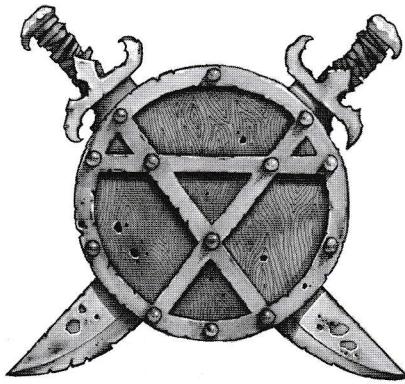


ARMEELISTE DER SKAVEN

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 Armeeliste eine Streitmacht aus, die dem festgelegten Punktwert 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 kannst.

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 Armeen 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

ZAUBERER

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 Standartausrüstung 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 Punktebudget 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 Punktebudget für Regimenter.

KRIEGSMASCHINEN

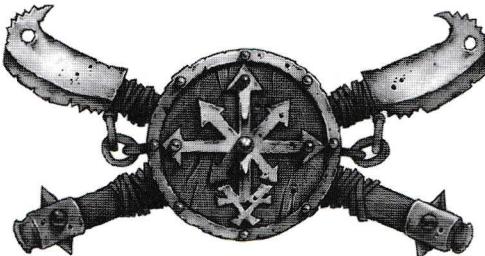
Zu den Kriegsmaschinen der Skaven zählen Warpflammenwerfer, Todesrad, Höllenglocke und Jezzail.

MONSTER

Monster sind Bestien, die neben den gewöhnlichen Truppen in die Schlacht ziehen. Werden Monster als Reittiere für Charaktermodelle verwendet, zählen ihre Punktekosten 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. Dunklelfen oder Orks und Goblins als Verbündete beinhalten, die du aus der Armeelisten der Dunklelfen oder der Armeelisten 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 darst du nur dann als Verbündete auswählen, wenn ein verbündetes Charaktermodell auf ihnen reitet.

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

DAS FERTIGKEITENPROFIL

Die Profile deiner Modelle haben ein Standardformat. Diese beinhalten keine Bewegungsbeschränkungen durch Rüstungsteile 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 Skavenarmeeliste 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 verrufensten 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*

ARMEELISTE DER SKAVEN

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 1

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

Flegel 1

Hellebarde 2

Speer 1

SCHUSSWAFFEN

Bogen* 2

Kurzbogen* 1

Langbogen* 3

Armbrust* 3

Repetier-Armbrust* 4

Wurfspeer 1

Schleuder 1

Muskete 3

Pistole 2

RÜSTUNG

Schild 1

Leichte Rüstung 2

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 Dunklelfen 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 Kriegsherr 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.

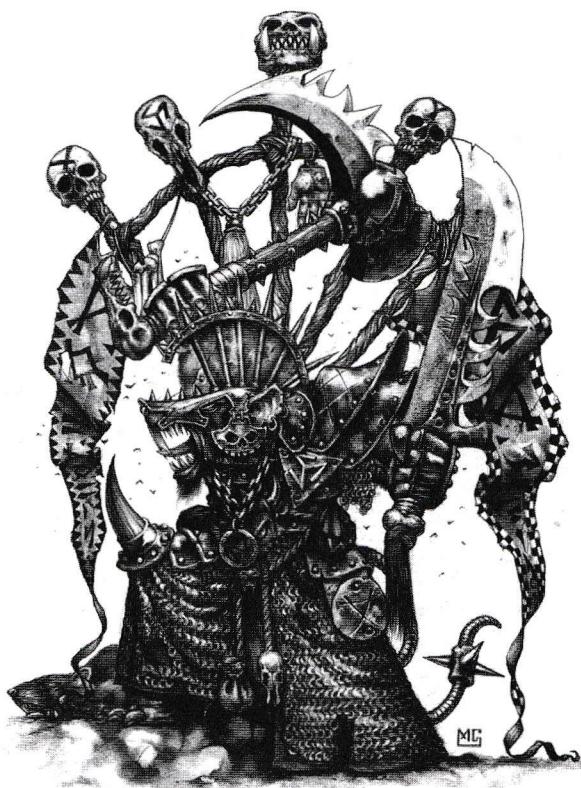
PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Kriegsherr	5	6	6	4	4	3	7	4	7

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.





Grauer Prophet der Skaven

SEUCHENPRIESTER VOM SEUCHEN-KLAN 73 Punkte

Die Armee darf für jedes Seuchenmönch-Regiment, das sie enthält, einen Seuchenpriester enthalten. Die Seuchenpriester gelten als die verdorbensten und degeneriertesten Skaven in der Bruderschaft des Zerfalls.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Seuchenpriester	5	5	5	4	5	2	6	3	6

AUSRÜSTUNG: Ein Seuchenpriester ist mit einer Handwaffe bewaffnet.

