein.

Als Kriegsherr hat Quiek Kopfjäger schon mehrere Armeen gegen die Zwergenbölwerke im Weltrandgebirge und den berüchtigten Nachtoblingeneral Skarsnik geführt, der die oberen Ebenen von Karak Achtigpfeil in eisernem Griff hält.

Quiek verbuchte bei diesen Feldzügen beachtliche Erfolge, insbesondere bei der Schlacht um die Nordtreppen, wo er die Krieger des Mors-Klans durch einen alten Abwasserkanal zu einem Überraschungsangriff gegen die unvorbereiteten Nachtoblinginwachen führte. Die Klanratten überwältigten die überraschten Goblins, streckten die meisten von ihnen nieder und versklavten den Rest. General Quiek Kopfjäger erschlug eigenhändig den Anführer der Nachtobling, brach damit den Widerstand der Grünlinge und mehnte zugleich seinen eigenen, furchteinflößenden Ruf.

Quieks bissige Temperament und übersteigertes Selbstbewußtsein sind bei den Skaven weithin bekannt und werden ungeheuer bewundert. Am meisten erfreut es ihn, wenn er die feindlichen Anführer und Helden zum Zweikampf herausfordert und sie eigenhändig niedermachen kann. Als Andenken an seine schwereren Kämpfe stellt er die abgetrennten Haupter seiner Opfer auf einem Tropföhnenbanner zur Schau, das ihn zu einem unverwechselbaren Anblick auf dem Schlachtfeld macht - zu seiner Sammlung zählen der Schädel von Krug Eisenhand aus Karak Draizh, Ikit Schnitter vom Eiterdorn und die Hände von Albrecht Kraus.



Das Wohlwollen seines Klanführers Guhtgenahgt bedeutet für Quiek, daß er für einen Kriegsherrn auffallend gut ausgerüstet ist. Für gewöhnlich trägt er eine Warpsteinrüstung und den Zwergentöter, eine mächtige, urtale Waffe, die in jener längst vergangenen Zeit geschmiedet wurde, als die Skaven die langen und erbitterten Kriege gegen die Zwergen des Weltrandgebirges begonnen.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Quiek Kopfjäger	5	7	6	4	4	3	7	4	8

**WAFFEN/RÜSTUNG:** Quiek Kopfjäger trägt eine Warpsteinrüstung. Er ist mit zwei Waffen ausgerüstet, einem Schwert und dem Zwergentöter, was ihm eine zusätzliche Nahkampfattacke verschafft und seinen Attacken-Gesamtwert auf 5 erhöht.

**MAGISCHE GEGENSTÄNDE:** Quiek Kopfjäger darf maximal vier magische Gegenstände besitzen, wovon die ersten zwei automatisch der Zwergentöter und die Warpsteinrüstung sind. Nur den dritten und vierten magischen Gegenstand kannst du auf die übliche Weise aus den geeigneten Karten des Warhammer-Magiesets und/oder den entsprechenden Karten des vorliegenden Armeebuchs frei auswählen.

**SONDERREGELN****Haß**

Quiek Kopfjäger gerät leicht in Wut und entwickelt dann einen verbissenen Haß auf alles und jeden, der ihm in die Quere kommt. Besonders Zwerge, Orks und Goblins kommen ihm nur allzu häufig in die Quere - also haßt er sie samt und sonders! Quiek Kopfjäger haßt Zwerge, Orks und Goblins entsprechend den Psychologieregeln im Warhammer-Regelbuch auf Seite 41.

**Herausfordern**

Quiek Kopfjäger besitzt ein unerschütterliches Selbstvertrauen in seine Fähigkeiten. Immer wenn Quiek in einen Nahkampf gerät, fordert er die am Handgemenge beteiligten, gegnerischen Charaktermodelle daher zum Zweikampf heraus, egal ob du das möchtest oder nicht (die ausführlichen Regeln für solche Herausforderungen kannst du auf Seite 66 im Warhammer-Regelbuch nachschlagen). Wenn Quiek diese Herausforderung dann austrägt, kämpft er mit großer Verbissenheit und darf jeweils einen Bonus von +1 zu allen Ergebnissen seiner Treffer- und Schadenswürfe addieren.

**Zwergentöter**

Der Zwergentöter ist eine heimtückische Skavenwaffe, die aus ihrer Frühgeschichte stammt, als die Skaven noch kämpften, um die Zwergen aus dem Weltrandgebirge zu verdrängen. Wenn Quiek Kopfjäger im Nahkampf mit dem Zwergentöter attackiert, würfelt er seine Treffer- und Schadenswürfe normal aus. Der gegnerische Rettungswurf wird aber um -3 verschwert und jeder Treffer raubt dem Opfer 2 Lebenspunkte. Wenn der Gegner schon bei Verlust des ersten Lebenspunkts ausgeschaltet wird, ist der zusätzliche Schadenswurf allerdings wie üblich verloren. Da die Waffe mit einer, insbesondere für Zwerge tödlichen Wirkung verzaubert wurde, verwundet der Zwergentöter Zwerge, zusätzlich zu den oben beschriebenen Effekten, immer bei einem Wurf von 2+ und raubt ihnen zwei Lebenspunkte.

**Warpsteinrüstung**

Quiek Kopfjäger trägt eine Warpsteinrüstung, die aus mit gemahlenem Warpstein vermischem Metall besteht und mit Zauberrunen bemalt wurde, was den Rüstungsträger mit der todbringenden Ausstrahlung der Gehörnten Ratte umgibt. Die Warpsteinrüstung gewährt Quiek einen Rettungswurf von 4, 5 oder 6 auf einem W6, auf den keinerlei Rüstungswurf-Modifikationen angewendet werden. Bei jedem erfolgreichen Rüstungswurf versetzen die verderbenbringenden Zauberkräfte der Rüstung demjenigen Gegner, der den abgewehrten Hieb ausgeteilt hatte, obendrein einen automatischen Treffer mit einer Stärke von 3.

**TAKTIK DER SKAVEN**

Kommst herbei, ihr Kinder der Gehörnten Ratte, und höret von einem erfahrenen und in allerlei Schlachten ergrauten General, wie ihr Tod und Vernichtung über die Mächte der Oberwelt bringen könnet. Die Straße zum Sieg ist hart und steinig, voller Stolpergruben und Fallen, die all jener harren, welche diesen Weg unbedacht beschreiten.

Die vielfältigen Horden des Skaven-Tiefenreiches verfügen über einige sehr ungewöhnliche Truppenarten und Kriegsmaschinen. Sie können sich für ihre Widersacher daher als furchteinflößender Gegner erweisen. Bevor du jedoch anfängst, deine Skavenkrieger nur aufgrund ihrer Vorzüge auszuwählen, erwiesst es sich als ratsam, auch einen Blick auf ihre Schwächen zu werfen. Ein gerissener Gegenspieler wird immer versuchen, diese Nachteile auszunutzen. Nur wenn du die Unzulänglichkeiten deiner Truppen kennst und erfährst, wie sie sich überwinden lassen, bist du selbst auf das Schlimmste vorbereitet.

Der größte Schwachpunkt der Skaven ist ihr schlechter Moralwert. Ohne die Ermutigung einer großen Einheit im Rücken, die ihnen den Gliederbonus auf ihren Moralwert ermöglicht, sind deine stolzen Skavenkrieger kaum mehr als Goblins. Zum Glück gilt für Skaven aber eine besondere Moralregel: Sie dürfen ihren Nahkampf-Gliederbonus bei allen Tests auch auf ihren Moralwert anrechnen, was sie wortwörtlich bedeutet: Einigkeit macht stark! Um deinen Ratten also im Nahkampf zur bestmöglichen Chance zu verhelfen, solltest du dafür sorgen, daß deine Einheiten mindestens 16 Modelle stark sind. Das reicht aus, um sie vier Glieder tief zu staffeln und ihnen dadurch den höchstmöglichen Gliederbonus von +3 zu verschaffen. Im Umkreis von 12 Zoll um ihren General herum verleiht ihnen das sogar den eindrucksvollen Moralhöchstwert von 10 (MW des Generals 7 + 3 für den Gliederbonus), und einen Wert von immerhin 8 auf den übrigen Teilen des Schlachtfeldes.

Es empfiehlt sich, den Moralwert der Regimenter auch durch Charaktermodelle zu steigern, insbesondere wenn sie fernab des Skavengenerals stehen. Aufgeriebene und fliehende Skavenregimenter müssen sich sonst mit ihrem miserablen Moralwert von 5 begnügen und haben Schwierigkeiten, sich wieder zu sammeln. Mit Hilfe eines gerade mal 59 Punkte teuren Klanchefs fällt ihnen das schon erheblich leichter. Noch besser ist es natürlich, wenn du deine Hauptregimenter entweder innerhalb von 12 Zoll Umkreis um deinen Armeegeneral befindst oder für Regimenter, die in größerem Abstand operieren einen Grauen Propheten oder Warlock-Meister als Anführer kaufst.

Die Moralschwäche der Skaven zeigt sich am ausgeprägtesten bei Einheiten, die außerhalb des Haupttheaters operieren und keinen Gliederbonus erhalten. Besonders alle Gossenläufer, Flammenwerfer-Teams, Meutembänder und Giftwindkrieger neigen zum Davontrennen, sobald auch nur das Geringste schiefläuft. Eine simple Lösung gibt es dafür nicht, weil auch die Charaktermodelle der Skaven vergleichsweise niedrige Moralwerte haben und die Moral kleiner Einheiten kaum zu steigern vermögen. Selbst die Nähe zum Armeegeneral mit seinem Moralwert von 7 hilft diesen Einheiten nur unwesentlich weiter.

Es ist sehr schwer, die Unzulänglichkeit der Skaven zu überwinden, wenn sie ohne die Rückendeckung einer Horde auf sich alleine gestellt sind. Giftwindkrieger und Flammenwerfer-Teams, Meutembänder und Giftwindkrieger neigen zum Davontrennen, sobald auch nur das Geringste schiefläuft. Eine simple Lösung gibt es dafür nicht, weil auch die Charaktermodelle der Skaven vergleichsweise niedrige Moralwerte haben und die Moral kleiner Einheiten kaum zu steigern vermögen. Selbst die Nähe zum Armeegeneral mit seinem Moralwert von 7 hilft diesen Einheiten nur unwesentlich weiter.

Die zweite große Schwierigkeit, mit der du zu kämpfen hast, ist der Mangel an Truppen mit Fernwaffen und Kriegsmaschinen in einer Skavengarde. Bei ihren unterirdischen Kriegen können Skaven mit Bögen, Armbrüsten oder sogar Kanonen nur recht wenig anfangen, und deshalb fehlen solche Waffen in ihrem Arsenal. Teilweise gleicht sich dieser Nachteil aber durch die Geschwindigkeit und große Anzahl der Skaven wieder aus. Wenn du schnell genug auf deinen Gegner eindringen kannst, dürfte er wenig Gelegenheit haben, dir durch Schußwaffen ernsthafte Verluste zuzufügen. Gleichzeitig wird es ihm schwerer fallen, die richtigen Schußweiten für seine Kriegsmaschinen abzuschätzen. Beim Kampf gegen Armeen mit einem großen Anteil an Bogenschützen, wie etwa den Hoch- oder Waldeulen, ist es allerdings lebenswichtig, daß deine Regimenter groß genug sind, um den feindlichen Geschobhagel überleben zu können und sich ihren Gliederbonus zu bewahren. Deine Jezailschützen und Warp-Flammenwerfer liefern dir die einzigen Möglichkeiten, selbst

Distanzangriffe zu unternehmen. Glücklicherweise gleicht die Schlagkraft dieser Wunderwaffen des Skyre-Klans die geringe Auswahl wieder aus. Um aber zu vermeiden, daß deine Krieger bei einem lang andauernden Schußwechsel zu sehr dezimiert werden, bleibt dir nur die Möglichkeit, deine Skaven vorwärts zu hetzen und den Feind so schnell wie möglich in Nahkämpfe zu verwickeln.

Das dritte Problem besteht darin, daß du keine berittenen Truppen besitzt. Bei einigen Gegner, wie etwa einer Zwergenarmee, macht das nichts aus. Gegen andere Widersacher aber wird du womöglich erleben müssen, wie die Flanken deiner Armeen von Drachenprinzen oder Rittern des Pantherordens bestimmt werden. Zum Ausgleich liegt aber auch hier der Geschwindigkeitsvorteil auf deiner Seite. Deine Gegenspieler werden ihre Kavallerie häufig zu weiten, flankenumgehenden Manövern ausschicken und schließlich feststellen müssen, daß du schon längst ins Zentrum ihrer Hauptstreitmacht vorgestürmt bist, bevor sie deine Armeen in die Zange nehmen konnten. Was deine Offensivmöglichkeiten betrifft, sind besonders Warlock-Jezails und Giftwindkugeln gut geeignete Waffen zur Zerstörung schwer gepanzelter und teurer Gegner wie etwa Ritter. Die recht unverlässigen Gossenläufer und Meutembänder eignen sich dagegen eher dazu, die gegnerische Kavallerie von deinen Hauptregimentern fernzuhalten, indem sie um diese herumschießen und die feindliche Reiterei attackieren, bevor sie zum Sturmangriff ansetzen kann. Das sollte diese lästigen Widersacher lange genug aufhalten, bis dein Hauptheer den entscheidenden Nahkampf einleiten konnte.

Nun, das sind also die drei großen Schwächen der Skaven. Aber sei nicht entmutigt, die Skaven sind durchaus dazu in der Lage, Streitkräfte ins Feld zu führen, die mit Leichtigkeit gegnerische Armeen auszulöschen vermögen. Der Trick besteht darin, die richtigen Truppenarten auszuwählen und mit einem guten Schlachtplan aufzuwarten.

