



TACTICAL WAR

Codex: Skaven

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS	2
SONDERREGELN	4
BESONDERE AUSTRÜSTUNG	5
ARMEELISTE	7
THANQUOL UND KNOCHENBRECHER (Über allen Klans)	2
GRAUE PROPHETEN (Über allen Klans)	3
HÖLLENGLOCKE (Über allen Klans).....	4
RATTENDÄMON (Über allen Klans).....	7
KRIEGSHERRN & HÄUPTLINGE (Klan Verminus)	9
ASSASSINE (Klan Eshin)	10
ZÜCHTER UND BÄNDIGER (Züchterklan)	12
SEUCHENPRIESTER (Seuchenklan)	13
SEUCHENMENETEKEL (Seuchenklan)	14
WARLOCKTECHNIKER (Klan Skryre).....	16
SKLAVEN (Unter allen Klans).....	17
KLANRATTEN (Unter allen Klans).....	18
STURMRATTEN (Klan Verminus)	19
SCHATTENLÄUFER (Klan Eshin).....	20
GIFTWINDKRIEGER (Seuchenklan)	21
GOSSENLÄUFER (Klan Eshin)	22
SEUCHENMÖNCHE (Seuchenklan).....	23
SEUCHENSCHLEUDERER (Seuchenklan)	24
ZWISTKLAUEN (Klan Verminus).....	25
JEZZAILTEAMS (Klan Skryre)	26
RATTENOGER (Züchterklan).....	27
STURMTEUFELRATTEN (Züchterklan).....	28
RIESENRATTEN (Züchterklan)	30
RATTENSCHWARM (Seuchenklan).....	31
HÖLLENGRUBENBRUT (Züchterklan).....	32
SEUCHENKLAUENKATAPULT (Seuchenklan)	34
TODESRAD (Klan Skryre).....	35
WARPBLITZKANONE (Klan Skryre).....	37
WAFFENTEAM: DING-SCHREDDER (Klan Skryre).....	38
WAFFENTEAM: GIFTWINDMÖRSER (Klan Skryre)	40
WAFFENTEAM: RATLINGKANONE (Klan Skryre).....	41
WAFFENTEAM: WARPBOHRER (Klan Eshin).....	43
WAFFENTEAM: WARPFLAMMENWERFER (Klan Skryre)	45
LEHREN DES UNHEILS	46
LEHREN DER SEUCHEN	48
MAGISCHE GEGENSTÄNDE	51
MAGISCHE WAFFEN	51
MAGISCHE RÜSTUNGEN.....	54

TALISMANE.....	54
VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE.....	55
ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)	57
MAGISCHE STANDARTEN.....	58

SONDERREGELN

Viele Truppentypen verfügen über Sonderregeln, um ihre einzigartige Natur und ihre Fähigkeiten darzustellen. Diese Sonderregeln findest du ebenfalls in jedem Eintrag des Codex. Um Platz zu sparen und Wiederholungen zu vermeiden, wurde bei allen Einheiten, die Sonderregeln aus dem Grundregelbuch verwenden, nur der Name der Sonderregel im Eintrag angegeben.

Auch wenn die Bilder vieler Modelle auf passgenauen Bases zeigen, verwende stets eine Base mit der im Einheitenprofil angegebenen Größe!

SKAVEN

Die folgenden Regeln gelten für alle Modelle mit der Skaven-Sonderregel. Beachte, dass diese Sonderregeln nicht ihre Reittiere oder die Zugtiere ihrer Streitwagen betreffen, sofern nicht anders angegeben.

Fersengeld: Die Skaven verkörpern das Sprichwort „Wer sich beizeiten dünne macht, lebt und kämpft auch in der nächsten Schlacht“. Daher addieren Skaveninfanteriemodelle +W6 zum Ergebnis des Wurfes für die Ermittlung ihrer Fluchtdistanz.

Fragwürdiger Mut: Charaktermodelle der Skaven steten nicht notwendiger Weise im ersten Glied einer Einheit, der sie sich angeschlossen haben und können Herausforderungen ausschlagen, ohne dabei ihre Ehre zu verlieren. Andere Völker mögen eine solche Handlungsweise als unehrenhaft ansehen, die Skaven hingegen sehen im Verhalten ihres Generals, der sich in Sicherheit bringt, während er seine Untergebenen ihrem Untergang überlässt, nur das natürliche Recht eines Anführers.

Wenn ein Charaktermodell der Skaven eine Herausforderung ausschlägt, wird das Modell jedoch nicht zwangsläufig, wie üblich, im hintersten Glied platziert, es sei denn, du wünschst dies. Außerdem profitiert die Einheit noch immer vom Moralwert oder der Armee-standardenträger-Eigenschaft des Modells, selbst wenn es in das letzte Glied gestellt wurde.

Hinterhalt: Es ist viel einfacher, den Feind aus dem Hinterhalt abzustechen. Daher darfst du für jede Skaveneinheit, die mit einem Gegner im Nahkampf ist, misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sie in der Flanke attackieren und misslungene Trefferwürfe von 1 und 2 wiederholen, sofern sie im Rücken attackieren.

Macht durch Masse: Skaven sind von Natur aus nicht gerade tapfer, ziehen ihren Mut aber aus der Tatsache, dass sie sich in großen Meuten unter ihresgleichen aufhalten. Alle nichtfliehenden Skaveneinheiten addieren ihren aktuellen Gliederbonus auf ihren Moralwert (maximal +3), wenn sie auf dem Moralwert basierende Tests durchführen müssen.