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Seuchenpriester 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 Seuchenpriester 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.

SONDERREGELN: Seuchenpriester unterliegen der Regel für Raserei, die im *Warhammer-Regelbuch* auf Seite 41 beschrieben wird.

RATTENDÄMONEN 600 Punkte

Die Armee darf so viele Rattendämonen enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Manchmal führen Rattendämonen einzelne Regimenter in der Schlacht an, die unter dem Blick des Dämons fanatisch kämpfen. Öfter aber kämpfen sie alleine und nutzen ihre magischen Fähigkeiten und ihre Stärke, um den Gegner zu zerschmettern.

PROFIL	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Rattendämon	8	8	8	8	7	7	10	8	10

AUSRÜSTUNG: Der Rattendämon trägt eine Verderbnisklinge.

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Rattendämon darf keine weiteren Waffen oder Rüstung erhalten.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Rattendämon darf außer der Verderbnisklinge keine weiteren magischen Gegenstände besitzen.

WARLOCKS & PROPHETEN

Die Armee darf so viele Warlocks des Skryre-Klans enthalten, wie du willst und es deine hierfür zur Verfügung stehenden Punkte erlauben. Sie darf auch beliebig viele Graue Propheten enthalten, die als Ratgeber des Kriegsherrn fungieren. Die Warlocks und Grauen Propheten der Skaven haben eine gehobene Stellung in der Skavengesellschaft und werden von den gewöhnlichen Skaven gefürchtet. Die Kräfte der Skavenmagie sind schwer zu kontrollieren und höchst destruktiv. Die Warlocks vernichten mit ihren Sprüchen viele Gegner, bevor die Klanratten auf sie einstürmen und die Überlebenden niedermachen.

Warlocks des Skryre-Klans können für die angegebenen Punktkosten mit den unterschiedlichen Magiestufen gekauft werden. Graue Propheten haben immer die Magiestufe 4.

Warlock-Techniker	56	(Magiestufe 1)
Warlock-Champion	118	(Magiestufe 2)
Meister-Warlock	190	(Magiestufe 3)
Grauer Prophet	340	(Magiestufe 4)

PROFIL	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

AUSRÜSTUNG: Handwaffe

WAFFEN/RÜSTUNG: Ein Warlock oder Grauer Prophet darf mit jeder beliebigen Kombination von Waffen und Rüstung ausgestattet werden, die auch anderen Kriegern dieser Armeeliste erlaubt ist (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste). Wenn er eine Rüstung trägt, kann er allerdings keine Zaubersprüche einsetzen, darum verzichtet er in der Regel darauf.

REITTIER: Ein Warlock oder Grauer Prophet darf ein Monster reiten (Punktkosten siehe Monsterliste). Ein Grauer Prophet darf auch auf einer Höllenglocke fahren (siehe Kriegsmaschinen).

MAGISCHE GEGENSTÄNDE: Ein Warlock oder Grauer Prophet darf 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. Ein Warlock-Techniker darf einen magischen Gegenstand besitzen, ein Warlock-Champion zwei, ein Meister-Warlock drei und ein Grauer Prophet vier.

CHAMPIONS 27 Punkte

Jedes Regiment darf einen Champion beinhalten, der wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein muß (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste). Champions verkörpern mächtige oder besonders befähigte Krieger.

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

AUSRÜSTUNG: Ein Champion muß immer wie der Rest des Regiments ausgerüstet sein (Punktkosten siehe Ausrüstungsliste).

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

REGIMENTER

Deine Skavenarmee muß zu mindestens 25% ihres Gesamtpunktwertes aus Regimentern bestehen, die du aus der nachstehenden Liste auswählen darfst. Der Punkteanteil der Regimenter darf auch höher liegen, wenn du es willst. Es gibt normalerweise keine Beschränkungen für die Größe deiner Regimenter, solange sie mindestens aus 5 Modellen bestehen. Ausnahmen werden im Zusammenhang mit den einzelnen Truppentypen erläutert. Beachte, daß du von bestimmten Truppenarten nur eine beschränkte Anzahl an Regimentern haben darfst. Du darfst zum Beispiel nur eine einzige Einheit Sturmatten in deiner Armee haben.

0-1 REGIMENT

STURMRATTEN9 1/2 Punkte pro Modell

Die Armee darf maximal ein Regiment Sturmatten enthalten. Sie sind die handverlesene Elite der gewöhnlichen Klanrattenkrieger. Sturmatten sind größer als normale Skaven und die meisten haben schwarzes Fell. Aus diesem Grund haben Skaven mit schwarzem Fell den Ruf, besonders gefährlich zu sein und werden von den normalen Klanratten gefürchtet.