**EINE EINGEHENDE BETRACHTUNG DER RATTEN**

Bei den meisten Armeen genügt es, eine Auswahl an Truppen und Kriegsmaschinen aufzustellen, denn sie werden sich anschließend mit Hilfe eines guten Schlachtplans ergänzen. Bei den Skaven hingegen kommt es entscheidend darauf an, zuerst das richtige Gleichgewicht innerhalb deiner Armeee zu finden, und dein Schlachtplan ergibt sich dann von selbst. Im nachfolgenden gehen wir jeden Abschnitt der Armeelisten einzeln durch und stellen die erfahrungsgemäß besten Methoden vor, wie du daraus eine schlagkräftige Skavengarde zusammenstellen kannst. Obwohl diese Tips das Ergebnis zahlloser mit Skaven durchspielter Schlachten sind, hast du womöglich ganz eigene Vorstellungen davon, was ein gutes Skavenheer ausmacht. Probiert einfach so lange verschiedene Truppenaufstellungen aus, bis du eine Mischung findest, mit der du zufrieden bist. Nun aber erst einmal eine Zusammenfassung meiner Erfahrungswerte:

**Charaktermodelle**

Zuerst mußt du deinen Armeegeneral aussuchen. Auf Wunsch kannst du anstelle des namlosen Skavengenerals aus der Haupt-Armeeliste natürlich einen der besonderen Charaktere, wie etwa Skrolk oder Thanol, zu deinem General ernennen. Das hängt im wesentlichen davon ab, wie groß deine Armeee ist. Ich persönlich halte besondere Charaktermodelle bei einem Armeec-Gesamtwert von nur 2.000 oder weniger Punkten für etwas zu teuer und verzichte daher lieber auf sie.

Bei größeren Armeen wähle ich dagegen immer ein paar besondere Charaktermodelle - welche genau hängt vom Gegner ab. Ikit Krallenhand erweist sich vor allem im Kampf gegen Chaos- und Untoten-Armeen als dein stärkstes Charaktermodell, weil er auch Zaubersprüche aus dem Bereich der Weißen Magie wählen und einsetzen kann. Seuchenherrscher Skrolk wiederum ist eine wahre Kampfbestie, und seine Entsetzen einflößende Gegenwart vermag eine verheerende Wirkung auf Armeen mit niedrigem Moralwert auszuüben. Thanolos Fertigkeiten erweisen sich als entscheidend, da er fast immer eine lohnende Investition darstellt. Vor allem wenn du ohnehin erwägst, einen Grauen Propheten in die Armeee zu nehmen. Er kostet kaum mehr als ein normaler Grauer Prophet, ist aber schwerer auszuschalten und kann ohne Probleme eine Menge Warpstein schlucken. Quiek Kopfjäger schließlich stellt mehr oder weniger einen Muß dar, wenn du gegen Orks, Goblins oder Zwerge kämpfst (insbesondere Zwerge), weil er die meisten dieser Gegner bei Herausforderungen im Zweikampf mühselig schlagen kann. Für Meisterassassine Snikch solltest du dich entscheiden, wenn dein Gegenspieler eine Vorliebe für mächtige Charaktermodelle wie etwa den Hochhelden Tyrion hat. Obwohl auch Snikch derart widerstandsfähige Gegner nicht tatsächlich zu töten vermögt, kann er sie immerhin schwach anschlagen. Dein Gegner wird dann höchstwahrscheinlich so sehr damit beschäftigt sein, dem Meisterassassinen mit seinen teuren Charakteren auszuweichen, daß er sie überhaupt nicht richtig einsetzen kann.

## TAKTIK DER SKAVEN

Egal wie hoch der Punktwert der Skavenarmee auch sein mag, man sollte immer einen Grauen Propheten dabeihaben, denn diese dürfen die mächtigsten Zauberkräfte der Skavenmagie einsetzen, einschließlich des schlachtenentscheidenden Spruchs *Todesrasiere!*. Obendrein sind sie widerstandsfähiger als ein Skavengeneral und können mit ihrem Moralwert von 7 sogar Einheiten anführen. Zur Ergänzung des Grauen Propheten empfehlen sich oft ein oder zwei weitere Warlocks, je nachdem, wie viele Punkte dir noch zur Verfügung stehen. Zuletzt sind auch diese rangniedrigeren Zauberer eingeräumt brauchbare Einheitsführer, zum anderen dienen sie als Reserve für den Fall, daß der Graue Prophet stirbt, und erhöhen die Wahrscheinlichkeit, daß du am Beginn der Schlacht die Skavenprüche bekommtst, die du auch haben willst. Die magische Macht dieser mächtigen Zauberer vermag größtenteils auszugleichen, daß du fast keine Truppen mit Schußwaffen besitzt.

Ich leiste mir auch stets einen Champion für jedes Regiment Klanratten, Sturmratte und Seuchenmönche. Das verleiht den Einheiten ein wenig mehr Biss im Kampf und ist insbesondere dann nützlich, wenn ein widerstandsfähiges, gegnerisches Charaktermodell deine eigenen Charaktermodelle zu Zweikampf herausfordert. Wenn du den Grauen Propheten oder Warlock dieser Einheit schonen willst, kann stattdessen der Regimentschampion diesen Kampf ausfechten. Das verschafft den wertvolleren Charaktermodellen ausreichend Spielraum, um derweil die gewöhnlichen gegnerischen Krieger zu attackieren. Gleichzeitig kann das gegnerische Charaktermodell in diesem Zweikampf höchstens 1 Lebenspunkte vernichten, weil der Champion nur einen einzigen Lebenspunkt hat!

Diese Taktik hat auch gegen Charaktermodelle auf großen, fliegenden Monstern Erfolg - der Skavenchampion fordert sich zum Zweikampf heraus, und das gegnerische Charaktermodell muß diesen entweder annehmen oder sich aus dem Kampf zurückziehen. Selbst falls das feindliche Charaktermodell den Champion ausschaltet, darf er sein Kampfergebnis hierfür nur um +1 erhöhen, so daß das Skavenregiment ihm um 3 schlägt (+3 für den Gliederbonus, +1 für das Regimentsbanner, -1 für den vom gegnerischen Charakter vernichteten Lebenspunkt). So kannst du den Kampf weiterführen und das Flugwesen mitsamt Reiter einen vollen Spielzug lang vom Spielfeld verjagen - was die knapp 30 Punkte des traurigerweise gefallenen Champions sicherlich wert ist!



### Magische Gegenstände

Im allgemeinen nehme ich zuerst immer die gleichen magischen Gegenstände und gebe erst danach zusätzliche Punkte für Gegenstände aus, die auf den jeweiligen Gegner zugeschnitten sind. Beispielsweise nehme ich für gewöhnlich eine oder zwei Magiebannende Spruchrollen, mache die Armeestandarte zu einer Magischen Standarte und kaufe ein Warpsteinamulett, um damit einen Warlock oder den Grauen Propheten auszustatten. Ein besonders gemeiner Trick besteht darin, als Armeestandarte das *Banner des Grauen* zu verwenden, weil das standartenführende Regiment dadurch Angst verbreitet. Auf diese Weise wird es selbst immun gegen Angst, und *Entsetzen* reduziert sich zu Angst. Viel wichtiger ist aber, daß das angeneßflößende Skavenregiment seine Gegner für gewöhnlich zahlenmäßig übertrifft, so daß eine angegriffene Einheit bei einem militärischen Angst-Test, oder einer verlorenen Kampfrunde automatisch fliehen muß.

Es lohnt sich, in ein magisches Schwert für den Armeegeneral zu investieren. Ich persönlich bevorzuge entweder das *Helden Schwert* (+3 auf S und W3 LP Schaden, wenn ich gegen W5 oder höher hat), wenn ich gegen Orks, Zwerge oder jemanden kämpfe, der Monster zur Verstärkung besitzt, beziehungsweise eine *Tränenklinge* (+1 auf S, -1 auf RW, W3 LP Schaden pro Treffer) gegen weniger zähe Gegner. Mein General bekommt meist auch eine *Metzgerrüstung* (RW 2+) oder eine *Rüstung des Glücks* (RW bei 5+ wiederholen, ohne Modifikation) und einen verzauberten Schild (+1 auf RW ergibt RW 3+). Bei knappem Punktebudget genügt für gewöhnlich auch ein *Stärkungsstrahl* und ein *Reißendes Schwert*. Wer die Punkteausgaben dafür nicht scheut, kann seinen Armeegeneral mit der *Grimmlinge* (S 10, W6 LP Schaden pro Treffer) und einem Topf *Skalm* in einen wahren Fleischwolf verwandeln. Wenn du eine große Einheit Schützen oder Rattengötter einsetzen willst, solltest du auf einen Klanchef mit der *Herrscherkrone* (verleiht MW 10) keinesfalls verzichten.

Wenn ich gegen eine bestimmte Armee in Schwierigkeiten gerate, überlege ich als erstes, wie ich das nächste Mal meine Auswahl an magischen Gegenständen ändern könnte, um das Problem zu lösen. Nur im Notfall würde ich dazu die erprobte Zusammensetzung meiner Streitmacht

ändern. Ich wurde beispielsweise anfangs viermal hintereinander von Jervis Johnsons Untotenlegion besiegt, bevor es mir endlich gelang, ihn dadurch zu schlagen, daß ich meinem Grauen Propheten das *Buch von Ashur* gab. Dieses Buch erhöhte seine Magiestufe um eins auf 5, so daß er einen Vorteil dabei hatte, die Magie des Meisterkromantiken zu bannen. Außerdem verschaffte mir das Buch Zugriff auf die Zaubersprüche der *Weissen Magie*, darunter auch der beste, gegen Untote verfügbare Abwehrzauber. In der nächsten Schlacht erlebten die Leichenkrieger eine bittere Niederlage!

Natürlich wird Jervis bis zum nächsten Kampf eine Gegentaktik ausklügeln, aber das gehört alles zum Spiel - entscheidend ist vielmehr: Um unterschiedlichen Bedrohungen zu begegnen, brauchst du deine Streitmacht kaum zu verändern, es genügt, wenn du deine Zaubersprüche und magischen Gegenstände anpaßt.

Allerdings scheine ich nie genug Punkte für Regimentsführer und Kriegsmaschinen übrig zu haben, wenn ich meine Charaktermodelle gleich von Beginn an so gut ausrüste, wie ich es mir wünschen würde. Also stelle ich fü gewöhnlich nach Auswahl der allergrößten Zaubergegenstände zunächst meine Regimenter auf und verwende eventuelle Restpunkte erst später auf zusätzliche magische Gegenstände. Komisch, daß auch in dieser Reihenfolge am Ende nie genug Punkte übrig bleiben ...

## DIE REGIMENTER

### Klanratten

Als erste Einheit lege ich mir immer, immer ein großes Regiment Rattenkrieger zu. Diese Einheit ist für gewöhnlich zwischen 30 und 40 Modelle stark, 5 oder 6 Reihen breit und 6 bis 8 Glieder tief. Dieser Haufen bildet den Kern meiner Armee, und ich glaube fest an seine lebenswichtige Bedeutung für jede Skavenstreitmacht, weil er eine standfeste Masse an Truppen bildet, mit der zusammen Armeegeneral und Armeestandarte sicher vorrücken können. Da Klanrattenkrieger billig sind, kannst du dem Geschobhagel und dem Feuer der Kriegsmaschinen, die das Regiment beim Vorwärtsstürmen in Angriffsweite auf sich zieht, hohlnahend ins Auge sehen - solange dieser Kriegerblock bei der Ankunft noch vier Glieder aufweist, geht er in Ordnung, denn dann darfst du beim Ausrechnen des Kampfergebnis einen hohen Bonus addieren (+3 Gliederbonus, +1 für die Regimentsstandarte und +1 für die Armeestandarte = +5), zusätzlich zu allen Lebenspunkten, die dein General, Champion, Armeestandartenträger und die Einheit selbst dem Gegner geraut haben. Dieser große Haufen stellt das Zentrum deiner Armee dar, so daß die Einheiten an seinen Flanken in den vollen Genuß von Armeestandarte und Moralwert des Generals kommen. Zur Unterstützung erweitere ich dieses Hauptregiment noch um zwei Assassinen, zwei Giftwindkrieger und einen Warp-Flammenwerfer, wenn ich mir diese Modelle leisten kann.

Häufig stelle ich auch einen zweiten, kleineren Block Klanratten auf, der aus etwa 20 bis 30 mit Speeren bewaffneten Modellen besteht. Seitlich des Hauptregiments angeordnet, schützen sie eine Flanke vor Kavallerie- und Flugattacken (dafür die Speere). Auch diese Einheit ergänze ich durch Giftwindkrieger, Assassinen und einen Warp-Flammenwerfer, sofern das Punktebudget es erlaubt. Sowohl die Flankeneinheit als auch das Hauptregiment erleiden beim Vormarsch häufig schwere Verluste durch Feindbeschuß, haben aber genau die richtige Größe, um das verschmerzen zu können. Persönlich ziehe ich es ohnehin vor, daß der Feind auf meine Klanratten schießt statt auf etwas anderes - sie kosten nur wenige Punkte, verfügen über einen brauchbaren Rüstungswurf und können eine Menge Treffer einstecken, bevor sie einen *Panik-Test* ablegen müssen. Außerdem verleiht ihnen die tiefe gestaffelte Formation in Verbindung mit dem General einen Moralwert von 10.