Um den Moralwert einer Einheit mit dieser Sonderregel zu bestimmen, ermittelst du zuerst wie üblich den Moralwert und addierst zu diesem dann den Gliederbonus. Der so modifizierte Moralwert kann niemals über 10 steigen.

Beachte dabei, dass der Skavengeneral seinen Profilmoralwert weitergibt und die Einheiten diesen mit ihrem eigenen Gliederbonus modifizieren. Alle anderen Moralwert-Boni, welche der General durch Sonderregeln, magische Gegenstände oder andere Effekte erhält, werden ebenfalls auf solche Einheiten übertragen, als wenn er sich ihnen selbst angeschlossen hat.

Wenn eine Skaveneinheit ihren Gliederbonus aus irgendeinem Grund verlieren sollte, verliert sie auch den Bonus auf ihren Moralwert. Fliehende Skaven müssen so also den unmodifizierten Moralwert benutzen.

Skavenmagie: Um die maximale Anzahl an Energiewürfel zu bestimmen, die ein Skavenzauberer beim Wirken eines Spruchs verwenden darf, ermittelst du zuerst wie üblich das normale Maximum (Zauberstufe +1) und addierst zu diesem dann den Massenbonus, der Skaveneinheit, der er sich (womöglich) angeschlossen hat. Der Massenbonus entspricht bei einer Einheitenstärke ab 10 (den Skavenzauberer mitgerechnet) +1, bei einer Einheitenstärke ab 20 +2 und ab einer Einheitenstärke von 30 oder mehr +3.

Umsichtige Kämpfer: In dem Spielzug, in dem die Einheit angegriffen hat, führst du den Nahkampf normal durch. Verliert die Einheit den Nahkampf oder ist er unentschieden, kann sie sich zurückziehen (dies wird wie eine Flucht behandelt, außer dass sich die Einheit am Ende der Rückzugsbewegung automatisch sammelt). Der Feind kann sie nicht verfolgen. Gewinnt die Einheit den Nahkampf, dürfen sie sich dennoch zurückziehen, bevor der Gegner seinen Aufriebstest ablegt. Entscheidet sich die Einheit, im Nahkampf zu bleiben, so ermittelt ihr das Ergebnis des Aufriebstests und alle eventuellen Verfolgungsbewegungen wie normal. Diese besondere Fähigkeit kann nur in dem Spielzug benutzt werden, in dem die Einheit angegriffen hat.

Zuschlagen und davonhuschen: Skavencharaktermodelle müssen nicht wie andere Charaktermodelle im ersten Glied einer Einheit aufgestellt werden, sondern dürfen eine beliebige Position innerhalb der Einheit einnehmen. In der Nahkampfphase kann ein solch „tapferer Held“ versuchen, vorzuhuschen um einen Gegner in Basekontakt mit seiner Einheit zu attackieren. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel. Bei 3 oder mehr darf er vorrücken, seine Position mit der eines anderen Modells in Basekontakt mit dem Feind tauschen, attackieren und sich direkt wieder an seine alte Position zurückziehen. Bei einer 1 oder 2 huscht er für seinen Angriff vor, doch er kann sich nicht mehr an seine alte Position zurückziehen, sondern verbleibt im Basekontakt mit der Feindeinheit, welche er attackiert hat. In deiner nächsten Bewegungsphase kann er seine Position jedoch wieder nach hinten oder ins Innere der Einheit verlagern.

Eine Skavencharaktermodell, das sich nicht im ersten Glied befindet, hat eine Sichtlinie, als stünde es an selbiger Position, jedoch im ersten Glied der Einheit. Dies ist besonders in der Magie- und Beschussphase von Relevanz, da sie auch die Reichweite ihrer Zaubersprüche und Schusswaffen von dort aus ermitteln und so weiterhin Geschosszauber wirken und ihre Schusswaffen verwenden können.

KLANS UND KASTEN

Die Skavengesellschaft unterteilt sich in unzählige Klans und Kasten, wobei jeweils die Stärksten und/oder Heimtückischsten über die anderen herrschen. Viele Skavencharaktermodelle und Einheiten gehören einem der unten aufgeführten Klans an. Ein Modell kann nicht mehr als einem Klan angehören. Ein Charaktermodell, das sich einem Klan angeschlossen hat, kann sich keiner Einheit eines anderen Klans anschließen. Ebenso wenig kann es sich einer Einheit anschließen, der sich bereits ein anderes Skavencharaktermodell, eines anderen Klans, angeschlossen hat.

Klan Eshin: Dieser Klan setzte auf die verstohlenen Assassinen.

Klan Skryre: Dies war der größte aller Klans. Er war für die verrücktesten Erfindungen und Maschinen der Skaven, wie beispielsweise der Warpblitzkanone, verantwortlich.

Klan Verminus: Dieser Klan setzt auf Überlegenheit durch Masse. Aus seinen Reihen stammen die legendärsten Skavenkrieger aller Zeit.

Seuchenklan: Dieser Klan war der jüngste der großen Klans. Er stammte ursprünglich aus Lustria. Er setzte auf die schlimmsten Krankheiten und Seuchen.

Züchterklan: Dieser Klan war für die bekannten Rattenoger und andere mutierte Wesen zuständig.

BESONDERE AUSTRÜSTUNG

INSTABILE MUNITION

Immer wenn eine Waffe mit instabiler Munition bei ihrem Trefferwurf ein natürliches Ergebnis von 1 erzielt, wirf einen weiteren Würfel. Bei einer erneuten 1 hat die Waffe eine Fehlfunktion erlitten und der Schütze erleidet einen Treffer mit der Stärke und Rüstungswurfmodifikation der Waffe (inkl. etwaiger Sonderregeln). Ein Wurf von 2+ bedeutet, dass es keine Fehlfunktion gibt, sondern dass es einfach nur ein lausiger Schuss war, der sein Ziel deutlich verfehlt hat.