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

AUSRÜSTUNG: Sturmatten tragen leichte Rüstung und sind mit Handwaffen bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 6+

OPTIONEN: Das Sturmattenregiment darf entweder mit Hellebarden (+2 Punkte pro Modell) oder Zweihandwaffen (+2 Punkte pro Modell) ausgerüstet werden. Das Sturmattenregiment darf Schilde tragen (+1 Punkt pro Modell). Das Sturmattenregiment 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: Ein Sturmattenregiment darf von maximal zwei Giftwindkriegern und einem Warp-Flammenwerfer-Team begleitet werden



Sturmatt

KLANRATTEN6 Punkte pro Modell

Die Klanratten sind Mitglieder der Kriegerklans und das Rückgrat jeder Skavenarmee. In der Schlacht rotten sie sich zu großen Horden zusammen, die den Gegner dann in einer Flutwelle aus wahnsinnigen Rattenkriegern überwältigen. Einzelne Klanratten sind bösartig, aber feige. In der Masse hingegen sind sie fanatisch und fast nicht mehr zu stoppen.

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

AUSRÜSTUNG: Klanratten tragen leichte Rüstung und einen Schild. Sie sind mit Handwaffen, wie Schwertern, Keulen oder Äxten bewaffnet.

RÜSTUNGSWURF: 5+

OPTIONEN: Jedes Klanrattenregiment darf mit Speeren (+1/2 Punkt pro Modell) ausgerüstet werden.

SONDERREGELN: Ein Sturmattenregiment darf von maximal zwei Giftwindkriegern und einem Warp-Flammenwerfer-Team begleitet werden.



Klanrat

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

Gossenläufer sind die noch nicht fertig ausgebildeten Assassinen 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 Schilder, +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 Bestiariumteil 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 Sturmratte-, Klanratte- 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 Schilder 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.

SEUCHENSCHLEUDE- KRIEGER 15 Punkte pro Modell

Nur den entstellttesten 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 Infecticus 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.



SEUCHENMÖNCH 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

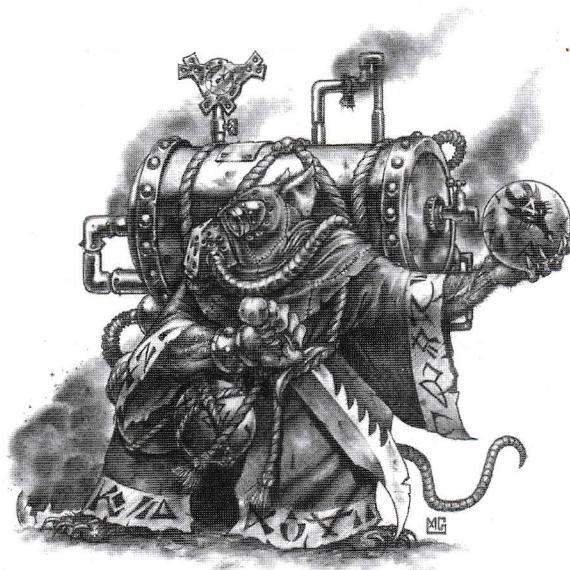
AUSRÜSTUNG: Seuchenmönche sind mit Handwaffen ausgerüstet.

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-BÄNDIGER10 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
Meutenbänder	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 SKRYRE-KLANS 20 Punkte pro Modell

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. 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 Plänkereinheiten 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 Sturmatten 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.



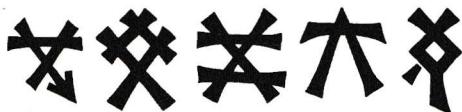
KRIEGSMASCHINEN

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 Kreationen 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 SKRYRE-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
	Reichweite	Stärke	RWM	Schaden pro Treffer					
Warp-Flammenwerfer	Schablone	5	-2	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 SKRYRE-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	3	1	4	1
	Reichweite	Stärke	RWM	Schaden pro Treffer					
Jezzail	36 Zoll	5	-3	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: Jezzailteams 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
Riesenskorpon	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

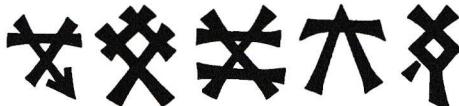
GRAUER PROPHET

THANQUOL 380 Punkte

Knochenbrecher +45 Punkte

Deine Armee darf vom Grauen Propheten Thanquol angeführt werden, einem der bevorzugten Vertreter des Rats 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 frühes Opfer seiner Krallen. Sein kometenhafter Aufstieg von den Eingewinden 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 sagenumwoben 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 Skavenarmeen 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 seinen Ruhm vermochte er zwar immer wieder nur mit einem hohen Blutzoll seiner Skavenkrieger zu erkauft, 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 anzetteln sollte. Trotz Thanquols heftigster 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 auf zunehmend grausamere und schmerzvollere Weise zu planen. Bislang aber vermochten die zwei Helden selbst den ausgefeiltesten Fallen 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 aufgerieben 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-Rattenogger als Leibwächter, den er im Gedenken an dessen Vorgänger, der unter Gotreks Händen ein vorzeitiges Ende gefunden hatte, ebenfalls 'Knochenbrecher' nannte.