### Sturmratte

Prächtige Sturmratte, starke Sturmratte, teure Sturmratte. Wenn irgend möglich, führe ich gern ein Regiment Sturmratte ins Feld, weil sie sich, anders als der Rest der Skaven, im Nahkampf als sehr widerstandsfähig erweisen. Da ich sie allerdings vorzugsweise mit Schilden und Hellebarden oder Zweihandwaffen ausrüste, kann ich mir selten eine Einheit mit mehr als 20 Modellen leisten. Natürlich wird auch dieses Regiment von Assassinen, Giftwindkriegern und dem unverzichtbaren Warp-Flammenwerfer begleitet. Außerdem lasse ich es häufig von einem meiner besten Charaktermodelle anführen. Leider kosten die Sturmratte beinahe doppelt so viele Punkte wie gewöhnliche Klanrattenkrieger und sterben trotzdem genauso leicht. Sobald sie erst einmal zum Nahkampfeinsatz kommen, sind sie allerdings ziemlich schlagkräftig und mit ihrer Stärke von 4 genau das Richtige, um widerstandsfähigen Gegnern eine Lektion zu verpassen.

Meiner Erfahrung nach läßt sich das Zerschlagen der Sturmratte durch feindliche Schuß- und Magie-Attacken am besten dadurch verhindern, daß man sie ein bißchen zurückhält und stattdessen die Klanrattenkrieger etwas näher an den Feind heranbringt. Weil ich das wuchtige Regiment der Klanrattenkrieger erheblich mehr einschüchtert, konzentriert sich der Gegner für gewöhnlich auf diese Einheit und läßt die Sturmratte oft

außer acht. Als zweite Angriffswelle können diese dann über jene Gegner herfallen, deren Bewegungsmanöver darauf abzielen, mein Hauptregiment zu attackieren. Unter der Führung eines widerstandsfähigen Charaktermodells, etwa eines Grauen Propheten, können die Sturmratte sogar ein oder zwei gegnerische Eliteregimenter gründlich aufmischen - mit Lanzen bewaffneter Reiterei oder Streitwagen sollten sie allerdings nach Möglichkeit aus dem Weg gehen.

### Skavenregimenter

Viele Leute tun Skavenregimenter als nutzlos ab, aber ich bin anderer Ansicht - alles, was so herrlich billig und einfach ist, läßt sich gut gebrauchen. Für gewöhnlich stelle ich ein oder zwei Regimenter mit je etwa 20 Skaven an den Flügeln meiner Armee auf, um gegnerische Flankenangriffe zu verlangsamen. Womöglich glaubt dein Gegenspieler sogar, er würde der wirklich schädlich, wenn er mit diesen Angriffskampfeinheiten aus deiner Schlachtlinie zerstört, aber in Anbetracht ihrer niedrigen Punktkosten leistet eine Einheit Skavensklaven schon dann großartige Dienste, wenn sie ein gegnerisches Regiment, das viermal höheren Punktkosten aufweist, auch nur einen einzigen Spielzug lang aufhält.

Für gewöhnlich lohnen sich sogar die Punktausgaben für Speere, weil sie den Skavensklaven auch dann noch die Möglichkeit zum Zurückstoßen bieten, wenn ihr Frontglied ausgeschlossen ist. Wenn du gegen eine Elfenarmee oder jemand anderes mit großer Feuerkraft kämpfst, können sich auch Schleudern als stimmlich erweisen. Als Überschlagsricht sind manchmal Schleudern ein Versuch wert - die meisten Leute erwarten nicht, daß Skaven über andere Schußwaffen als Flammenwerfer und Jezzails verfügen. Allerdings sind Skavensklaven so schlechte Schützen, daß sie ohnehin selten größeres Geschossen anrichten können. Auch die für den Einsatz von Schußwaffen notwendige, weitgestreckte Einheitsformation behagt den Skaven nicht. Sie brauchen einen hohen Gliederbonus, um damit ihren niedrigen Moralwert wettzumachen.

### Gossenkäufer und Assassinen

Gossenkäufer stellen immer ein gewisses Wagnis dar: Entweder schlagen sie sich großartig und würden erfolgreich durch das Schlachtfeld, oder sie werden nach kurzer Gegenwehr davongejagt. Auch sie leiden am niedrigen Moralwert der Skaven und sind zugleich so teuer, daß man es sich nicht leisten kann, eine große Einheit dieser Modelle ins Feld zu führen. Nichtsdestotrotz bietet diese einzigartige Truppe eine gute Möglichkeit, unverteidigte gegnerische Kriegsmaschinen auszuschalten, sofern es den Gossenkäufern gelingt, sich nahe genug heranzuschleichen.

Aus dem Schutz neugelegelter Deckung heraus können mit Schleudern oder Wurfsternen bewaffnete Gossenkäufer auch Kavallerieregimenter und ähnlichen Einheiten ernsthafte Verluste beibringen. Außerdem behindert schon die bloße Anwesenheit einer Gossenkäufereinheit den Gegner dadurch, daß sie in 8 Zoll Umkreis jede Marschbewegung verhindert. Ich wähle für gewöhnlich eine 5 bis 10 Modelle große Einheit Gossenkäufer und stelle sie mit Schußwaffen und Rüstung aus (denn sie kosten so viele Punkte, daß es sich lohnt, diese Investition zu schützen).

Es ist sinnvoll, so viele Einheiten mit je einem oder zwei Assassinen zu bereichern, wie es dir dein Punktebudget erlaubt. Ihre Fähigkeit, vorwärts zu springen und gegnerische Charaktermodelle im Nahkampf attackieren zu dürfen, kann sich von unschätzbarer Nutzen erweisen, da Assassinen immer als erste kämpfen dürfen und sogar noch gegen angreifenden Gegnern zum Zuge kommen. Der einzige Nachteil der Assassinen liegt darin, daß sie große Mühe haben, ausgesprochen widerstandsfähige Wesen oder Charaktermodelle zu verletzen. Wenn du sie gegen W5 oder Zwerge oder Orks oder Zwerge zum Gegner hast, bist du manchmal besser beraten, deine Assassinen zuerst gegen die feindlichen Champions einzusetzen, statt gegen Helden und Zauberer.

### Seuchenmönche und Seuchenschleuderkrieger

Auch Seuchenmönche sind gefährliche Truppen, die ziemlich schlagkräftig werden können, wenn man sie mit der richtigen Standarte ausrüstet. Für gewöhnlich bevorzuge ich das *Kriegsbanner* (+1 auf Kampfergebnis) oder das *Seuchebanner* (raubt dem Gegner in der Magiephase einmal pro Spiel W6 Lebenspunkte). Das Kriegsbanner hilft den Seuchenmönchen, ihre Nahkämpfe zu gewinnen, damit sie ihre Raserie nicht unterbrechen müssen. Die Wirkung des Seuchebanners paßt sehr gut zu den Seuchenmönchen und ist nützlich gegen große Monster oder Ritter, denen sie mit ihrer mittelmäßigen Stärke sonstunter Mühen Schaden zuzufügen könnten. Die Widerstandsfähigkeit der Seuchenmönche beträgt 4. Sie überleben daher feindlichen Beschuß eher und halten auch im Nahkampf etwas länger durch als gewöhnliche Skaven, obwohl die vergleichsweise billig sind, und verschwinden deshalb erfreulicherweise unverhältnismäßig viel Mühe darauf, um sie zum Schweigen zu bringen.

Ich stelle für gewöhnlich nur eine einzige, etwa 20 Modelle starke Einheit Seuchenmönche auf, obwohl mich auch eine ganze Armee auf der Grundlage von Seuchenmönchen reizen könnte. Am besten kämpfen Seuchenmönche meiner Erfahrung nach auf schmalen, nur 4 oder 5 Modelle breiter Front, besonders wenn ein Seuchenpriester im ersten Glied steht. Ihre doppelte Attackenzahl verleiht ihnen von der ersten Kampfrunde an Vorteile,

so daß sie durchschnittliche Feindeinheiten meistens aufzureiben vermögen. Gegen widerstandsfähige oder gut gepanzerte Gegner allerdings sind sie ziemlich machtlos, dafür benötigt du die Seuchenschleuderkrieger.

Die Seuchenschleuderkrieger bieten das womöglich größte Vernichtungspotential aller Skaveneinheiten. Jeder Seuchenschleuderkrieger darf in der ersten Kampfrunde zwei Attacken mit einer Stärke von 6 austeilen und mißlungene Trefferwürfe sogar einmal wiederholen. Dazu kommen noch die Folgen der Seuchen, die durch ihre Rauchgefäß verursacht werden. Wenn es den Seuchenschleuderkriegern allerdings nicht gelingt, ihre Widersacher gleich im ersten Ansturm aufzureiben, laufen sie leicht Gefahr, selbst ausgelöscht zu werden. Ihr ließender Haß läßt sie andererseits meist bis zur letzten Ratte weiterkämpfen (ein seltener Zug in der Skavenarmee!), so daß sie eine Feindeinheit womöglich im Alleingang mehrere Spielzüge lang beschäftigen können.

Ich benutze die Seuchenschleuder-Kriege bei Schlachtbeginn dazu, meine Seuchenmönche von Nahkampfangriffen oder Beschuß abzuschirmen, bevor ich sie schließlich gegen die widerstandsfähigen Feindeinheit in Angriffsreichweite ausschicke. Entweder reiben sie diesen Gegner dann auf und töben im Zentrum der feindlichen Front weiter, oder sie fügen der Einheit zumindest mörderische Verluste zu und halten sie ein paar Spielzüge lang von anderen Aktionen ab. Selbst wenn die gegnerische Einheit den ersten Ansturm trotzdem übersteht, muß sie immer noch die Seuchendämpfe aus den Rauchgefäß überleben und wird dabei hoffentlich schwer geschädigt, bevor sie zurückschlagen kann. Die Nachteile der Seuchenschleuder-Krieger sind ihr hoher Punktpreis und ihre geringe Anzahl. Meine Erfahrung nach neigen große Einheiten Seuchenschleuder-Krieger dazu, sich selbst im Weg zu stehen, weshalb ich im allgemeinen Einheiten bevorzuge, die aus 5 bis 8 Modellen bestehen.

### Giftwindkrieger, Jezzailschützen und Warp-Flammenwerfer

Giftwindkrieger kann man immer und überall gut gebrauchen, weil sie allem und jedem Schaden aufzurollen können, unabhängig von Widerstandsfähigkeit oder Rüstung ihrer Opfer. Deshalb eignen sie sich besonders zum Ausschalten jener Widersacher, die der Rest der Skavenarmee nur mit äußerster Mühe verletzen kann: Vampire, Chaogenräte, Dämonen, Riesen, Drachen etc. Treffer von Giftwindkugeln rauhen ihren Opfern zwar nie je 1 Lebenspunkt, aber ein bißchen Beharrlichkeit wird schließlich auch das zahlt. Feindmodell töten oder zumindest in die Flucht zwingen, weil es ihm an den Kragen geht.

Im Nahkampf können Giftwindkrieger ihre tödlichen Waffen außerdem bis in die hinteren feindlichen Regimenter schleudern - sehr unheimlich, um die Zahl der gegnerischen Glieder herunterzustützen. Gelegentlich geht die eine oder andere Giftwindkugel zwar auch mal in die Irre und erwirkt einige deiner eigenen Krieger, aber damit muß man in einer Skavenarmee rechtlich rechnen!

Giftwindkrieger sind für gewöhnlich besser dran, wenn sie sich in ein großes Regiment einreihen. Dann können sie die Vorzüge eines höheren Moralwertes genießen, statt sich als teures und etwas unzuverlässiges Einheitsregiment in lockerer Formation aufzustellen. Wenn du trotzdem einmal eine reine Giftwindkriegerinheit in lockerer Formation ausprobieren möchtest, solltest du bedenken, daß ihre Schußreichweite nur 6 Zoll beträgt. Wenn sie angegriffen werden, dürfen sie ihre Angreifer also nur dann beschließen, wenn der Feind aus einer Entfernung von 6 Zoll oder weniger auf sie losstürmt.

Jezzailschützen eignen sich besonders zum Ausschalten kleinerer Rittereinheiten, gegnerischer Streitwagen oder großer Monste - wobei die beiden letzteren in vieler Hinsicht die besseren Ziele bilden, weil gegen sie einen Bonus von +1 auf deine Trefferwürfe erhältst. Du wirst wahrscheinlich nicht zu viele Jezzails ins Feld führen können, so daß sie niemals normale Bogenschützeninheiten ersetzen können. Aber sie sind trotzdem gut geeignet, dem Feind Verluste zuzufügen, während deine Armee vorrückt.

Ich versuehe immer, meine Jezzails auf einer Hügelkuppe aufzustellen, so daß sie ein gutes Schußfeld haben und ihre Stellung in der Schlacht nicht mehr zu wechseln brauchen. Vor Angriffen durch Flugwesen sind sie dort ziemlich sicher, weil sie im Unterschied zu anderen Kriegsmaschinen ihre Angreifer beschließen dürfen. Unglücklicherweise ist es recht schwierig, die Jezzails noch auf andere Weise wirksam zu beschützen, ohne dazu heranzuziehen, die sicherlich besser daran täten, in vorderster Linie zu kämpfen. Ich teilte meine Jezzailschützen deshalb einfach in so viele getrennte Einheiten auf, wie ich kann, und bringe sie auf separaten Anhöhen rund um die Armee herum in Stellung.