WARPSTEINWAFFEN

Skaven setzen sehr oft auf höchst instabile magische Energien, die sie aus Warpsteinen beziehen und erschaffen damit teuflisch tödliche Waffen. Attacken von Warpsteinwaffen gelten als *magische Attacken*. Ein mit solch besonderen Waffen ausgerüstetes Modell darf für jeden natürlichen Trefferwurf von 6 (sofern Trefferwürfe erfolgen), eine zusätzliche Attacke mit ihr ausführen. Diese unterliegt der Sonderregel für *Mehrfache Schüsse* bzw. *Zusatzattacke*. Eine erneute 6 bei dieser zusätzlichen Attacke erlaubt es dem Modell, noch eine weitere nach denselben Regeln durchzuführen. Wiederhole diesen Vorgang solange, bis du für den Trefferwurf keine 6 mehr würfelst.

GIFTWINDKUGELN

Diese Kugeln sind Wurfaffen, wie im „Tactical War“-Grundregelbuch beschrieben. Es sind Warpsteinwaffen. Jede treffende Kugel verwundet ihr Ziel bei einer 4+ auf einem W6, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1 hat das sie nutzende Modell die fragile Sphäre zerbrochen, bevor es in der Lage war, sie zu werfen und muss einen Verwundungswurf gegen sich selbst ablegen. Aufgrund ihrer Schutzrüstung werden Giftwindkrieger durch Giftwindkugeln jedoch nur bei einem Wurf von 5+ verwundet.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Giftwindkugel	8 Zoll	-	Warpsteinwaffe

SCHWANZWAFFE

Dies könnte ein mechanisches Anhängsel aus den Schmieden von Klan Skryre sein oder eine ausgewachsene Mutation, das Ergebnis ist dasselbe! Eine weitere Gliedmaße, die eine Waffe halten kann.

Ein mit dieser zusätzlichen Waffe ausgestattetes Modell kann unter Anwendung seines Kampfgeschicks und seiner Initiative eine zusätzliche Attacke mit seiner Profilstärke durchführen. Diese kann zusätzlich zu anderen Attacken inklusive zusätzlicher Handwaffen eingesetzt werden, wobei sie jedoch in der Regel keine magischen Eigenschaften besitzt.

SEUCHENSCHLEUDER

Die gefürchtete Seuchenschleuder ist eine Waffe, die nur von den wahnsinnigsten Skaven des Seuchenklans getragen wird. Eine Seuchenschleuder ist eine Warpsteinwaffe und zählt als Flegel, wobei sie die folgenden Zusatzregeln erhält, die den tödlichen Nebel abdecken, der diese böartigen Waffen umgibt:

Zu Beginn jeder Nahkampfphase (auch bei Verfolgung in einen neuen Gegner) müssen alle Modelle (Freund oder Feind) in Basekontakt mit einem oder mehreren Modellen, die eine Seuchenschleuder tragen, einen Widerstandstest bestehen oder sie erleiden eine einzelne Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Das bedeutet, dass ein Modell nur einen einzelnen solchen Test in jeder Nah-

kampfphase bestehen muss, unabhängig davon, mit wie vielen Modellen der Seuchenschleuderer es sich in Kontakt befindet. Bedenke, dass alle hierdurch erzielten Verluste zum Nahkampfergebnis hinzugezählt werden. Diese durch den Nebel verursachten Verwundungen werden noch vor Aufpralltreffern, vor dem Aussprechen von Herausforderungen und vor sich enttarnenden Modellen (z.B. Assasinen) verursacht.

Alle Modelle des Seuchenklans erleiden dabei nur bei einem Wurf Ergebnis von 6 eine Verwundung durch den tödlichen Nebel.

WACHRATTEN

Diesen modifizierten Ratten wohnt eine gewisse hundeähnliche Treue inne, wenn auch ihre niederen Instinkte bedeuten, dass sie ihren Herrn und Meister durchaus angreifen könnten, sollte dieser je Schwäche zeigen.

Alle Modelle mit einer oder mehrerer Wachratten können eine zusätzliche Attacke mit KG 3 und S 3 je Wachratte durchführen, wobei sie jedoch in der Regel keine magischen Eigenschaften besitzen und ungiftig sind. Diese Attacken werden mit der Profinitiative des Trägers durchgeführt. Wenn du beim Trefferwurf jedoch eine 1 würfelst, verursacht die jeweilige Wachratte stattdessen bei ihrem Besitzer einen automatischen Treffer der Stärke 3.

WARPSTEINPISTOLE

Die armseligen Pistolen der anderen Völker verblassen im Vergleich zu den Kreationen der Warlock-Techniker.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warppistole	13 Zoll	5	Instabile Munition, Rüstungsbrechend, Warpsteinwaffe

WARPMUSKETE

Durch Warpsteineinsatz verbesserte Flinten sind die verlässlichsten Waffen, die von Klan Skryre entwickelt wurden (sie sind beinahe sicher).

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warpmuskete	24 Zoll	5	Bewegen oder Schießen, Instabile Munition, Rüstungsbrechend, Warpsteinwaffe

WARPFEUERHANDSCHUH

Ein Modell mit einem Warpfeuerhandschuh darf diesen einmal pro Spielzug einsetzen, um eine besondere Attacke durchzuführen. Welche Form diese besondere Attacke hat, hängt davon ab, ob sich das Modell im Nahkampf befindet oder nicht.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warpfeuerhandschuh	Flammenschablone	4	Flammenattacke, Warpsteinwaffe

Beachte, dass Knochenbrecher und Sturmteufelratten mit dieser Ausrüstungsoption mehrere dieser Waffen erhalten können und in derselben Phase einsetzen dürfen.