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

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

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

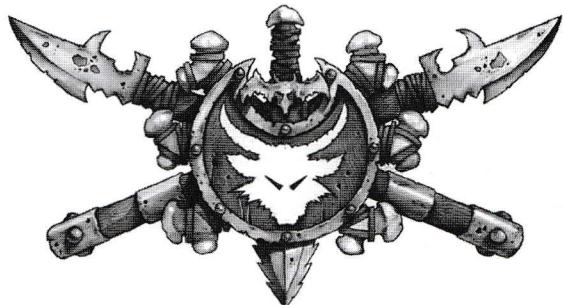
SONDERREGELN

Knochenbrecher

Der Rattenogger 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 warpstaubsüchtig und schnupft regelmäßig Warpsteinpulver, um sich an den Visionen der Gemetzel und Blutbäder zu ergötzen, die dann seinen Geist erfüllen. Durch diese Angewohnheit hat er eine starke Widerstandskraft gegen die beim Essen von Warpstein 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 sechster Sinn seine Pläne ohne erkennbaren Grund ändern lassen, was ihm das Leben rettete. Allerdings treffen alle Mißgeschicke, denen Thanquol dabei entgeht, unausweichlich ein anderes Opfer in der Nähe. Vielleicht 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 Wurfergebnis 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 ihn selbst das andere Modell erwischte. Dieser Schutzwurf gilt für alle Lebenspunktverluste, die durch Zaubersprüche, Nahkampf- oder Schußattacken entstehen.

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

SKROLK, SEUCHENHERRSCHER DES SEUCHEN-KLANS 225 Punkte

Liber Bubonicus +75 Punkte
Verderbensstab +100 Punkte

Mit Seuchenherrscher Skrolk steht dir der Vertraute des Erz-Seuchenherrschers Nurglitsch vom Seuchen-Klan für deine Armee zur Verfügung. Du darfst ihn als eigenständiges Charaktermodell oder als Kriegsherr deiner Armee einsetzen. Wenn du ihn zum Kriegsherrn machst, erersetzt er automatisch den in der Haupt-Armeeleiste beschriebenen Kriegherrn. Deine Armee muß mindestens ein Regiment Seuchenmönche 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 unaussprechliches Leid über die Welt der Menschen gebracht. Am Anfang seines Lebens war Skrolk ein einfacher Seuchenmönch. 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 Nurglitsch stellt. Nurglitsch 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 Garaus 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, die auf diesen Buchseiten verborgenen 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 stinkendem Leib anhaften, sind so tödlich, daß sich ihm nur seine Seuchenmönche 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 Seuchenmönche unterliegt auch Skrolk den Psychologieregeln 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 derartig 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 Seuchenmönche, 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 schwärenden, sehr, sehr toten, verwesenden Fleisch- und Exkrementhaufen. Gewöhnliche Rüstung bietet keinerlei Schutz vor dem Stab, nur magische Rüstung schützt normal. Selbst wenn das Wurfergebnis 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 umherschwingende Räuchergefäß in 1 Zoll Umkreis um Skrolk einen Todesnebel. Würfle zu Beginn der Nahkampfphase einen W6 für jedes Modell in diesem Bereich: Wenn das Wurfergebnis 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 Wurfergebnis von 6 Schaden.

IKIT KRALLENHAND, OBERSTER WARLOCK DES SKRYRE-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 Armeeliste beschriebenen Kriegsherrn. Wenn du Ikit Krallenhand in deiner Armee benutzen möchtest, 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, uralten Menschenmystikern ihre Geheimnisse zu entreißen, und er durchstöberte die verschütteten Gewölbe von Vorsgar 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 enzyklopädisches 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. Klanherr Morskittar hatte sich in das vom Skryre-Klan beherrschte Viertel 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 Dreizehn 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 lodernden Flammenstoßen und dunklen Blitzen aus den Tempelbezirken. Sobald sich der Skryre-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 schenkte niemand mehr Beachtung.

Mehrere Jahrhunderte lang regierte Klanführer Morskittar den größten Teil Skavenblights alleine und vertrieb die anderen Klans aus den unteren Stollen und restlichen Stadtvierteln. Ikit Krallenhand wurde in dieser Zeit sein vertrauter Diener und beaufsichtigte die großen Wissenschafts- und Zauberarbeiten, 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 Skryre-Klans experimentiert er ständig mit neuen Waffen und Gerätschaften und ergötzt sich an 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 verstümmelten 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 stärker 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 Waaagh-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 abfeuern 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 Zielrichtung 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 Zauberspruch gilt und daher wie normal gebannt, reflektiert etc. werden kann.