Dadurch mußte ich mich natürlich an den Anblick gewöhnen, daß meine Jezzailschützen nur allzu oft über den Spielfeldrand davonnennen, obwohl ich beileibe nichts dagegen habe, wenn sie zuvor noch ein paar Schüsse loswerden. Aber die meisten Gegenspieler vergessen einfach, daß Jezzails vergleichsweise billig sind, und verschwinden deshalb erfreulicherweise unverhältnismäßig viel Mühe darauf, um sie zum Schweigen zu bringen.

Der Warp-Flammenwerfer stellt die klassische Waffe der Skaven dar, verheerend und zerstörerisch in seiner Wirkung... leider neigt er aber auch dazu, in die Luft zu fliegen! Deshalb haben mir Warp-Flammenwerfer

sowohl schon zu Siegen verholzen wie auch zu meinen bittersten Niederlagen beigetragen. Ich nehme sie trotzdem immer wieder, weil sie meine Gegenspieler jedesmal gründlich erschrecken (sie mögen vielleicht lachen und höhnen, wenn ein Warp-Flammenwerfer explodiert, aber beobachtet einmal ihre Gesichter, wenn ihr Lieblingsregiment unter einer Warptwand verschwindet!).

Bei einer Schlacht mit Warp-Flammenwerfern geht es vor allem darum, sie anfangs am richtigen Platz aufzustellen und von dort in gute Schußpositionen zu bewegen. Der ideale Standort für Warp-Flammenwerfer liegt an den Enden deiner Schlachlinie, so daß ihr Flammenstrahl quer ins Zentrum des Feindes hinüberschießt. Bevor du einen Warp-Flammenwerfer abfeuerst, solltest du zudem die Bewegungsphase nutzen und deine umstehenden Truppen so gut wie möglich aus der Schublinie bringen, vorzugsweise mehr als 3 Zoll. Weil Warp-Flammenwerfer nicht schießen können, wenn sie sich bereits bewegt haben, mußt du im Voraus abschätzen, wo dir sie im nächsten Spielzug abfeuern will und zugleich sicherstellen, daß sie dann ein freies Schußfeld haben. Bedenke dabei, daß Warp-Flammenwerfer ihre Trefferschancen durchschnittlich 4 bis 6 Zoll weit nach vorne „schießen“, was ihnen eine nicht unerhebliche Reichweite von 15 bis 17 Zoll und eine Höchstreicheweite von 21 Zoll verleiht. Zögere daher nie mit dem Abfeuern, wenn sich ein geeignetes Ziel anbietet - schließlich beträgt die Wahrscheinlichkeit eines Fehlschusses nur 16% ...

### Meutembändiger

Der Züchter-Klan bereichert die Skavenarmee um zwei sehr unterschiedliche Elemente. Er stellt billige Meuten von Riesenratten zur Verfügung, die sich, an den Armeeflanken aufgestellt, wunderbar dazu eignen, den Gegner einzukreisen oder zu verhindern, daß dieser dasselbe bei dir versucht. Du kannst die Riesenratten aber auch vor deinen Hauptregimenten herscheuchen, damit sie den Feindbeschuß auf sich ziehen und die lockeren Formationen deines Gegners verzagen können. Natürlich sind Riesenratten nicht gerade die wertbesten Kämpfer, aber sie können aus immerhin 12 Zoll Entfernung angreifen und leicht gepanzerte Gegner in die Flucht schlagen.

Genau wie Sklaven sind die Meuten der Riesenratten entbehrliche Truppenteile, die denen Haupteinheiten den Vormarsch erleichtern sollen und die Moral deiner Armee nicht schwächen, wenn sie aufgerieben werden und fliehen. Ich benutze für gewöhnlich zwei Größen von Rattenmännern. Kleine, bewegliche, aus sechs Ratten und einem Meutembändiger bestehende Einheiten lasse ich durch die Lücken zwischen den Skavenregimentern nach vorne eilen. Größere Einheiten aus zwölf oder achtzehn Ratten mit zwei oder drei Meutembändigern sind nützlich, um die Flanken des Gegners festzunageln oder nach vorne zu stürmen und Feindbeschuß oder -angriffe auf sich zu ziehen. Die letztere Taktik ist allerdings etwas risikant, denn wenn die Ratten aufergerieben werden und fliehen, stürmt der sie verfolgende Feind häufig mitten in die Schlachlinie der Skaven.

Die Rattenogger-Meuten gehören zu den stärksten Teilen der Skavenarmee: schnell, stark, widerstandsfähig und bösartig - beinahe perfekte Truppen, wäre da nicht ihr beschränkter Verstand. Ihre Bewegungsfähigkeit von 12 Zoll bei Angriffen macht die Rattenogger zu ausgezeichneten Sturmtruppen, wobei sie sich besonders für das Ausschalten kleiner Infanterieregimenter oder verletzbarer Kavallerieeinheiten eignen, falls diese sich zu weit aus ihrer Schlachlinie hinauswagen. Gegen größere Infanterieregimenter oder ähnliches sind Rattenogger jedoch häufig auf die Unterstützung eines Skavenregiments angewiesen, sofern die Rattenogger-Meute nicht vier oder mehr Modelle groß ist. Andernfalls haben die Rattenogger kaum eine Chance, dem Gegner genügend Lebenspunkte zu rauben, um gegen dessen Glieder- und Standartenboni anzukommen.

Die richtige Meutengröße der Rattenogger zu finden, ist besonders schwierig. Meiner Erfahrung nach sollte man am besten entweder mehrere kleine Meuten mit einem oder zwei Rattenogern und je einem Meutembändiger aufstellen, oder sich für eine einzige große Meute entscheiden, die aus vier oder mehr Rattenogern und einem Meutembändiger pro Rattenoggerpaar besteht. Der Vorteil der kleinen Meuten liegt in ihrer Beweglichkeit - sie können die Skavenregimenter leichter umgehen und ihre Schlagkraft dadurch zum richtigen Zeitpunkt besser einsetzen.

Der Vorteil der großen Meute liegt in ihrer beeindruckenden Schlagkraft, die sich durch ein oder zwei Charaktermodelle mit müzlichen magischen Gegenständen sogar noch steigern läßt. Wenn es dir jemals gelingt, den Zauberspruch *Todesraserei* auf eine große Meute Rattenogger auszusprechen und dann zum Angriff vorzurstürmen (mit einer monströsen Angriffsreichweite von 24 Zoll und verdoppelten Attacken), dann hast du den Sieg schon in der Tasche.

Als Nachteil der kleinen Meuten erweist sich, daß ihnen die Schlagkraft fehlt, um mit großen Feindregimentern fertigzuwerden und daß sie ihren Meutembändiger leichter durch feindlichen Beschuß verlieren, was sie mit den Auswirkungen ihrer *Blödheit* und einem Moralwert von 5 zurückläßt. Die großen Meuten hingegen neigen dazu, starken Beschuß durch Kriegsmaschinen oder feindliche Zauberkräfte auf sich zu ziehen, so daß sie häufig schon schwere Verluste erleiden, bevor sie überhaupt zum Kämpfen kommen - was dennoch eine gute Sache sein kann, wenn du deinen Gegenspieler dazu verleiten willst, deine anderen Regimenter in

Ruhe zu lassen. Die sinnvolle Meutengröße hängt also im Grunde vom Gegner ab und außerdem davon, welche Trümpe deine Armee sonst noch im Armel hat.

### KRIEGSMASCHINEN

Die Kriegsmaschinen der Skaven sind einzigartige Schöpfungen und bedürfen anfangs einiger Gewöhnung. Insbesondere auf die Höllenglocke sollte keine Skavenarmee verzichten, vor allem weil sie den Grauen Propheten, der auf ihr mitfahrt, erheblich gefährlicher macht - sie schenkt ihm Bannkraft gegen feindliche Zaubsprüche, eine zusätzliche Magiekarte und den Schutz des Glockenwagens selbst (das allein ist schon ein 135 Punkte wert).

Manchmal läßt die Wirkung der Glocke selbst zwar zu wünschen übrig, oft aber verschieft sie auch den entscheidenden Vorteil in der Schlacht, indem sie die gegnerischen Kriegsmaschinen zerschlägt oder die Skaven in tobende Raserrei versetzt. Die Einheit, welche die Glocke unterschiebt, gewinnt bei ihren Sturmangriffen zudem den nützlichen Bonus von 6 Wo automatischen Treffern mit einer Stärke von 7. Wenn ich die Höllenglocke in mein Hauptregiment Klanrattenkrieger eingliedere, wird aus dieser Einheit ein wahrhaftig unauflösumes Monster.

Natürlich kann die Höllenglocke auch dir selbst einen bösen Rückschlag versetzen, aber du hast sicherlich schon gemerkt, daß solche Risiken zur Art der Skaven einfach dazugehören. Eine Methode, um das Zersplittern der Glocke zu vermeiden, besteht darin, sie im vierten Spielzug nicht anzuenschlagen. Im fünften Spielzug werden ihre Auswirkungen dann nämlich wieder mit erträglicher 2W6 ausgewürfelt, anstelle der andernfalls überaus gefährlichen 4W6. Natürlich kann sich auch das absichtliche Zersplittern der Glocke lohnen, wenn du glaubst, daß sie deinen Gegner mit dir zusammen vernichtet.

Das Todesrad ist ebenfalls eine wunderbar zerstörerische Maschine. Seine zufällige Bewegungsfähigkeit macht es allerdings schwierig, das Gefährt mit dem Rest der Armee in Einklang zu bringen. Bei durchschnittlichen Wurfergebnissen bewegt es sich 10 Zoll pro Spielzug, so daß du das Todesrad einfach zusammen mit den anderen Regimentern in der Mitte deiner Schlachlinie vorrücken lassen kannst. Natürlich schränkt das deine Möglichkeiten ein, die Waroplätze zu entfesseln, weil du eigene Truppen treffen kannst. Stattdessen könntest du die Kriegsmaschine auch zu einer Flanke um, damit seitlich in die Feindfront zu schmettern und sie von Ende her aufzurollten. Das Todesrad gehört zu den schlagkräftigsten Waffen der Skavenarmee, so daß ich damit immer die zähsten Modelle des Gegners zu überrollen versuche - W6+2 Treffer mit einer Stärke von 7 in Verbindung mit den Waroplätzen bringen selbst Dämonen und Drachen ins Wanken.

Als ausgesprochen geschickt erweist es sich, wenn du schon beim Spielauftbau einen Hügel so aufstellst, daß seine Kuppe in deine Aufstellungsgrenze hineinragt, denn dann kannst du dein Todesrad hangabwärts auf den Feind zurollen lassen. Das verlängert die Bewegung des Todesrades im ersten Spielzug ausreichend, um es weit vor die Hauptkampflinie der Skaven zu bringen und erleichtert einen Frontalangriff sehr.

### GRUNDLEGENDE TAKTIKEN

Mit einer Skavenarmee bleibt dir bei der Wahl deiner Strategie nur eine einzige Möglichkeit, und die heißt ANGRIFF! Dir mangelt es an Schützen und Kavallerie. Deshalb kannst du es dir nicht leisten, den Feind länger auf Abstand zu halten, als zur Vorbereitung deines Sturmangriffs unbedingt nötig ist. Andernfalls müßtest du erleben, wie deine Armee bald von Flankangriffen überrollt würde und deine Verluste durch Beschuß und Kriegsmaschinen rasend schnell ansteigen würden. Um das zu vermeiden, mußt du den Gegner so schnell wie möglich zu Leibe rücken. Die Chancen eines blindwütigen Sturmangriffs sämtlicher Krieger quer über das Schlachtfeld lassen sich dabei natürlich durch eine Vielzahl geschickter Varianten verbessern, aber im Kern bleibt die grundlegende Taktik immer die gleiche.

Damit dieses gewagte Unterfangen gelingt, mußt du deine wichtigen Kampfseinheiten unbedingt einigermaßen intakt halten. Alle anderen Armeeteile hingegen dienen ausschließlich dem Zweck, den Vormarsch dieser Kernregimenter abzusichern. Deine Gossenläufer überfallen die Kriegsmaschinen des Gegners, die Rattenmeuten attackieren seine Flanken, und die Warp-Flammenwerfer reißen Löcher in alles, was sich der Wucht deines Sturmangriffs möglicherweise in den Weg stellen könnte.

Abschließend noch ein Wort zum Thema Gelände: Viel Leute meinen, daß man für das Spielen mit einer Skavenarmee eine Menge Landschaftsteile als Deckung benötigen würde, aber das Gegenteil ist der Fall. Wünschenswert sind möglichst wenige Geländemeerale, weil jeder störende Engpaß die großen Skavenregimenter aufstaut und ihren Vormarsch verlangsamt. Mehr als einige Hügel, auf denen deine Jezails Stellung beziehen können, solltest du dir eigentlich nicht wünschen, sonst steckst du in argen Schwierigkeiten.

Als Nachteil der kleinen Meuten erweist sich, daß ihnen die Schlagkraft fehlt, um mit großen Feindregimentern fertigzuwerden und daß sie ihren Meutembändiger leichter durch feindlichen Beschuß verlieren, was sie mit den Auswirkungen ihrer *Blödheit* und einem Moralwert von 5 zurückläßt.

Die großen Meuten hingegen neigen dazu, starken Beschuß durch Kriegsmaschinen oder feindliche Zauberkräfte auf sich zu ziehen, so daß sie häufig schon schwere Verluste erleiden, bevor sie überhaupt zum Kämpfen kommen - was dennoch eine gute Sache sein kann, wenn du deinen Gegenspieler dazu verleiten willst, deine anderen Regimenter in

Rankiert von den Albinowachen des Rats der Dreizehn, im Ungewissen darüber gehalten, ob er sich als Gast oder als Gefangener zu betrachten hatte, wurde der Graue Prophet Thanquo lob durch die vollen Straßen Skavenblights zum Zerborstenen Turm geführt. Um sein rasant pochendes Herz zu beruhigen, schluckte er den Speichel hinunter, der sich in seiner Schnauze sammelte, wie immer, wenn er unter Druck stand. Dreimal schluckte er so wildend mit seinem Schwanz um sich, daß sogar die riesigen weißen Sturmräder von ihm abrückten. Gut, gut, dachte er, wenigstens hatten sie noch ein Mindestmaß an Respekt vor ihm.