Beschuss: Wenn sich das Modell nicht im Nahkampf befindet, kann es seinen Warpfeuerhandschuh nur in der eigenen Schussphase einsetzen. Um einen Warpfeuerhandschuh auf diese Weise einzusetzen, platzierst du die Flammenschablone so, dass sie vollständig im Frontbereich des Modells liegt. Das schmale Ende muss dabei das Modell berühren. Ansonsten gelten die üblichen Einschränkungen für die Zielauswahl. Alle Modelle, die sich unter der Schablone befinden, und sei es auch nur teilweise, werden automatisch getroffen.

Nahkampf: Wenn sich das Modell im Nahkampf befindet, kann es seinen Warpfeuerhandschuh einsetzen, um zusätzliche Nahkampfattacken mit seiner eigenen Initiative durchzuführen (im Spielerzug eines jeden Spielers). Ein Modell, das einen Warpfeuerhandschuh im Nahkampf einsetzt, verursacht W6 automatische Treffer gegen eine einzelne feindliche Einheit, die sich mit ihm in Basekontakt befindet. Befindet sich mehr als eine feindliche Einheit in Basekontakt mit ihm, so darf der das Modell mit dem Warpfeuerhandschuh kontrollierende Spieler wählen, welche feindliche Einheit die Treffer erleidet.

ARMEELISTE

Armeen der Skaven gehören zu den Mächten der Zerstörung und bis zu 25% einer solchen Armee darf aus Einheiten aus dem Codex der Tiernmenschen, jedoch keine ihrer Charaktermodelle oder Kriegsmaschinen, bestehen. Alternativ dürfen Sie auch Einheiten aus dem Codex der Söldner anwerben, sofern die entsprechenden Einheiten bereit sind, mit ihnen zu kooperieren. Der General, als auch das Kerneinheitenminimum, muss stets aus diesem Codex stammen.

KOMMANDANTEN

Thanquol und Knochenbrecher ¹ (0-1)

Grauer Prophet

Rattendämon ²

Kriegsherr

Meisterassassine ²

HELDEN

Häuptling

Assassine ²

Meisterzüchter

Seuchenpriester

Warlocktechniker

KERNEINHEITEN

Sklaven ³

Klanratten

Sturmratte

Schattenläufer

Riesenratte ³

Rattenschwarm ³

ELITEINHEITEN

Giftwindkrieger

Gossenläufer

Seuchenmönche

Seuchenschleuderer

Zwistklauen

Jezzailteams

Rattenoger

SELTENE EINHEITEN

Sturmteufelratte

Höllengrubenbrut

Seuchenklauenkatapult

Todesrad

Warpblitzkanone

Kommandanten und Helden gelten alle als Charaktermodelle

Hinter einigen Eintragungen steht ein Zahlenwert (z.B. 0-1), welcher angibt, wie viele dieser Einheiten in der Armee vorhanden sein dürfen/müssen.

¹ *Muss der General deiner Armee sein, sofern vorhanden. Zwei Modelle mit dieser Anmerkung in einer Armee sind somit ausgeschlossen.*

² *Darf nicht der General deiner Armee sein.*

³ *Zählen nicht gegen die Mindestpunkte der Kernaussahlen.*

THANQUOL UND KNOCHENBRECHER (Über allen Klans)

Thanquol ist ein Grauer Seher mit unfassbaren Fähigkeiten (manch einer würde es einfach Glück nennen). Er wird von seinem kräftigen und loyalen, wenn auch verstandlosen Leibwächter Knochenbrecher bewacht. Zusammen sind sie ein schreckliches Duo.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Thanquol	-	3	3	3	-	-	5	1	7	-	-	-	385 Pkt.
Knochenbrecher	6	3	4	6	6	6	4	4	-	Monster	Riesig (6)	100x80 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

zzgl. für Thanquol:

- Stab der Gehörnten Ratte
- Warpamulett
- Warpsteinhappen

zzgl. für Knochenbrecher:

- Zwei Morgensternpaare (4 Warpsteinwaffen)
- Schwanzwaffe
- Schwere Rüstung

MAGIE:

Thanquol ist ein Zauberer der Stufe 4. Er kennt alle Zaubersprüche aus den Lehren des Untergangs und der Lehre der Seuchen erhalten.

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Schutz der Gehörnten Ratte
- Skaven
- Über allen Klans

zzgl. für Thanquol:

- Überlegene Magie
- Warpstein-Abhängigkeit
- Warpsteinhappen

OPTIONEN:

Knochenbrecher darf beliebig viele seiner vier (4) Morgensterne gegen Warpfeurhandschuhe (je 35 Pkt.) tauschen.

Thanquol darf zusätzliche Optionen erhalten:

- Gifttackten (8 Pkt.)
- Schwanzwaffe (6 Pkt.)
- Wachratten (5 Pkt./ Ratte; max. 3)

Thanquol darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Schutz der Gehörnten Ratte: Thanquol und Knochenbrecher haben einen *Rettungswurf (+1)*. Dieser verbessert sich zu Beginn jedes deiner Spielzüge, nach dem ersten, um +1, bis zu einem Maximum von +4 ab Beginn deines vierten Spielzugs.

Stab der Gehörnten Ratte: Der Stab ist eine Warpsteinwaffe und zählt als Flegel. Außerdem addiert er +2 auf alle Komplexitätstests, die Thanquol beim Wirken von Zaubersprüchen ablegt.