SKROTZ DER MUTANT 70 Punkte

Warpsteintalisman +10 Punkte

Auf Wunsch darfst du Skrotz den Mutanten als Häuptling in deine Armee aufnehmen. Da es sich bei ihm um einen Häuptling handelt, kannst du ihn wahlweise 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 Meutenbänder 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 Todeskragen 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 Todeskragen 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 Armeebuches frei auswählen.

SONDERREGELN

Todeskragen

Skrotz schlägt im Nahkampf stets viermal zu: Dreimal attackiert er mit seinem Schwert und ein weiteres, viertes Mal mit seinem Todeskragen. Dieser Todeskragen ist ein hufeisenförmiges, an einer langen Stange befestigtes Fangseisen. Seine sprungfedergespannten Backen sind auf der Innenseite mit Dornen besetzt. Im Kampf wird der geöffnete Todeskragen um den Hals eines Gegners gestülpt und dann gelöst. Blitzschnell schnappen die Backen zu und machen dem Opfer den Garaus. Gelingt Skrotz Trefferwurf für den Todeskragen, mußt 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 Rettungswürfe erlaubt. Einem Wesen mit einer Widerstandsfähigkeit von 6 oder höher kann der Todeskragen also keinerlei Schaden zufügen.

Warpsteinamulett

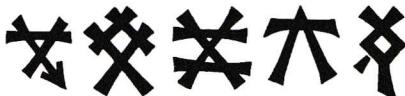
Throhs Warpsteinamulett ermöglicht es ihm, einmal pro Spiel einen beliebigen einzelnen Würfelwurf zu wiederholen und das Wurfergebnis mit +1 oder -1 zu modifizieren.

MEISTERASSASSINE SNIKCH, OBERSTER 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 Punktebudget für Charaktermodelle bezahlt werden muß. Meisterassassine Snikch darf nur eine aus Gossenläufen 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 übertrffen, das um seinem 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 Nachtherrscher 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 Blaurock und seines gesamten Haushalts in Altdorf beispielsweise vermochte man bis heute nicht aufzuklären. Auch das Schicksal des Himmelszauberers Heinrich Friesen, den man in seinem von innen verschlossenen Beobachtungsturm mit abgezogener Haut auffand, stellte die Stadtwache vor ein Rätsel. Zwar raunten 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 emporbrachen?

Auf dem Schlachtfeld pirscht sich Meisterassassine Snikch an seine Opfer im Schutze seines magischen Schattenmantels heran, dessen Zauberkraft selbst den ausgefeiltesten Abwehrmaßnahmen spottet. 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 Aufstellungszone 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, ätzendes 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 erleiden 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 mitten im Flug aus der Luft pflücken 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 Nahkampfattacken, Zaubersprüchen und Geschossen bei einem Wurf von 4, 5 oder 6 auf einem W6 ausweichen. Dieser Ausweichwurf unterliegt keinerlei Modifikationen und gilt auch für Attacken von Kriegsmaschinen sowie allem anderen Angriffen, 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 äußerst 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 Umhang 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 umspielen sie und warten 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 Armeeliste 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 Herrscher des Zerfalls und zweifelsohne einer der mächtigsten Kriegsherrn im Tiefenreich. Klanführer Guhtgenahgt hat Quiek seit dessen Geburt zu seinem Vertrauten ernommen, ihn mit der besten Rüstung und Bewaffnung ausgestattet, ihn vor den anderen Herrschern des Zerfalls beschützt und sogar Scheinattentate gegen ihn in Szene gesetzt, um Quiek zu lehren, ständig auf den Hut zu sein.

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

Quiek verbuchte bei diesen Feldzügen beachtliche Erfolge, insbesondere bei der Schlacht um die Nordtreppe, wo er die Krieger des Mors-Klans durch einen alten Abwasserkanal zu einem Überraschungsangriff gegen die unvorbereiteten Nachtgoblins 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 Nachtgoblins, brach damit den Widerstand der Grünlinge und meinte zugleich seinen eigenen, furchteinflößenden Ruf.

Quieks bissiges 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 Häupter seiner Opfer auf einem Trophäenbanner zur Schau, das ihn zu einem unverwechselbaren Anblick auf dem Schlachtfeld macht - zu seiner Sammlung zählen der Schädel von Krug Eisenhand aus Karak Drazh, Ikit Schnitter vom Eiterdorn und die Hände von Albrecht Kraus.