Die Menge teilte sich vor den Wachen wie durch Zauberrei. Selbst stolze, in die Uniform einer Klanführer-Leibgarde gekleidete Krieger machten Platz, traten in die überlaufenden Gassen und nickten beim Vorbeigehen unterwürfig. Auf gewisse Weise berührte Thanquo das. Selbst wenn er ein Gefangener sein sollte, eine Möglichkeit, die er sich beharrlich einzustudiert verweigerte, so vermochte er den brodelnden Schwärmen der Stadtbewohner trotz allem auch jetzt noch Furcht einzuflößen.

Überall herrschte ein ständiges Drängeln und Schubsen. Skavenblight platze vor Leben beinahe aus den Nähten. Dauernd rempelten die Stadtbewohner einander an und verzogen ihre Fänge zu warnenden Grimassen, wenn sich ihre Leiber zu nahe kamen. Eine hastende Flut kapuzentrager, tuchverhüllter Rattenmenschen bewegte sich durch die Stadt und jeder ging eilig seinen eigenen, dunklen Geschäften nach. Die Säfte hochgestellter Persönlichkeiten trieben im Strom der Menge mit und ragten aus dem wogenden Fleischmeer heraus, wie Käthe, die über einen Fluß aus Fell segelten.

Hier und da lag jemand auf den geborstenen Pflastersteinen mitten im Weg. Vielelle schließen die reglosen Gestalten nur, womöglich waren sie sogar tot, Thanquo kümmerte es nicht. Wo diese Kreaturen herkamen, gab es noch mehr als genug davon. Selbst der vom Zahn der Zeit angenagte Brunnen dort drüber, der immer noch die undeutlichen Umrisse eines menschlichen Bogenschützen zeigte, lag Thanquo mehr am Herzen als irgendeiner seiner Artgenossen, und die Statue war ihm völlig gleichgültig.

Der Lärm war ohrenbetäubend. Nur das Rumeln der unterirdischen Maschinen in der Ferne und das Mahlen der riesigen Kornmühlen vermochten das Getöse der zwanzigtausend Skavenstimmen zu übertönen. Sie zetzeren auf hundert verschiedene Weisen: Quietende Wutschreie, Unschuldssbeteuungen, Gnaden gewinse und um Aufmerksamkeit heischendes Gebrüll lagten in heftigem Wettkampf miteinander.

Er holte tief Atem und füllte seine Lungen mit der heißen und feuchten Luft. Sie roch nach Methan, gärendem Abfall und den ungewaschenen Leibern der Menge. Der Wind trug seinen empfindsamen Nüstern den Geruch schalen Wassers und den kränklich-süßen Duft von Moder und Faulnis zu. Es war ein beruhigender Geruch, der von der Anwesenheit einer Vielzahl seiner Leute kündete, von der langen Besetzung dieses Ortes durch unzählige Skavengenerationen. Für Thanquo war es der Duft der Heimat.

Eingehend musterte er seine Umgebung und versuchte den nagenden Verdacht abzuschütteln, daß dies womöglich das letzte Mal sein möchte, daß er all das hier bewundern durfte. In dem trüben Dunst zeigte

sich Skavenblight von seiner schönsten Seite. Die gewaltigen, zerfallenden Gebäude ragten unheimlich aus dem Nebel heraus. Rattenmenschen schwärmen durch jedes ebenerdige Fenster und sämtliche Türen. Riesige, verrottende Eichenbalken ächzten unter der Last des Steinweges, das sie nur noch mit Mühe abzustützen vermochten. Leuchtende Pilze erhellen einen Pfad durch den Dunst. Mit phosphoreszierenden Algen bedeckte Pfützen überzogen das zerborstene Straßenpflaster mit einem schimmernden Flickenteppich. Aus jeder Ecke und jedem Winkel starnten ihnen die rauhtälerhaften und hungrigen Ecken von Skaven entgegen.

Seine Eskorte hatte die Schwerter gezückt, und das machte Thanquo unruhig. Bereits in seiner Nistkammer hatte man ihm all seiner Waffen beraubt. Nur den auserwählten Wachen der Dreizehn, alles stümme Albinos, war es erlaubt, den Zerborstenen Turm bewaffnet zu betreten, denn sie waren ihren Herren so treu ergeben, wie es einem Skaven überhaupt nur möglich war. Thanquo wußte das nur zu gut. Wie oft hatte er schon versucht, einer der Tempelwachen zu bestechen oder zu erpressen, aber immer ohne Erfolg. Sie flüchteten ihre Meister mehr als ihre Zauberkräfte, und den Reichtum, der ihre Treue erkauft, vermochte er einfach nicht zu überbieten.

Ein seltsamer Gedanke schoß Thanquo durch den Kopf. Farbige die Ratswachen ihr Fell weiß oder wurde es von ganz allein weiß, sobald man sie in den Dienst der Dreizehn einberief?

Vieelleicht stimmte das Gerücht, und es handelte sich bei ihnen allen um für teures Geld vom Züchter-Klan



gekaufte Mutanten. Thanol verwarf diesen Gedanken jedoch wieder, denn das würde den Meutenbändigern einfach zuviel Macht über die Ratsmitglieder einräumen. Angenommen, sie zückten die Wachen so heran, dass sie auf ein bestimmtes Geheimwort hin alle angrißen? Durch eine einzige zeitlich wohl abgestimmte Attacke könnte dann der gesamte Rat ... einen Schlag ausgeschlagen werden. Thanol machte sich eine geistige Notiz bei Gelegenheit die Ursache der Mutationen dieser Albinoarbeiter herauszufinden. Man konnte ja wissen, wann sich eine solche Information als nützlich erweisen würde oder welche anderen interessanter Hinweise die sich zuverlässig lohnten, die Nachforschung eröffnen mochte. Vorausgesetzt natürlich, er überlebte die ihm bevorstehende Befragung durch die Dreizehn, aber daran hegte er keinerlei Zweifel.

Sicher, der Gedanke, den schrecklichen Herrschern seines rattenähnlichen Volks gegenübertreten zu müssen, erfüllte den Grauen Propheten mit Furcht, obwohl ihm Angst und Entsetzen keineswegs fremd waren. Die Verschlagenheit der Dreizehn war legendär und wurzelte im schwärzesten Bösen. Man sagte ihnen nach, sie seien unsterblich, die Auserwählten der Gehörnten Ratte selbst, und bewandernd in den schrecklichsten und mächtigsten Zauberkünsten. Jeder von ihnen hätte sich seinen Platz bis zur Spitze der Skavengesellschaft durch Bösartigkeit, Verschlagenheit und zahllose unaussprechliche Verbrechen erkämpft. Jeder konnte nur durch einen noch zäheren Skaven ersetzt werden, der seinen Vorgänger im Zweikampf erschlug. In den letzten zehn Generationen war jedoch nicht ein einziger Ratscherr auf diese Weise abgängt worden.

Die Herrscher des Zerfalls waren erbarmungslos, weise und bösartig, und sie nahmen Misserfolge keineswegs wohlwollend hin. Thanol fürchtete, daß sie ihn, natürlich völlig zu Unrecht, als einen Versager betrachteten. Er wischte diesen Gedanken aber beiseite. Die Affäre unter der Menschenstadt Nuun hatte zwar in einem Fiasko geendet, aber das war schließlich nicht seine Schuld.

Schuld hatten vielmehr seine unfähigen Untergebenen und natürlich dieser Zwerg mit seinem verbündeten Menschling. Möchte die Gehörnte Ratte die stinkenden Seelen dieser Ausgebüten der Hölle auffressen. Wären die zwei nicht gewesen, dann hätte er die Ziele des Rates alle wie vorgeschenkt erreichen können. Überdies vermutete er, daß irgendwo in den Reihen seiner Gefolgslieute auch Verräter gesteckt hatten. Der Haß auf seine Feinde und die Furcht vor dem Rat lagen in Thanquols verrotteter Seele miteinander im Widerstreit. Hastig schob er beide Gefüle beiseite.

Was hatte er schon zu befürchten? War er nicht ein Grauer Prophet, der mächtigste aller Kattengäger und der verschlagenste aller Mittelsmänner des Rates? Hatte er nicht die Dreizehn Initiationskreise durchquert und das Labyrinth des Unausweichlichen Todes mit verbundenen Augen durchschritten? Hatte er nicht seinen eigenen Zauberlehrling umgebracht und dessen Seele gefressen? Hatte er nicht drei Generationen seit seiner Geburt überlebt? War er nicht für einige der größten Erfolge des Rates in den letzten Jahren verantwortlich?

Thanqol gönnte sich einen wohlverdienten Augenblick hämischer Schadenfreude. Hatte er nicht den Meisterplan zur Ermordung des abtrünnigen Seuchenherrschers Skratusk ausgeheckt, und hatte er nicht den aufständischen Klanführer Kaskat mitsamt

seinem Klan zur Strecke gebracht? Der Gedanke daran, wie er Kaskat und seine sämtlichen Berater zu einem Friedensrat gelockt und sie dann mit Verdächtigungen des Verrats solange gegeneinander aufgehetzt hatte, bis sie einander an die Gurgel sprangen, erfüllte ihn noch jetzt mit Stolz.

War er nicht in die Menschenstadt Miraglano in Tilea gereist, und hatte deren Bürgermeister für die Sache der Skaven gewonnen, indem er ihnen Macht und ewiges Leben versprach? Die einfältigen Narren waren nur allzu bereit gewesen, an seine Zauberkräfte zu glauben. Hatte er nicht die Armee angeführt, welche die Chaos-Kriegsmute von Alarik Löwenahne vernichtet hatte, als diese die Besitztümer des Rates im Norden bedrohten? Und hatte er nicht eigenhändig den Nekromanten Vorgham von Praag im Zweikampf besiegt? Sicherlich mußte das alles in den Augen des Rates doch etwas zählen?

Sicher, es hatte einige kleinere Rückschläge gegeben. Die Bürgermeister von Tilea waren durch den Warpsteinstaub, den er ihnen zu essen gegeben hatte, allesamt mutiert und von ihren Mitbürgern gesteinigt worden. Alarik hatte er nur um den Preis der Leben sämtlicher Skaven aufhalten können, die unter seinem Kommando geslandet hatten. Vorgham war starker denn je als Todesfürst zurückgekehrt und hatte dem Skavenvolk ewige Feindschaft als Rache für das geschworen, was er als ihren Verrat ansah. Und doch waren das alles nur vorübergehende Rückschläge im Großen Plan. Es waren keinesfalls Misserfolge, nur wer gänzlich blind und idiotisch war, würde sie dafür halten. Und der Rat war weder blind noch dumm. Die Dreizehn würden seinen wahren Wert schon zu schätzen wissen. Ja, das würden sie.

Als sie sich dem Zerborstenen Turm näherten, unterdrückte Thanol den Drang seiner Dufldrüsen, den Geruch seiner Furcht zu versprühen. Er war ein Grauer Prophet, der mächtigste aller Skavenzauberer, und er weigerte sich, Angst zu haben. Jawohl, er weigerte sich, Furcht zu zeigen, selbst im Angesicht eines zorn tobenden Rates. Er fürchtete sich nicht vor dieser riesigen Masse in irrsinniger Schräglage jagt ihm keinen Schrecken ein. Nein, seine Gliedmaßen zitterten nicht, wenn er ihn sah. Sollten doch die anderen Ratten abergläubisch vermeiden, in den Schatten des Großen Turms zu geraten. Er stand über solchen Dingen. Er hatte den Turm schon früher, bei seiner Ordensaufnahme betreten, und auch damals hatte er keine Angst gehabt. Er ließ seinen Geist zu jenen glücklicheren Tagen zurückschweifen, jenen längst vergangenen Tagen, als er noch ein unerfahrener, heranreifender Jungling gewesen war.

Er hatte sich seinen Weg aus dem tiefsten Rattenloch Skavoblights bis hinauf zu den luftigen Höhen der Macht nicht dadurch erkämpft, daß er sich als Feigling erwies. Er war viel mehr mutig und kampfbereit. Er war der Kleinsten und Schwächste seines Wurles gewesen, schon seine Fellfarbe hatte ihn als andersartig gekennzeichnet. Von Rechts wegen hätte er in diesen düstigen, gasbelichteten Tiefen sterben müssen, von seinen größeren Artgenossen aufgefressen oder von einer der zahlreichen Explosionen oder Höhleinstürze umgebracht, die alle anderen seines Wurles dahingerafft hatten. Jawohl, er hätte sterben müssen, aber er war nicht gestorben, denn er war ein Auserwählter.

Seine angeborene Wildheit hatte seine mangelnde Größe mehr als wettgemacht, und seine unheimliche graue Fellfarbe hatte seinen Artgenossen sowohl Furcht

als auch Haß eingeflößt. Dank seiner natürlichen Verschlagenheit vermochte er allen, die ihn verprügelt hatten, Fallen zu stellen, und seine angeborene Intelligenz und Gediegene Weisheit machten ihn bald zu einem Anführer seines Geburtsjahrganges. Danach hatte es niemand mehr gewagt, seinen Jährling Herausforderungen nicht solange ihm eine kleine Armee unterzutragen.