Über allen Klans: Thanquol und Knochenbrecher stehen über der Hierarchie der Klans und Kasten. Behandle sie so, als gehöre sie dem Klan Eshin, Klan Skryre, Klan Verminus, Seuchenklan und Züchterklan gleichermaßen an. Dennoch darf er sich allen Einheiten anschließen, als gehöre er nur ihrem Clan an.

Sollte Thanquol und Knochenbrecher sich einer Einheit anschließen, macht die Basegröße in Bezug auf den Gliederbonus eine Umrechnung notwendig. Zähle das Modell als dieselbe Anzahl von Skaven, die den beanspruchten Platz normalerweise einnehmen würden (üblicherweise 20). Eine solche Einheit muss stets nach den Hordensonderregel aufgestellt werden und darf diese Formation im Verlauf des Spiels nicht mehr ändern, solange Thanquol und Knochenbrecher ihr angeschlossen sind.

Überlegene Magie: Thanquol kennt alle Zaubersprüche der Lehren des Untergangs und der Lehre der Seuchen anstatt nur einige zufällig ausgewählte Zauber aus einer dieser Lehren.

Warpamulett: Wirf zu Beginn jedes deiner Spielzüge einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr kannst du einen (1) diesem Modell zugewiesenen Lebenspunktverlust heilen.

Warpstein-Abhängigkeit: Wenn er einen Zauber wirkt und mit einem durch einen Warpsteinhappen generierten Energiewürfel eine 1 würfelt, darf er diesen Würfel erneut werfen. Das zweite Ergebnis verursacht jedoch bei einem Wurf von 1 oder 2 einen Lebenspunktverlust und kann nicht neu gewürfelt werden.

Warpsteinhappen: Thanquol beginnt das Spiel immer mit sechs (6) kostenlosen Warpsteinhappen (siehe magische Gegenstände).

GRAUE PROPHETEN (Über allen Klans)

Graue Propheten sind mächtige Zauberer, die unheimliche Energien auf zerstörerische Weise kanalisieren können. Sie vernichten Armeen mit Blitzen oder beschwören zerstörerische Pestilenz. Als Hauptvertreter des Herrschers des Zerfalls verfügt der graue Prophet innerhalb der Klans über gewaltigen Einfluss und nur ein Narr würde ihren Rat ignorieren.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Grauer Prophet	5	3	3	3	4	3	5	1	7	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	190 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Warpsteinhappen

MAGIE:

Ein grauer Prophet ist ein Zauberer der Stufe 3. Er darf Zaubersprüche aus den Lehren des Untergangs und der Lehre der Seuchen erhalten.

SONDERREGELN:

- Skaven
- Gemischte Magie
- Über allen Klans

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Warpmuskete (10 Pkt.)
- Warpsteinpistole (6 Pkt.)

Darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Giftattacken (8 Pkt.)
- Schwanzwaffe (6 Pkt.)
- Wachratten (5 Pkt./Ratte; max. 3)

Darf eine Höllenglocke (175 Pkt.) als „Reittier“ erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Gemischte Magie: Ein Grauer Prophet kann die Skaven-Lehren des Untergangs und der Seuchen verwenden. Er darf seine Zaubersprüche aus beiden Lehren mischen und kennt stets den Grundzauber beider Lehren. Sage einfach vor der Ermittlung des jeweiligen Zauberspruches an, auf welcher der beiden Listen du würfelst.

Über allen Klans: Ein grauer Prophet steht über der Hierarchie der Klans und Kasten. Behandle ihn so, als gehöre er dem Klan Eshin, Klan Skryre, Klan Verminus, Seuchenklan und Züchterklan gleichermaßen an. Dennoch darf er sich allen Einheiten anschließen, als gehöre er nur ihrem Clan an.

Warpsteinhappen: Graue Propheten beginnen das Spiel immer mit W3 kostenlosen Warpsteinhappen (siehe magische Gegenstände). Ermittle die Anzahl der kostenlosen Warpsteinhappen vor Beginn des Spiels.

HÖLLENGLOCKE (Über allen Klans)

Von allen diabolischen Wunderwaffen der Skaven ist keine so berüchtigt wie die Höllenglocke. Von diesen unheiligen Altären aus predigen die grauen Propheten ihre Pläne totaler Herrschaft im Namen der großen gehörnten Ratte.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Höllenglocke	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	80x120 mm	-
Rattenogrer	-	5	-	5	-	-	4	3	-	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein die Glocke läutender Rattenogrer; zzgl. dem grauen Propheten, der auf ihr thront)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Altar der Gehörnten Ratte
- Beschuss gegen die Höllenglocke
- Die Glocke läuten
- Die Glocke zerstören
- Die Höllenglocke im Nahkampf
- Glockenhorde
- In die Schlacht geschoben
- Magieresistenz (2)
- Pasch
- Rüstungswurf (+2)
- Segen der gehörnten Ratte
- Über den Massen
- Verlust des Meisters

Beachte, dass eine Höllenglocke nur als „Reittier“ eines grauen Propheten aufgestellt werden kann!

Altar der Gehörnten Ratte: Die Höllenglocke verleiht dem Grauen Propheten und der sie schiebenden Einheit großes Selbstvertrauen und einen ungewöhnlichen Mut. Solange die Höllenglocke über wenigstens einen Lebenspunkt verfügt, sind der Graue Prophet und die sie schiebende Einheit *unerschütterlich*. Jedoch können weder der Prophet noch die die Glocke schiebende Einheit diese freiwillig verlassen.

Segen der gehörnten Ratte: Die Gehörnte Ratte wacht über die Höllenglocke und verleiht ihr und dem Grauen Propheten einen *Rettungswurf (+4)*. Der sie schiebenden Einheit verleiht sie immerhin noch einen geringeren *Rettungswurf (+2)*.