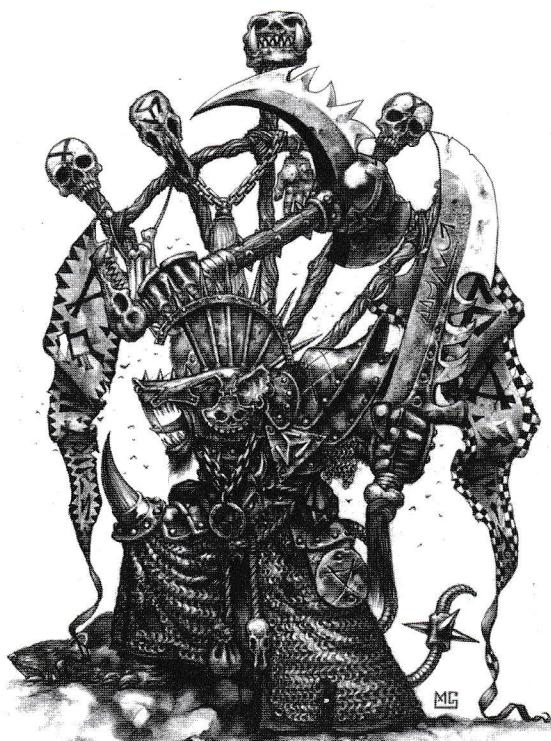


Das Wohlwollen seines Klanführers Guhtgenahgt bedeutet für Quiek, daß er für einen Kriegsherrn auffallend gut ausgerüstet ist. Für gewöhnlich trägt er eine Warpsteinrüstung und den Zwergentöter, eine mächtige, uralte Waffe, die in jener längst vergangenen Zeit geschmiedet wurde, als die Skaven die langen 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 Zwerge 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 erschwert und jeder Treffer raubt dem Opfer 2 Lebenspunkte. Wenn der Gegner schon beim Verlust des ersten Lebenspunkts ausgeschaltet wird, ist der zusätzliche Schadenspunkt 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 tödbringenden Ausstrahlung der Gehörnten Ratte umgibt. Die Warpsteinrüstung gewährt Quiek einen Rettungswurf von 4, 5 oder 6 auf einem W6, auf den keinerlei Rettungswurf-Modifikationen angewendet werden. Bei jedem erfolgreichen Rettungswurf versetzen die verderbenbringenden Zauberkräfte der Rüstung demjenigen Gegner, der den abgewehrten Hieb ausgeteilt hatte, obendrein einen automatischen Treffer mit einer Stärke von 3.

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

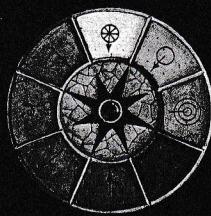
WARPSTEINRÜSTUNG

Auf der Warpsteinrüstung ist mit zerriebenen Warpsteinen durchsetzt, der während des Schmiedeprozesses eingearbeitet wurde. Abscheuliche Skavenrinnen werden mit Farben, die mit Warpstein gemischt sind, auf die Rüstung geschrieben, um den unheilvollen Einfluß der Gehörnten Ratte auf den Träger herabzuulen.

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
SEHERSTEIN



MAGISCHER GEGENSTAND 35 PUNKTE

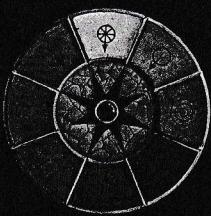
SEHERSTEIN

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

Ein Skavenzauberer, der den Seherstein benutzt, kann zusätzliche Magiekarten einsetzen, die die Reichweite seines Sprühs zu erhöhen. Wenn ein Ziel ausgewählt wird, erhöht 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 Ausdören, die normalerweise überhaupt keine Reichweite haben, mit Hilfe des Sehersteins auf Ziele in Entfernung gesprochen werden. Wir 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
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 25 PUNKTE

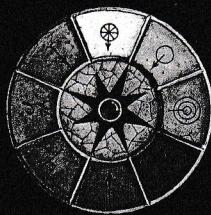
WARPSTEINTALISMAN

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
GRIMMKLINGE



MAGISCHER GEGENSTAND 135 PUNKTE

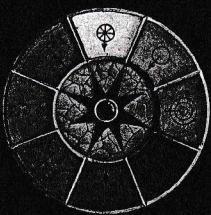
GRIMMKLINGE

Die Grimmklinge wurde erschaffen, um den großen Nekromanten Nagash zu zerstören. Die Herrscher des Verfalls schmolzen reinen Warpstein in das Grornril 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 ruft ihm 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 erhält das Modell einen Lebenspunkt durch die verhängnisvolle Macht der Waffe und kann dagegen keinen Rüstungswurf durchführen.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND
MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE

ZWERGENTÖTER

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

Ein Charaktermodell, das den Zergentötter führt, würfelt wie gewöhnlich, um zu treffen und zu verwunden. Wenn eine Verwundung erzielt wurde, muß der Rüstungswurf mit einem Abzug von -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 24.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND
VERDERBENSSTAB



MAGISCHER GEGENSTAND 100 PUNKTE

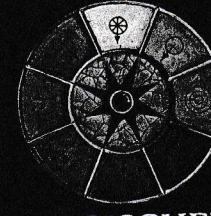
VERDERBENSSTAB

Der Verderbensstab erzeugt die fauligen 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 ein Treffer erzielt 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 mißlungen ist), zerfällt es sofort zu einem stinkigen Haufen aus verrottetem Fleisch und Extremitäten. 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
MAGISCHER GEGENSTAND

MAGISCHER GEGENSTAND 75 PUNKTE

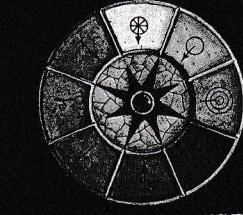
SCHATTENMANTEL

Die Fertigung des Schattenmantels erfordert geheime Fähigkeiten, die nur dem Eshin-Klan bekannt sind. Der Umhang ist aus gestohlenem 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 direkt abhält, auf andere Modelle oder Einheiten zu zielen, abgesehen von einem Nahkampf gegen sie einzuhauen - er springt einfach aus dem Weg und sie dürfen sich quasi "über ihn hinweg" bewegen. Wenn der Träger sich erst einmal im Nahkampf befindet, wirkt er den Mantel zurück und kämpft diesen Kampf normal zu Ende.

NUR FÜR ASSASSINEN DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND
HEILIGE STANDARTE



MAGISCHER GEGENSTAND
STANDARTE

MAGISCHE STANDARTE 75 PUNKTE

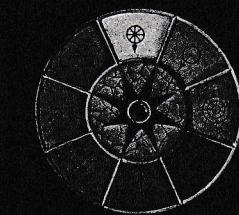
HEILIGE STANDARTE DER GEHÖRNTEN RATTE

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 hält, wird behandelt, als hätte sie einen Morawert von 10. Wenn ein Zauberspruch gegen die Einheit gewürfelt wird, in der sich das Banner befindet, wird der Spruch wiedergeholt, der für die 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 Zählerern der Skaven benutzt werden. Ungebrauchte Magiekarten werden umhängig davon absorbiert, ob der Spruch zur Wirkung kommt oder gebannt wird.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND
MAGISCHER GEGENSTAND



STANDARTE

MAGISCHER GEGENSTAND 50 PUNKTE
SKALM

Skalm besteht aus aus zerriebenem Warpststein, verschiedenen Kräutern und mutierten Pilzen. Das Ergebnis ist eine schwarze, euartrige Substanz, die Skaven zu Wunden oder die Stümpe abgetrennter Gliedmaßen auftragen, um eine "Schnellheilung" zu erzielen, wie sie es wünschen 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 scheinähnliche Narben zurück.

Skalm wird normalerweise nur zur Heilung der stärksten Skaven verwendet, die schwächeren werden zu Boden gerissen und von ihren Arglosen verschlungen. Ein Modell, das Skalm bei sich trägt, bekommt durch die Anwendung dieser Substanz wieder seine 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

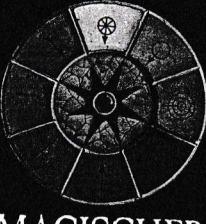
MAGISCHER GEGENSTAND 25 PUNKTE
GIFTWINDKUGELN

Giftwindkugeln sind Glaskugeln, die mit magischem Warpsteinglas 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 anvisierte Stelle und wirfe den Abweichungswürfel. 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, Zaubersprüche wie ein Zauberer der Magiestufe 2 zu sprechen, er erhält also zwei Spruchkarten. Das Charaktermodell bekommt seine Sprüche nicht per Zufall, sondern darf sein Zauber aus der folgenden Liste auswählen:

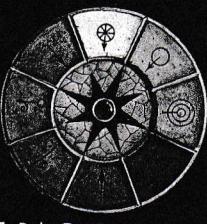
Skavensprüche: Verfaulen, Seuche, Pestilenzodem, Ausdörren

Chaosprüche (Nurgle): Strom der Fäulnis, Pestilenzniasma, Nurgles Gestank

Anmerkung: Wenn Pestilenzniasma 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 Warpststein, 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, auffüllen. 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 doppelte Angriffe wie gewöhnlich. Würfe am Ende jedes Spielzugs beider Spieler einen W6. Bei einem Ergebnis von 1 verliert die Einheit W6 Lebenspunkte.