Und da war noch mehr. Er hatte nicht nur einfach durch Glück, Verschlagenheit und Kampfvermögen überlebt. Als die bebende Erde das Dach über sämtlichen Nestlöchern seiner Familie hatte einbrechen lassen, hatte ihn irgendjemand seinetwegen gewarnt, zu fliehen und auf dem einzigen sicheren Weg aus den einstürzenden Tunneln herausgeführt. Während die riesigen laufraubbetriebenen Aufzüge abgesetzter waren und sämtliche Insassen umkamen, hatte ihn eine Vorahnung in der letzten Sekunde davor gewarnt, an Bord zu gehen. Selbst als die Handlanger des Skryre-Klans das Stollensystem seines Klans mit ihrem Giftwind gefüllt hatten, hatte er es im Voraus gewußt. Ein Traum hatte ihn gewarnt, und er war durch die Abwasserkanäle in Sicherheit geflüchtet. Vorher hatte er nur diejenigen seiner Artgenossen gewarnt, die ihm den größten Respekt entgegengebracht hatten.

Seine Träume hatten ihn dazu gebracht, die Mittelsleute des Rates aufzusuchen. Die Gehörnte Ratte hatte zu ihm gesprochen und ihn wissen lassen, daß er einer der Auserwählten sei. Thanol hatte zugehört, den Tempel aufgesucht und sich unter all die anderen verängstigten jungen Skaven gemischt, die sich um Aufnahme in den Dienst der Gehörnten Ratte bemühten. Im Tempelinnern hatte man ihn dem Todestest unterzogen. Er hatte richtig erraten, welche der Dreizehn Türen er nehmen müßte und war zuversichtlich in das Innerste Heiligtum der Gehörnten Ratte geschriften, während die anderen in die Kammer des Sichernen Todes traten.

Die Propheten hatten daraus erkannt, daß Thanol echt war, daß ihn die große Pfote ihres Herrn wahrhaftig berührt hatte. So hatten sie ihn willkommen geheißen und derweil über die Schreie der anderen gescheiterten Bewerber gelacht.

Als Thanol und die Albinoawachen den Eingang in den Zerborstenen Turm durchschritten, senkte sich Stille auf sie herab. Der Stadtärm wurde wie von einem unsichtbaren Vorhang abgeschnitten. Die Luft drinnen war kühl und mit Feuchtigkeit durchtränkt. Sie erinnerte ihn stark an jenen Tag, als man ihn ins Allerheiligste gebracht hatte, den geheiligten Ort, wo vor beinahe zweihundert Jahren die Gehörnte Ratte das Flehen der Grauen Propheten hin in eigener Gestalt erschienen war und dem großen Bürgerkrieg ein Ende gemacht hatte.

Er erinnerte sich an die Ehrfurcht, die er gefühlt hatte, als er die dreizehnstöckige Säule erblickte, welche die einhundertneunundsechzig, von der Gehörnten Ratte aufgestellten Gebote trug. Er hatte eine Reliquie des einzigen Wesens im Universum erschaut, das er im tiefsten Innern seines Skavenherzens als mächtiger als sich selbst anzuerkennen bereit war.

Die Meister seines Ordens hatten ihn nicht erst auffordern müssen, sich vor der Säule zu verneigen. In verzuckter Bewunderung hatte er sich spontan zu Boden geworfen, aber selbst immiten seines religiösen Eifers hatte ihn irgendjemand davor gewarnt, die runenübersäte Säule zu berühren. Die Meister hatten weise mit ihren Schwänzen gewedelt und gewußt, daß er wahrlich einer der Auserwählten war.

Damals war er noch ein Jungling gewesen. Er war noch nicht in die Geheimnisse seines Ordens eingeführt worden und er hatte noch nie den Warpsteinstaub geschnieken, der verzückende Visionen von Blutbadern und Tod durch seinen Verstand tanzen ließ. Er hatte noch nichts von den geheimen Ritualen erfahren, die seine hellseherischen Fähigkeiten scharfen und ihn in die Lage versetzen sollten, der Zukunft ihren Schleier zu entziehen. Er hatte noch nicht die geheimen Verstandesgaben gemeistert, die seinem messerscharfen Geist die Pläne seiner Feinde offenbart, oder jene tödlichen Zauberstriche erlernt, die es ihm ermöglichten, ganze Armeen auf einen Schlag auszulöschen.

Damals hatte er noch nichts von alledem gewußt, aber er war jung und schnell von Begriff gewesen, und ein begieriger Schüler. Bald war er über den Lehrlingsrang hinausgewachsen. Er hatte überlebt, wo andere seines Alters gescheitert waren. Die Erinnerung an das Schicksal der anderen, die man mit ihm zusammen in den Orden eingeführt hatte, heiterte ihn in seinen schwärzesten Stunden oftmals auf.

Squikit war völlig dem Wahnsinn verfallen, nachdem er einen heimlichen Blick in die versteckten Zauberbücher von Meister Tiskeit gewagt hatte. Hüpfend und Kauderwelsch murmelnd war er mit schaumtriefendem Mund davongerannt. Er war in den Sumpfen verschwunden und nie wieder gesehen worden. Thanol war froh, daß Squikit die Bücher zuerst gelesen hatte. Denn auch er selbst hatte damals erwogen, die Bibliothek seines Meisters zu durchstöbern.

Borkha hatte sich in eine Chaosbrut verwandelt, als er im Kampf gegen die Orks zuviel Warpstein schluckte. Das war eine Verschwendug, denn Borkha war formbar gewesen und hätte sich als ein brauchbarer Handlanger für Thanol erweisen können. Der geistreiche Tiskeit war von einer Traneklinge getötet worden, die vermeintlich ein Assassine vom Eshin-Klan geführt hatte, Opfer einer fortwährenden Intrigen des Rates. Womöglich hatte Meisterprophet Kritischtur befürchtet, daß sein Gunstling ihn eines Tages im Rat ersetzen könnte, und ihn besiegt lassen. Von jenem Tag an hatte Thanol sorgfältig darauf geachtet, seinen Ehreiz nicht allzu offen zu zeigen.

Als sie begannen, ihren Weg die lange gewundene Treppe zur Ratskammer hinauf fortzusetzen, fluchte Thanol und erinnerte sich an die vielen Male, die er diese Treppe im Triumphzug emporgestiegen war. Nicht immer hatte er das Mißfallen des Rates auf sich gezogen. Er konnte sich noch gut an die frühen Tage erinnern, als er sich der Gunst der Ratsherren erstmals erfreut hatte, als er mit seinen Prophetenbrüdern gewetteifert und gegen sie Intrigen gesponnen hatte, um die begehrtesten Aufträge zu ergattern. Mit einem gewissen Triumphgefühl erinnerte er sich daran, wie man ihn zum Botschafter des Rates auserkoren und in die Hochburg des Eshin-Klans unter dem von den Menschen Cathay genannten Land entsandt hatte. Dort hatte er ihre seltsamen Pagodentempel gesehen, die Ausbildung ihrer Mörder beobachtet und leibhaftigen Respekt vor den Fertigkeiten des Assassinenklaus erworben.

Er erinnerte sich, wie man ihn auserwählt hatte, um die Wege der Menschen zu studieren, was eine hohe Ehre war, denn der Rat betrachtete dieses schnellbrütende Volk als die größte Bedrohung für die Oberherrschaft des Tieflandreiches. Sicher, sie waren unglaublich dummkopf, aber nicht so dummkopf wie Orks. Sie waren bessere Zauberer als das aussterbende Volk der Zwerge und

Skavenzährener als das schwindende Elenvölker. Aber man konnte sie zurechstzurütteln und sie würden gute Sklaven sein, sobald sie sich unter der Führung der Skaven befänden. Thanol hatte schon viele Skavenüberfälle auf die Menschen ausgeheckt und durchgeführt.

Angesichts von der Verführung und Besiebung der fleischigen Bürgermeister hätte es im Land Bretonien auch den Mutmaßaufstand in Mousillon angezettelt. Er hätte für das Wiederaufleben der alten Rivalität zwischen den Sektoren des Ulric und des Sigmar gesorgt. Damals war der Rat außerst zufrieden mit ihm gewesen, hatte ihn mit dem Rattenoher Knochenbrecher belohnt und ihm diesen als Leibwächter zur Verfügung gestellt. Verflucht sollte diese untaugliche und verräderische Ausgeburt des Zuchtklans sein. Die Kreatur hatte Thanol durch seine Unfähigkeit beinahe zu Tode gebracht. Thanol hatte ja schon immer vermutet, daß Rattenoher Pech brachten.

Es war verdammt knapp gewesen. Er hatte den Sieg schon fast in seinen Klauen gehabt. Beinahe hätte er das Imperium, das mächtigste der Menschenreiche, in einen Bürgerkrieg stolpern lassen. Das wäre sein größter Augenblick gewesen. Sein menschlicher Strohmann, von Halstadt, hatte den Bruder des Imperators umbringen sollen. Die Ermordung einer solch hochgestellten Persönlichkeit durch das Oberhaupt der Geheimpolizei von Nuln, Kurfürst hatte einen Krieg zwischen dem mächtigen Stadtstaat Nuln und den Streitkräften des Imperators vom Zaun gebrochen. Es wäre ein Krieg, der beide Seiten tödlich geschwächt und den Weg für eine Skaveninvasion auf der Oberfläche der Erde freigemacht hätte.

Und so hätte es auch laufen müssen. Aber statt dessen war alles furchtbar schiefgegangen. Irgendein Menschling hatte von Halstadt getötet. Bevor Thanol und Knochenbrecher eingreifen und von Halstadt retten konnten, hatte der Zwergenkumpan des Menschlings Knochenbrecher getötet und Thanol gezwungen, einen strategischen Rückzug anzutreten. Trotzdem hatte Thanol selbst danach noch sein Bestes gegeben, um die Lage zu retten.

Aufs Heftigste widersprach er jenen verleumderischen Gerüchtenmätern, die flüsterten, daß er lediglich versucht hätte, sich an dem Zwerg für seine Demütigung zu rächen. Das stimmte einfach nicht. Für so etwas war er zu klarsichtig. Die Invasion von Nuln war ein sorgfältig überlegter Schritt gewesen und sie hätte funktionieren müssen. Ganz nach Plan waren seine Gefolgslute mittendrin während des Großen Ballfestes im Palast des Kurfürsten aufgetaucht. Mit einem einzigen Handstrich hatte er sämtliche Anführer der Stadt in den Klauen gehalten und hätte sie zwingen können, sich seinem Willen zu fügen. Aber wiederum hatten ihm das verfluchte Paar und die Unfähigkeit seiner Untergaben einen Strich durch die Rechnung gemacht. Wer hätte auch ahnen können, daß der Menschling eine Horde seiner Artgenossen dazu bringen konnte, den Palast anzugreifen? Wer hätte geglaubt, daß er und der Zwerg sich bis in den Ballsaal durchschlagen und die Adelsleute befreien könnten? Nicht einmal von einem Skaven mit Thanol!

Scharfsinn konnte man erwarten, daß er solche Dinge in Erwägung zog.

Danach blieb Thanol keine andere Wahl mehr, als die große Invasion der Stadt zu befehlen. Das war eine vollkommen vernünftige Entscheidung gewesen. In keinerlei Hinsicht war sie aus Wut oder Zorn zustande

gekommen, wie einige seiner Feinde glaubten hatten. Es war der richtige Zeitpunkt gewesen, und das Aufsuchen einer so massierten Skaventreitmacht in ihrer Mitte hätte die Menschen tollig überrumpelt.

Noch jetzt erfüllte es sein Herz mit Stolz, wenn er daran zurückdachte, wie diese riesige Armee aus Rattenmenschen sich durch die Abwasserkanäle bewegt hatte. Sie hatten eine bemalte unüberwindliche Horde dargestellt. Die heillos verwirrten Menschen vermochten dem Ansturm der fanatischen Seuchen-Klan nichts entgegensetzen. Scharenweise hatten die teuflisch ausgekleideten Kriegsmaschinen des Skavre-Klans die Einwohner der Stadt niedergemäht, und die Giftwindkrieger sie aus dem Schutz ihrer Barrakaden herausgeschleudert. Ihre Armee war unbesiegbar gewesen. Eine Stunde lang war Thanolquol heulende, schäumende Horde marodierend durch die Straßen Nulns getobt.

Die Stadt wäre ein paar Stunden später gefallen, wenn dieser verfluchte Zwerg nicht jenes Stadtviertel in Brand gesetzt hätte, in dem Thanolquols Rattenher an die Oberfläche gekommen war und die Skaven gezwungen hätten, der wartenden Menschenarmee in die Arme zu laufen, die jenseits der Feuerbrunst bereits auf sie lauerte. Beinahe mochte man an einen wohl vorbereiteten Hinterhalt glauben, aber Thanol zweifelte, daß irgendein Mensch genug Verstand besaß, um Derartiges zu planen. Inzwischen vermutete er mehr denn je, daß Verrat aus seinen eigenen Reihen dahintergesteckt hatte.

Die Skaven hatten durch den Feuersturm zwar erhebliche Verluste erlitten, aber auf der Seite der Menschen hatten sie gleichermaßen verheerende Zerstörung angerichtet. Es war ein ungeheuerer Rückschlag für das Volk der Menschen geworden. Im richtigen Licht betrachtet, war der Feldzug also ein Erfolg gewesen. Ein ganz eindeutiger Erfolg, und so wurde er es auch dem Rat erzählen.