Über den Massen: Durch seine hoch über allem thronende Position gewinnt der Graue Prophet ein gewisses Maß an Schutz und erhöht seinen Rüstungswurf um +1. Der Graue Prophet kann in alle Richtungen Zauber wirken. Die Spruchreichweite wird von einem beliebigen Punkt auf dem Base der Höllenglocke aus gemessen. Von seinem erhabenen Aussichtspunkt aus kann der Graue Prophet für Zaubersprüche eine Sichtlinie über die Einheit hinweg ziehen, welche die Höllenglocke schiebt, da er für die Berechnung der Sichtlinie wie ein Modell mit einer Größenkategorie Riesig (6) behandelt wird.

Der Graue Prophet kann Rattenmut einsetzen, um eine Herausforderung abzulehnen, wird jedoch nicht in das hinterste Glied der Einheit gestellt, sondern klettert stattdessen auf der Glocke weiter nach oben oder versteckt sich irgendwo anders innerhalb der Konstruktion. Der Graue Prophet wird in diesem Fall nicht wirklich bewegt, kann aber für die Dauer dieser Begegnung nicht attackieren oder attackiert werden, jedoch weiterhin Zauber wirken, selbst Geschosszauber auf andere Einheiten.

In die Schlacht geschoben: Die Höllenglocke muss in einer Einheit Klan- oder Sturmratte aufgestellt werden. Stelle sie so mittig wie möglich in die Front des Regiments. Dabei gelten die folgenden Regeln:

Bewegen der Höllenglocke: Solange sie aus mindestens 10 Modellen besteht, marschiert und verfolgt die Einheit normal und greift nach den üblichen Regeln entsprechend an. Für jedes Modell, das die Einheit unter 10 Modelle fällt, zieht sie 1 Zoll von ihrem Bewegungswert ab. Wenn also nur noch neun Skaven in der Einheit sind, würden sie über eine Bewegung von 4 verfügen, acht hätten eine Bewegung von 3 und so weiter. Wenn die Einheit auf fünf oder weniger Modelle reduziert wird, kann sie sich nicht mehr bewegen. Die Glocke ist einfach zu schwer, als dass sie von einer Hand voll Skaven geschoben werden könnte.

Schwieriges Gelände und Hindernisse: Wenn sich die Höllenglocke (nicht die schiebende Einheit) über schwieriges Gelände, sehr schwieriges Gelände oder ein Hindernis bewegt, erleidet sie W6 Treffer der Stärke 6. Dies gilt auch für Angriffe gegen einen Feind, der sich hinter einem verteidigten Hindernis oder in einem Gebäude befindet. Handle die Treffer sofort ab. Alle Treffer werden der Höllenglocke zugeordnet (nicht dem grauen Propheten, der sich auf ihr befindet). Wenn die Höllenglocke nicht zerstört wird, darf sie ihre Bewegung unter Berücksichtigung der jeweiligen Geländesonderregeln fortsetzen (und muss demzufolge auch noch einen Wurf für schwieriges Gelände ablegen), über die sie sich in der gleichen Phase bewegt. Die Höllenglocke (und ihre Einheit) können ein Gebäude angreifen, dieses jedoch nicht betreten, es sei denn, das Szenario besagt etwas anderes.

Die Glocke läuten: In seiner eigenen Magiephase, unmittelbar nachdem die Energiewürfel generiert wurden, kann sich der die Glocke kontrollierende Spieler dazu entscheiden, die Glocke zu läuten. Zuerst erklärt er, wie viele Würfel geworfen werden, was die Vehemenz darstellt, mit der dem Rattenoger-Glößner zu läuten befohlen wird. Beim ersten Schlag dürfen maximal zwei Würfel geworfen werden, in den darauf folgenden Spielzügen dürfen hingegen bis zu drei Würfel eingesetzt werden.

Die Höllenglocke kann auch außerhalb der Reihe läuten, wenn sie mit genügend großer Wucht getroffen wird. Wenn die Höllenglocke verwundet wird, wird sie erschallen. Wirf sofort einen W6 und wende das Ergebnis an. Würfle unabhängig von der Anzahl der verwundenen Angriffe nur einmal pro Phase.