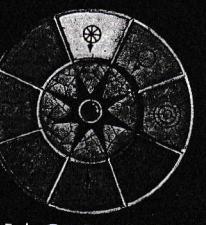
4-5 Die Einheit gerät in einen Kampfrausch und ist fortan von der Psychologieregel *Raserei* betroffen.

2-3 Die Einheit haßt alle anderen Völker und ist fortan von der Psychologieregel *Hass* betroffen.

1 Der Trank hat keine Auswirkungen.

NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



MAGISCHER GEGENSTAND

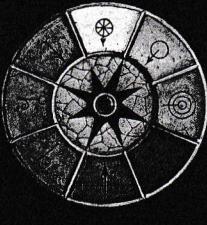
ZAUBERSPRUCH 25 PUNKTE
STURMDÄMON

Der Sturmdämon ist eine große, heilebardenähnliche Waffe, mit Spiralen aus Kupferdraht und Brocken aus knisterndem, glühendem Warpststein, die kaum zu unterdrückende Energie beherbergen.

In Nahkampfhand wird der Sturmdämon mit zwei Händen geführt und gibt wie normale Heilebarden einen Bonus von +1 auf die Stärke. In der Magiephase jedes Spielzuges können seine Energien freigesetzt und auf ein Modell oder eine Einheit im Umkreis von 24 Zoll geschleudert werden. Dies entspricht dem Zauberspruch Warpzelt. Der Warpzelt verursacht W6 Treffer der Stärke 5, und jede Verbundung raubt dem Opfer einen Lebenspunkt, ohne das diesem ein Rüstungswurf zusteht, nicht einmal für magische Rüstung. Nach jedem Gebrauch würfeln du einen W6: Bei einem Ergebnis von 1 oder 2 sind die Kräfte des Sturmdämons zeitweise erschöpft und er kann für den Rest der Schlacht nicht mehr eingesetzt werden. Beachte, daß der Warpzelt wie ein normaler Zauberspruch gehandhabt wird, also z.B. auch gebannt oder reflektiert werden kann.

NUR FÜR WARLOCKS DER SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

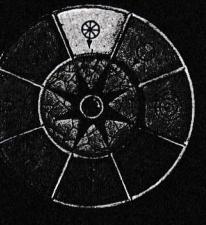
ZAUBERSPRUCH 50 PUNKTE
WARPSTURM-SPRUCHROLLE

Die Warpsturm-Spruchrolle muß mit Warpspin-Tinte auf die noch frische Haut eines fliegenden Geschöpfes geschrieben werden. Blitze schlagen aus der Spruchrolle hervor, wenn sie gelesen 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 Warpsturm-Spruchrolle ausgesprochen wird, entsteht ein unnatürlicher Sturm, der alle Kreaturen W6 Treffer der Stärke 6 (würfe nur einmal für Reiter und Monste und verteile die Treffer zufällig). Sie werden vom Spielfeld herunter und auf die Erde hinabgezogen. Wenn sie das Schlachtfeld wieder betreten wollen, müssen sie ihren nächsten Spielzug daher an der eigenen Spielfeldkante beginnen. Der magische Sturm verschwindet wieder am Ende der Magiephase, in der er ausgesprochen wurde.

NACH GEBAUCH ABLEGEN - NUR FÜR SKAVENZAUBERER

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

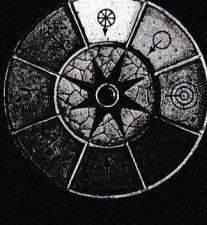
ZAUBERSPRUCH 65 PUNKTE
DIE BRONZESPHÄRE

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 genau wie eine Giftwindkugel in der Magiephase geworfen. Leg die Schablone einer großen Stein schleuder über den Punkt, wo sie landet. Alle Modelle unter der Schablone werden in das Reich des Chaos gesogen, wenn sie es nicht schaffen, mit einem W6 gleich oder niedriger ihrer Initiative zu würfeln, wobei eine 6 unabhängig vom Initiative-Wert des Opfers immer einen Mißerfolg bedeutet. Zu Beginn jeder Magiephase würfeln du den Artilleriewürfel und den Abweichungswürfel. Wenn du ein Fehlflaktionsymbol würfst, 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 Abweichungswürfel anzeigen, wieder auf.

NACH GEBAUCH ABLEGEN - NUR FÜR SKAVEN

MAGISCHER GEGENSTAND



ZAUBERSPRUCH

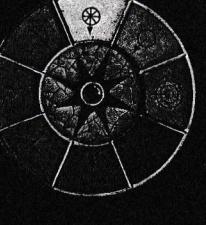
ZAUBERSPRUCH 40 PUNKTE
KRAFTBÄNDER

Die Kraftbänder sind zwei Armbänder aus Metall, in die die Splitter eines Warpstells 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