Jetzt standen sie vor zwei großen schwarzen Türflügeln, die Zeichen der Gehörnten Ratte trugen. Neben dem Portal befand sich ein riesiger Bronzegong. Thanol sah zu, wie ein riesenhafter Rattenoher diesen Gong schlug und einen einzelnen, furchterregenden Ton erklingen ließ. Von einem unsichtbaren Mechanismus bewegt, schwangen die Türflügel auf und gaben den Blick auf den Ratsaal der Dreizehn frei.

Thanol holte tief Luft und begann mit den Übungen, die alte Slekkt ihm beigebracht hatte, um sein rasend schlagendes Herz zu bändigen. Er zwang einen Klaunfuß vor den anderen und schritt in den Saal, bemüht, mit seinen scharfen und weitblickenden Augen, die dort herrschende Finsternis zu durchdringen.

Der Saal war groß, kreisförmig und kaum beleuchtet. Eine halbkreisförmige Bühne säumte eine Seite des Raumes. Darauf befand sich ein riesiges, in rote und schwarze Tücher gehülltes Podium. Hinter dem Podium standen dreizehn Sessel. Einige dieser Stühle waren besetzt, andere waren leer. In dem trüben Licht fiel es schwer, irgendwelche Einzelheiten der im Raum Anwesenden auszumachen. Hinter jedem Sessel wiederholte sich das Zeichen der Gehörnten Ratte. Vor jedem Sessel lag ein Bannertuch über das Podium gelegt, mit dem Klanwappen des Stuhlinhabers. An den Mauern hingen ringsum riesige rote Wandteppiche.

Als Thanol nach vorne schritt, glomm ein unheimlich erinnernder Lichtstrahl auf und beleuchtete einen Punkt in der Mitte des Fußbodens. Er fiel genau auf einen großen Kreis, wo abermals das Zeichen der Gehörnten Ratte in den Boden gezaubert war. Ohne daß man es ihm sagen mußte, wußte Thanol, daß er sich dort hinstellen sollte. Kuhig schafft er hinüber, kämpfte den Drang nieder, sich umzudrehen und zu fliehen, und widerstand sogar dem noch stärkeren Verlangen, seine Zähne zu einem wildtollen Grinsen zu fletschen. In seinem Magen magte der Schwarze Hunger, und in diesem Augenblick wußte er, daß er im Notfall sogar gegen den Rat der Dreizehn kämpfen würde.

Der Boden knarrte unter seinem Gewicht, und er spürte genau, daß dieser Abschnitt hohl und unsicher war. Aus der Tiefe unter ihm drang der schwache Geruch nach faulendem Wasser und etwas anderem, etwas Republikenhaftem empor. Er war sich gewiß, daß er ein entferntes Wasserschlägen und ein Zischen hörte. Er stummelte also, der Rat besaß hier eine geheime Schutzvorrichtung. Er hatte schreckliche Gerüchte gehört, daß die Ratsherren eine Falltür benutzt haben, um alle, die ihr Mißfallen erregt hatten, in einen Tümpel voller ausgehungerter, mutierter Monster stürzen zu lassen, die irgendeine abscheuliche Kreuzung aus Skaven und Krokodil hervorgebrachte hatte. Er fragte sich, wie lange es wohl dauern mochte, bis er die Wahrheit am eigenen Leibe erführt.

Blinzelnd stand er im gleißend hellen Laternenstrahl. Jetzt, wo ihn das Licht blendete, konnte er endgültig nichts mehr erkennen. Die Gestalten auf den Sesseln waren nur noch bloße Schattenumrisse. Ihm wurde bewußt, daß er sich gewißlich im Nachte befinden würde, wenn er kämpfen müßte. Er bot Geschossen oder Zaubersprüchen eine deutliche Zielscheibe, während er selbst seine Gegner nicht sehen konnte. Rasch entschied er, daß ein Kampf nicht durchführbar war. Was auch immer das Schicksal für ihn bereithalten möchte, es war besiegt.

"Sei gegrüßt, Grauer Prophet Thanol", sagte eine Stimme, tief durchdröhnt mit uraltem Übel.

"Jawohl, sei gegrüßt", sagten andere Stimmen. Einige waren dünn und schrill und so schwach, daß man sie fast nicht hören konnte. Andere waren so tief, daß sie auch aus den Rachen von Trollen hätten stammen können. "Grüße und Glückwünsche."

Thanolos Stimme brach beinahe, als er antwortete. Er kämpfte darum, daß sie sich nicht quiekend überschlug. "Grüße auch Euch, große und mächtige Herrscher des Zerfalls."

"Wir wünschen, mit dir über deine kürzlichen Taten in der Menschenstadt Nuln zu sprechen..."

"Ich kann das erklären", unterbrach Thanol. "Meine jämmerlichen Untergebenen..."

"Kein Grund zur Bescheidenheit, Grauer Prophet Thanol, die Verantwortung für den Plan liegt ganz bei dir."

"Ja... nein! Es war nur ein belangloser Rückschlag, das ist alles. Ich kann die Sache wieder zurechtrücken."

"Nicht nötig. Die Menschenstadt liegt halb in Trümmern, und die Krieger des Skav-Klans wurden auf ein Zehntel ihrer einstigen Stärke reduziert. Jetzt stellen sie für den Rat keine Bedrohung mehr dar."

Schnell stellte Thanol ein paar Überlegungen an. Er sah einen Lichtschimmer am Ende des Tunnels. "Sie planten einen Aufstand." Er versuchte es wie ein Mittelding zwischen einer Feststellung und einer Frage klingen zu lassen.

Ja, Grauer Prophet Thanol. Jetzt schmiedete sie keine Ränke mehr. Ein Lob an dich. Wir haben eine weitere Aufgabe für dich. Eine von schwerwiegender Bedeutung. Um dir zu helfen, stellen wir einen neuen Leibwächter in deine Dienste."

Thanol versuchte, die Lage von allen Seiten zu betrachten. Es schien unwahrscheinlich, daß der Rat tatsächlich glaubte, er hätte vom Verrat des Skav-Klans gewußt. Die Ratsherren waren dafür einfach zu gut informiert. Dennoch mußte es einige von ihnen gelegen kommen, wenn sie vorhatschten, daß er den Skav-Klan absichtlich vernichtet hätte. Vielleicht hatte der Klan die besondere Gunst eines Herrschers des Zerfalls genossen und sich mit ihm gegen den Rat verschworen. In diesem Fall konnte das offene Eingeständnis, daß jemand ein Komplott gegen den Rat geschmiedet hatte, abermals einen verheerenden Bürgerkrieg auslösen. Niemand im Rat wollte das. Deshalb kam es ihnen sehr gelegen, wenn sie so taten, als ob er die Verschwörung ganz alleine zu Fall gebracht hätte.

Und stimmte das nicht auf gewisse Weise auch? Thanol fühlte seine Brust vor Stolz anschwellen. Ein anderer Gedanke traf ihn. Sein Auftrag war sabotiert worden, um sein Mißlingen zu gewährleisten. Er war sich dessen jetzt ganz sicher. Wie er von Anfang an vermutet hatte, waren seine sorgsam ausgearbeiteten Pläne nur am Verrat eines Anderen gescheitert.

Während der Rat seinen neuen Auftrag umriß, erlaubte er seinen Gedanken, sich Racheplänen zuzuwenden. Zuerst mußte er seinen geheimen Feind aufzufinden, und dann... Er beschloß zudem, daß er seinen neuen Leibwächter wiederum Knochenbrecher nennen würde, im Gedanken an seinen treuen, vertrauenswürdigen und traurigerweise gefallenen Folgsmann. Ja, Thanol hatte schon immer vermutet, daß Rattenoher Glück brachten.

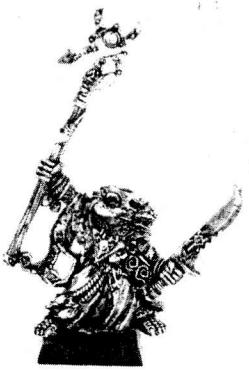


# SKAVEN

## THANQUOL UND KNOCHENBRECHER



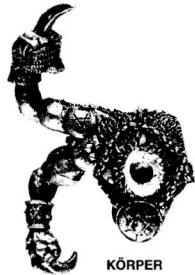
BEISPIEL EINES KOMPLETTEN KNOCHENBRECHER



GRAUER PROPHET THANQUOL



KOPF



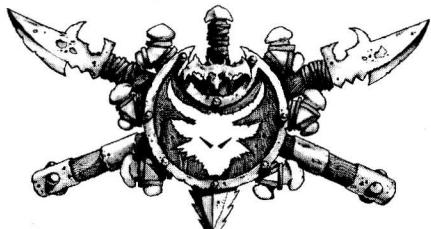
KÖRPER



LINKER ARM



BEINE

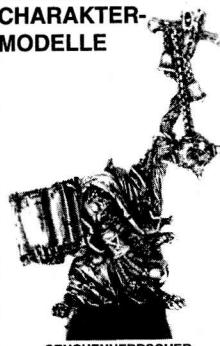


EIN KOMPLETTER KNOCHENBRECHER  
BESTEHT AUS:  
1x KOPF  
1x KÖRPER  
1x LINKER ARM  
1x BEINE

Miniatuредesign: Michael Perry und Jes Goodwin

# SKAVEN

## SPEZIELLE CHARAKTER-MODELLE



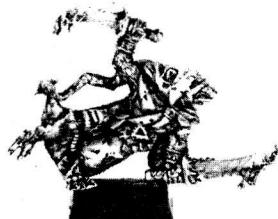
SEUCHENHERRSCHER SKROLK



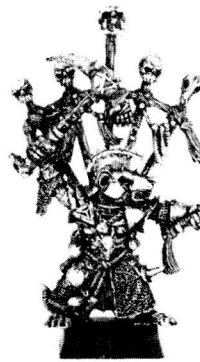
MEISTERASSASSINE SNIKCH KÖRPER



SCHWERT



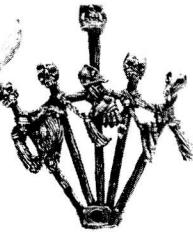
BEISPIEL EINES KOMPLETTEN SNIKCH



BEISPIEL EINES KOMPLETTEN QUIEK



QUIEK KOPFJÄGER



QUIEKS TROPHÄEN

EIN KOMPLETTER IKIT KRALLENHAND BESTEHT AUS:  
1x IKIT KRALLENHAND  
1x BANNER



IKIT KRALLENHAND



IKITS BANNER



BEISPIEL EINES KOMPLETTEN IKIT

Modell sind unbemalt. **WANUNG:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schlucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.

CITADEL MINIATUREN

CITADEL MINIATUREN

Miniatuредesign: Jes Goodwin

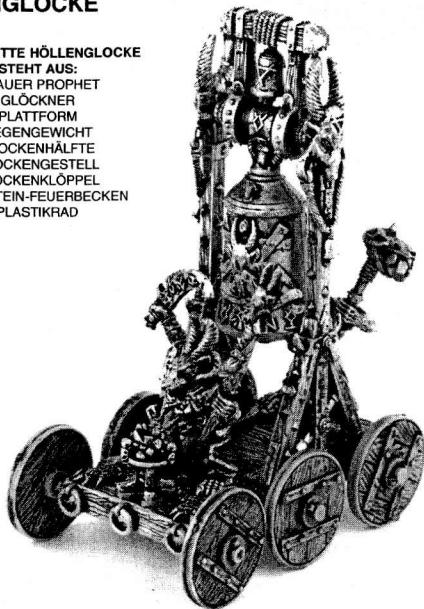
# SKAVEN

## HÖLLENGLOCKE

### DIE KOMPLETTE HÖLLENGLOCKE

BESTEHT AUS:

- 1x GRAUER PROPHET
- 1x GLÖCKNER
- 1x PLATTFORM
- 1x GEGENGEWICHT
- 2x GLOCKENHÄLFTEN
- 2x GLOCKENGESTELL
- 1x GLOCKENKLÖPPEL
- 1x WARPSTEIN-FEUREBECKEN
- 6x PLASTIKRAD



BEISPIEL EINER KOMPLETTEN HÖLLENGLOCKE



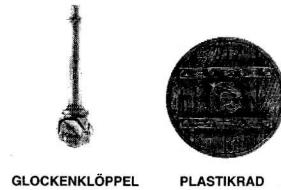
GRAUER PROPHET



GLÖCKNER



WARPSTEIN-FEUREBECKEN



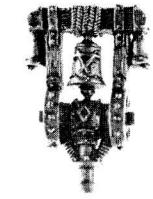
PLATTFORM



PLASTIKRAD



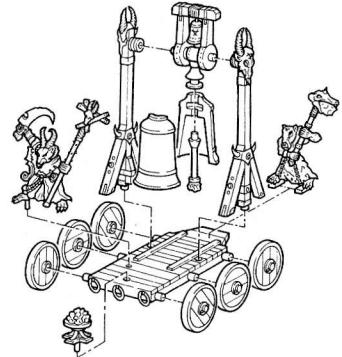
GLOCKENGESTELL



GEGENGEWICHT



GLOCKENHÄLFTEN



CITADEL  
MINIATUREN

Modelle sind unbemalt. **WANUNG:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schlucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.