1-3W6	Effekt
1	Noch nicht in Schwung: Der Rattenoger ächzt unter der Belastung. Die Luft flimmert vor magischen Energien, doch es gibt noch keine Auswirkungen auf das Spiel.
2-4	Unheilige Unruhe: Der Schlag der Glocke erfüllt die sie schiebende Einheit mit Entschlossenheit. Die die Glocke schiebende Einheit bewegt sich sofort zusätzliche W6 Zoll. Wenn sie dadurch in Kontakt mit einem Feind kommt, gilt das als Angriff.
5-8	Angestachelt: Das hochfrequente Quiaken der Skaven erhebt sich, um es dem Klang der Glocke gleichzutun. Alle befreundeten Skaveneinheiten innerhalb von 24 Zoll um die Glocke dürfen bis zum Ende des aktuellen Spielerzuges verpatzte Moralwerttests wiederholen (einschließlich Aufriebstests).
9-10	Versengen: Der Ton des Glockengeläuts öffnet Risse im Boden. Die Glocke selbst (nicht der Graue Prophet) wirkt sofort den Zauberspruch Versengen (als gebundener Zauberspruch mit Energiestufe 3W6, welche jedoch nicht gegen das Energiewürfelmaximum angerechnet werden).
11-12	Ohrenbetäubendes Geläut: Die unnatürlichen Schwingungen der Glocke verbreiten sich. Alle sich auf dem Schlachtfeld befindenden feindlichen Modelle mit Widerstand 6 oder mehr verlieren sofort W3 Lebenspunkte, wogegen keine Schutzwürfe erlaubt sind. Wirf zudem einen W6 für jedes Gebäude innerhalb von 18 Zoll um die Glocke - ein jedes von ihnen stürzt bei einem Wurf von 5 oder mehr ein. Modelle (Freund und Feind) innerhalb eines einstürzenden Gebäudes werden genauso behandelt wie beim Zauberspruch Spaltenruf.
13	Bewegung hinter dem Schleier: Etwas, das nicht hätte gestört werden sollen, antwortet dem Ruf der Glocke ... Alle feindlichen Einheiten innerhalb von 24 Zoll um die Glocke erleiden W6 automatische Treffer der Stärke 6.
14-16	Donnerndes Geläut: Das ohrenbetäubende Läuten der Glocke rollt über das Schlachtfeld und treibt verbündete Skaven zu neuen Höhen der Wildheit. Alle befreundeten Modelle innerhalb von 13 Zoll um die Höllenglocke erhalten bis zum Ende des Spielerzuges +1 Attacke. Würfel darüber hinaus für jedes Gebäude innerhalb von 18 Zoll um die Glocke. Ein jedes kollabiert bei einem Wurf von 4+ (siehe Ohrenbetäubendes Geläut).
17	Energiewelle: Ein Energieschwall bricht sich von der Glocke aus Bahn. Alle befreundeten Modelle innerhalb von 24 Zoll um die Glocke erhalten bis zum Ende des Spielerzuges +1 Attacke und dürfen misslungene Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen. Alle befreundete Skaveneinheiten innerhalb von 13 Zoll um die Höllenglocke, die im Moment nicht im Nahkampf gebunden sind, können sich sofort zusätzliche W6 Zoll bewegen. Wenn sie durch diese Bewegung in Kontakt mit dem Feind gelangen, zählen sie als Angreifer.
18	Apokalyptisches Verhängnis: Mit einem katastrophalen Schallausbruch zerbricht die Glocke und schlägt mit dem Geräusch von zehntausend Donnerschlägen auf den Boden. Überlebende berichten noch Jahre später, dass sie das ferne Echo, den letzten Widerhall oder unirdisches Gelächter hörten. Die Höllenglocke ist zerstört. Alle Modelle (Freund und Feind!) im Umkreis von 4W6 Zoll erleiden einen Treffer der Stärke 4, gegen den kein Rüstungswurf oder „Achtung Sir“ erlaubt ist.

Pasch: Wenn beim Läuten der Glocke ein beliebiger Pasch geworfen wird, jagt eine magische Rückkopplung durch die Höllenglocke. Wende zusätzlich zum erwürfelten Effekt die folgende Auswirkung an:

Zeigen zwei Würfel das gleiche Ergebnis, erleidet die die Glocke schiebende Einheit sofort W6 Treffer der Stärke 5.

Wenn alle drei Würfel das gleiche Ergebnis zeigen, erleidet die die Glocke schiebende Einheit sofort 2W6 Treffer der Stärke 5 und sowohl der Graue Prophet als auch die Höllenglocke selbst erleiden beide je einen Treffer der Stärke 5.

Beschuss gegen die Höllenglocke: Ein Feind kann sich entscheiden, entweder auf die Höllenglocke oder auf die sie schiebende Einheit zu schießen. Treffer auf die Einheit werden wie üblich abgehandelt. Treffer gegen die Höllenglocke jedoch werden zufällig verteilt, wo-

bei die Glocke selbst bei 1-5 und der Graue Prophet bei einer 6 getroffen wird. Der die Glocke schlagende Rattenoger hingegen zählt als Teil der Höllenglocke.

Die Höllenglocke im Nahkampf: Wenn die Höllenglocke angreift, verursacht sie W6 Aufpralltreffer. Der Rattenoger und der Graue Prophet können gegen jeden kämpfen, der sich in Basekontakt mit der Glocke befindet. Der Rattenoger kann attackieren und dennoch die Glocke läuten. Feindliche Modelle in Basekontakt können sich entscheiden, die Höllenglocke oder den auf ihr fahrenden grauen Propheten zu attackieren. Attacken gegen die Höllenglocke müssen ihren Trefferwurf gegen das Kampfgeschick des Rattenogers führen.

Sollte sich die Einheit, die die Glocke schiebt, überdies im Nahkampf befinden, können in der ersten Nahkampfphase jedes Nahkampfes alle Modelle der Einheit attackieren, unabhängig davon, wie viele sich in Basekontakt mit dem Feind befinden (sie klettern übereinander, um an den Feind zu gelangen!). Behandle alle Modelle der Einheit so, als befänden sie sich in direkten Basekontakt mit einem beliebigen Gegner, der in Basekontakt mit der Einheit steht.

Glockenhorde: Die Basegröße der Höllenglocke macht in Bezug auf den Gliederbonus eine Umrechnung notwendig. Zähle das Modell als dieselbe Anzahl von Skaven, die den beanspruchten Platz normalerweise einnehmen würden (üblicherweise 24). Die die Höllenglocke ziehende Einheit muss stets nach den Hordensonderregel aufgestellt werden und darf diese Formation im Verlauf des Spiels nicht mehr ändern, solange die Höllenglocke nicht zerstört wurde.

Die Glocke zerstören: Wenn die Höllenglocke selbst zerstört wird, entfernst du das Modell und platzierst an dieser Stelle den Grauen Propheten. Er schließt sich der Einheit an, welche die Höllenglocke geschoben hat. Dies ist die einzige Art, auf die der Graue Prophet die Höllenglocke verlassen kann. Formiere die Einheit sofort neu, so dass sie wieder in Reih und Glied steht, wobei die ursprüngliche Einheitenbreite vorerst beibehalten werden muss.