# SKAVEN

## RATTENDÄMON

### DER KOMPLETTE RATTENDÄMON

BESTEHT AUS:

- 1x KOPF
- 1x KÖRPER
- 1x BEINE
- 1x LINKER ARM
- 1x VERDERBNISKLINGE
- 1x SCHWANZ



BEISPIEL EINES KOMPLETTEN RATTENDAMONS



KOPF



KÖRPER



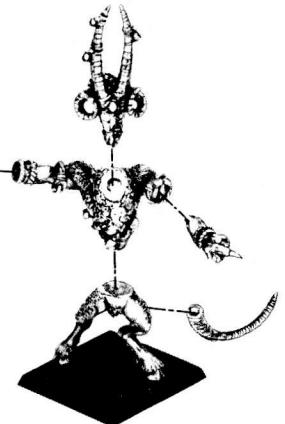
BEINE



LINKER ARM



SCHWANZ

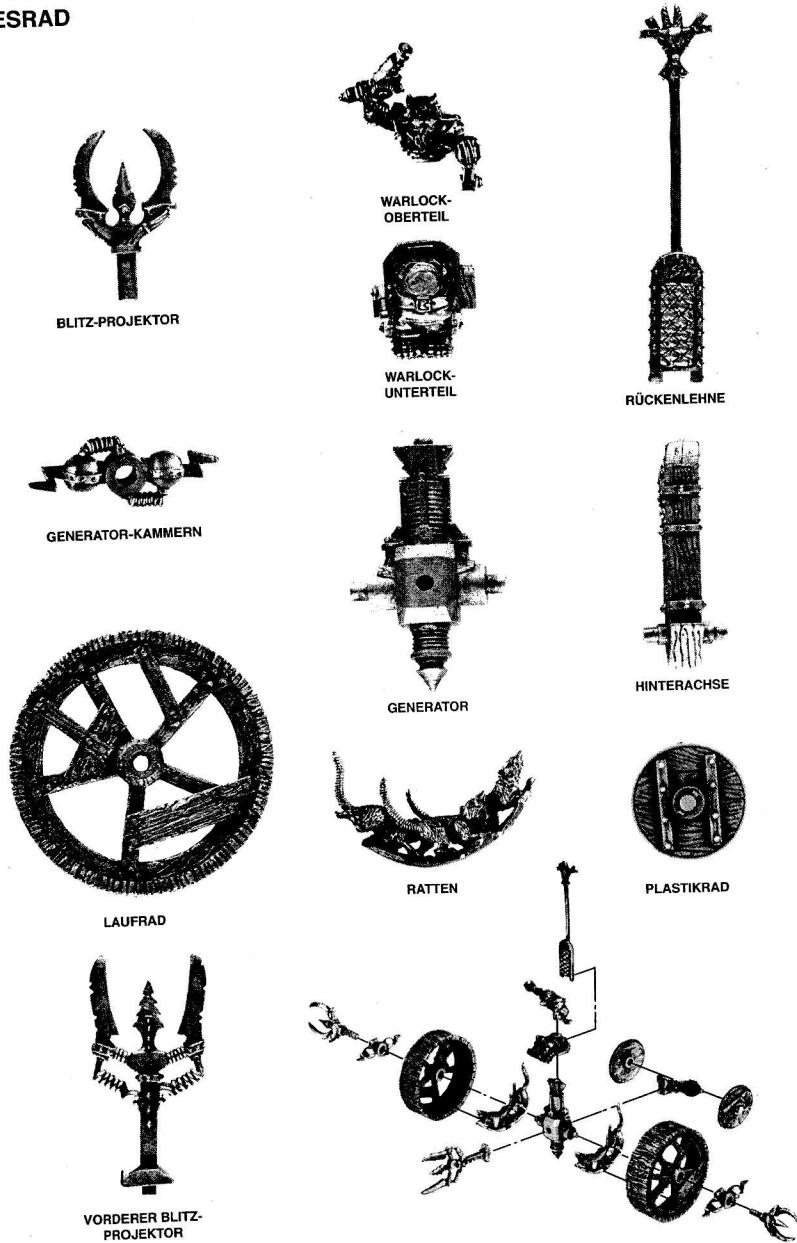


Miniaturendesign: Gary Morley

Miniaturendesign: Jes Goodwin und Norman Swales

# SKAVEN

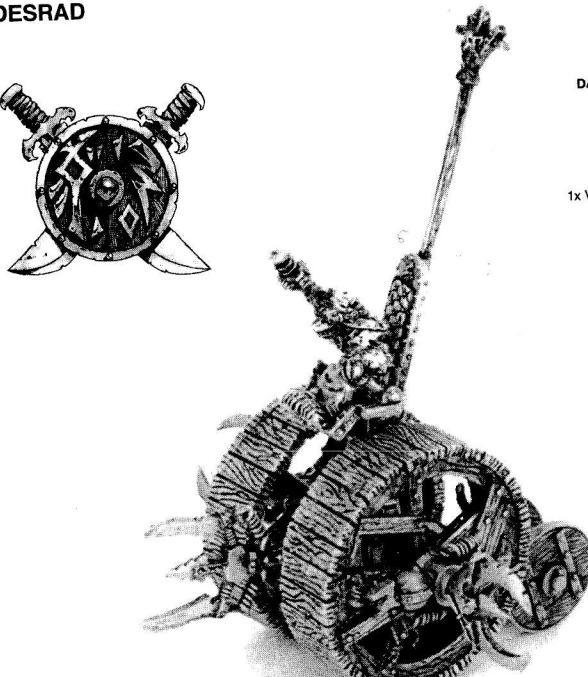
## TODESRAD



Miniaturendesign: Gary Morley

# SKAVEN

## TODESRAD



BEISPIEL EINES KOMPLETTEN TODESRADS

Miniaturendesign: Jes Goodwin



CITADEL  
MINIATUREN

„Werden Sie vorsichtig!“  
Modelle sind unbemalt. **WANDELN:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schlucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.  
© Copyright Games Workshop Ltd 1995. Alle Rechte vorbehalten.

DAS KOMPLETTE TODESRAD  
BESTEHT AUS:  
1x WARLOCK-OBERTEIL  
1x WARLOCK-UNTERTEIL  
1x RÜCKENLEHNE  
1x HINTERACHSE  
2x BLITZ-PROJEKTOR  
1x VORDERER BLITZ-PROJEKTOR  
2x GENERATOR-KAMMERN  
1x GENERATOR  
2x RATTEN  
2x LAUFRAD  
2x PLASTIKRAD

# SKAVEN

## HELDEN UND KOMMANDOEINHEITEN



KRIEGSHERREN



MUSIKER



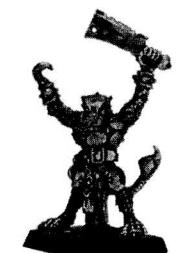
HÄUPTLING



STANDARTENTRÄGER



CHAMPIONS



## WARP-FLAMMENWERFER-TEAMS

EIN KOMPLETTES WARP-FLAMMENWERFER-TEAM

BESTEHT AUS:  
1x FLAMMENWERFER  
1x MUNITIONSTRÄGER



MUNITIONSTRÄGER



FLAMMENWERFER



EIN KOMPLETTES WARP-FLAMMENWERFERTEAM

## JEZZAIL-TEAMS

DIE BLISTER ENTHALTEN JE EIN JEZAIL-TEAM



JEZZAILSCHÜTZE



JEZZAIL-AUFLAGE



JEZZAILSCHÜTZE "



JEZZAIL-AUFLAGE "

EIN KOMPLETTES JEZAIL-TEAM BESTEHT AUS:  
1x JEZAILSCHÜTZE  
1x JEZAIL-AUFLAGE

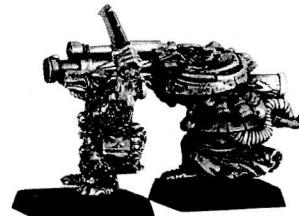
## GIFTWINDKRIEGER



GIFTWINDKRIEGER



GIFTWINDKRIEGER



EIN KOMPLETTES JEZAIL-TEAM



RÜCKENTORNISTER



GIFTWINDKRIEGER

EIN KOMPLETTER  
GIFTWINDKRIEGER  
BESTEHT AUS:  
1x GIFTWINDKRIEGER  
1x RÜCKENTORNISTER

DIE BLISTER ENTHALTEN  
JE EINEN  
GIFTWINDKRIEGER



Miniaturendesign: Jes Goodwin

Miniaturendesign: Colin Dixon

Modell sind unbenannt. **WANDELN:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schlucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.  
© Copyright Games Workshop Ltd 1995. Alle Rechte vorbehalten.



# SKAVEN

## STURMRATTEN



## KLANRATTEN

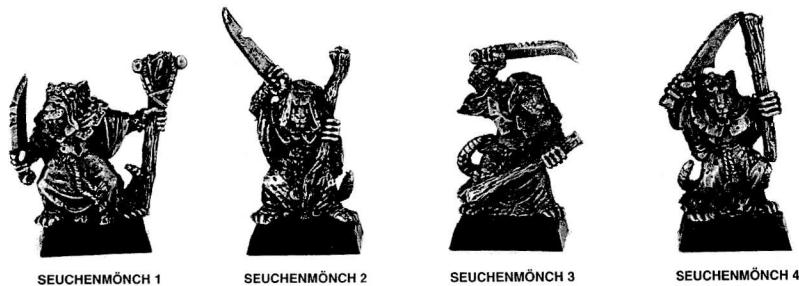


# SKAVEN

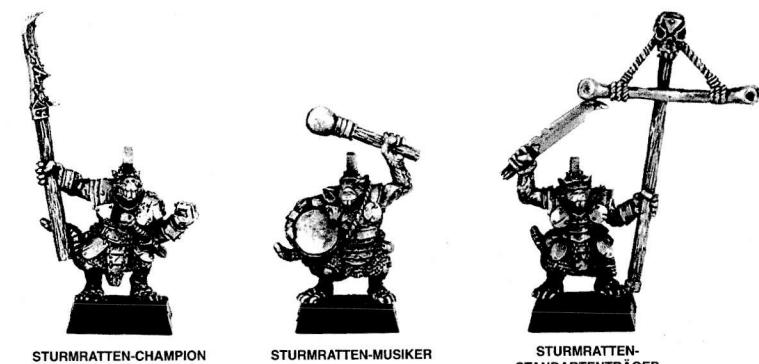
## SEUCHENMÖNCH KOMMANDOEINHEIT



## SEUCHENMÖNCH



## STURMRATTEN KOMMANDOEINHEIT



Miniaturendesign: Jes Goodwin

Modelle sind unbemalt. **WANUNG:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.

© Copyright Games Workshop Ltd 1995. Alle Rechte vorbehalten.

CITADEL  
MINIATUREN

Miniaturendesign: Colin Dixon

# SKAVEN

## RATTENOGER



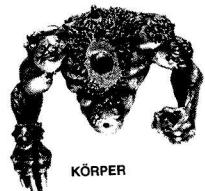
KOPF



KOPF



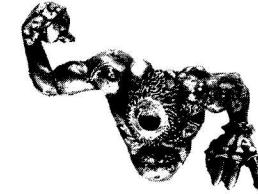
KOPF



KÖRPER



KÖRPER



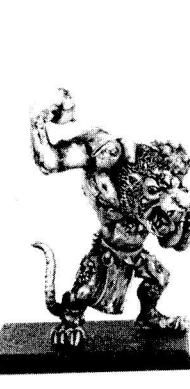
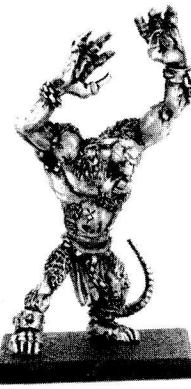
KÖRPER



BEINE



BEINE



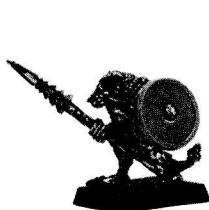
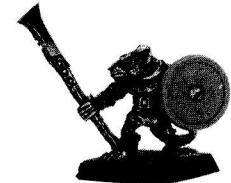
BEISPIELE VON KOMPLETTEN RATTENOGERN

Miniaturendesign: Michael Perry

# SKAVEN

## SKLAVEN

DIESE MINIATUREN WERDEN, WO VORGesehen, MIT PLASTIKSCHILDERN GELIEFERT



Modelle sind unbemalt. **WARNING:** Dieses Produkt enthält Blei, welches beim Kauen oder Schlucken gesundheitsschädlich sein kann. Citadel Miniaturen werden daher für Kinder unter 14 Jahren nicht empfohlen.

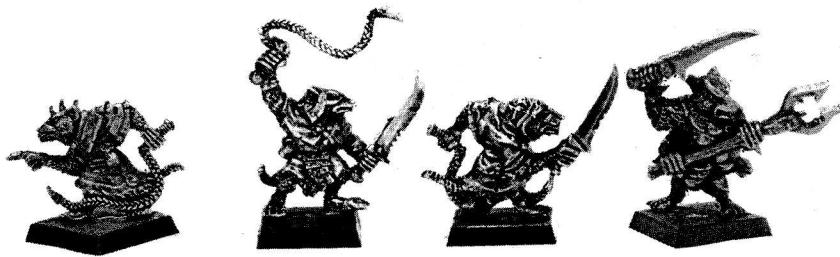
© Copyright Games Workshop Ltd 1995. Alle Rechte vorbehalten.  
© Copyright Games Workshop Ltd 1995. Alle Rechte vorbehalten.

CITADEL  
MINIATURENCITADEL  
MINIATUREN

Miniaturendesign: Jes Goodwin

# SKAVEN

## MEUTENBÄNDIGER



## RIESEN RATTEN



## GOSENLÄUFER



Miniaturendesign: Jes Goodwin, Colin Dixon und Trish Morrison

© Copyright Games Workshop Ltd. 1995. Alle Rechte vorbehalten.

CITADEL  
MINIATURES



EINE SKAVEN ARMEE PRALLT AUF ALLIIERTE WALDELFEN UND BRETONEN



KLANRATTEN SCHIEBEN DIE FURCHTERREGENDE HÖLLENGLOCKE VORWÄRTS