Verlust des Meisters: Wird der graue Prophet ausgeschaltet, bevor die Höllenglocke vernichtet wurde, darf sie wie zuvor weiterbetrieben werden. Die die Glocke schiebende Einheit muss jedoch am Ende der Phase, in der der graue Prophet ausgeschaltet wurde, einen Paniktest durchführen.

RATTENDÄMON (Über allen Klans)

Rattendämonen sind lebendige Symbole der Zerstörung und hoch aufragende Gestalten voll roher Kraft und wilder Grausamkeit. Als Avatare der Gehörnten Ratte können sie warpdurchzogene Energien einsetzen und die Willensschwachen dazu bringen, fast alles zu tun, was sie wollen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Rattendämon	6	6	4	6	6	6	6	6	8	Monster	Riesig (6)	120x92 mm	265 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Zwei Schwanzwaffen

MAGIE:

Ein Rattendämon ist ein Zauberer der Stufe 2. Er darf Zaubersprüche aus der Lehren des Untergangs und der Lehre der Seuchen erhalten.

SONDERREGELN:

- Dämonische Attacken
- Entsetzen
- Gemischte Magie
- In Dunkel gehüllt
- Inmitten der wimmelnden Flut
- Instabil
- Rettungswurf (+2)
- Schuppenhaut (+3)
- Skaven
- Über allen Klans
- Unerschütterlich

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Muss eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Dreizehnköpfige Ratskugel
- Faust der Überlegenheit
- Seuchenschlitzer
- Sphäre der Voraussicht
- Stern des Untergangs

Dämonische Attacken: Da sie körperlich gewordene Manifestationen des Warp sind, gelten die Attacken eines Rattendämonen stets, als mit einer *Warpsteinwaffe* ausgeführt. Dies beinhaltet sowohl Nahkampf- als auch alle besonderen-, sowie alle Fernkampfangriffen, über die sie verfügen.

Gemischte Magie: Ein Rattendämon kann die Skaven-Lehren des Untergangs und der Seuchen verwenden. Er darf seine Zaubersprüche aus beiden Lehren mischen und kennt stets den Grundzauber beider Lehren. Sage einfach vor der Ermittlung des jeweiligen Zauberspruches an, auf welcher der beiden Listen du würfelst.

In Dunkel gehüllt: Rattendämonen werden von Schleiern unnatürlicher Schatten eingehüllt, die ihre monströse Gestalt verbergen. Ziehe 2 von Trefferwürfen für Attacken mit Fernkampfwaffen ab, die dieses Modell als Ziel haben.

Inmitten der wimmelnden Flut: Rattendämonen gewinnen Kraft daraus, von einer wuselnden Flut befreundeter Skaven umgeben zu sein. Du kannst Verwundungswürfe von 1 für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es sich innerhalb von 13 Zoll um 13 oder mehr befreundete Skaven-Modelle befindet.

Rattendämon: Ein Rattendämon kann sich niemals anderen Einheiten anschließen. Auch darf er nicht der General der Armee sein. Rattendämonen sind eine Dämonenart und werden daher von allen Regeln, Fähigkeiten, Waffen, Sprüchen und anderen Effekten betroffen, die gegen Dämonen besondere Wirkungen entfalten.

Über allen Klans: Ein Rattendämon steht über der Hierarchie der Klans und Kasten. Behandle ihn so, als gehöre er dem Klan Eshin, Klan Skryre, Klan Verminus, Seuchenklan und Züchterklan gleichermaßen an. Als Dämon darf er sich jedoch keiner Einheit anschließen.

Dreizehnköpfige Ratskugel: Der Rattendämon kann sein Wissen um die Schattenschleicherei der Eshin, das Fleischformen der Züchterklans, das Seuchenbrauen der Seuchenklans, die Warpsteintechnologie der Skryre, das kriegerische Geschick der Verminus oder die arka-

ne Kunst des Meisterzüchter bemühen.

Du musst zu Beginn jedes deiner Spielzüge einen der folgenden Wissensbereiche auswählen, dessen sich dieses Modell bedient. Die Effekte für diesen Wissensbereich findet für dieses Modell bis zum Beginn deines nächsten Spielzugs Anwendung. Du kannst denselben Wissensbereich nicht öfter als einmal pro Schlacht wählen.

Wissen der Schattenschleicherei: Ziehe -2 von Trefferwürfen für alle Attacken ab, die dieses Modell als Ziel haben.

Wissen der Warptechnologie: Die Stärke und der Widerstand dieses Modells steigen um +1.

Wissen des Arkanen: Addiere für dieses Modell +2 auf Zauberwürfe.

Wissen des Fleischformens: Heile W3 diesem Modell zugewiesene Verwundungen, wenn du diesen Wissensbereich wählst.

Wissen des Kriegers: Addiere +1 auf die Trefferwürfe für Attacken dieses Modells.

Wissen des Seuchenbrauens: Dieses Modell erhält *Giftattacken (4+)*.

Sobald alle Wissensbereiche einmal ausgewählt wurden und abgeklungen sind, die Schlacht jedoch weiter wütet, erhält der Rattendämon bis zum Ende ebendieser einen kumulativen Bonus von +1 auf all seine Schutzwürfe.

Faust der Überlegenheit: Rattendämonen treiben ihre Klingenfäuste in die Schwachpunkte ihres Feindes und nutzen die kleinste Schwäche in der Verteidigung des Gegners, um einen blutigen Gnadenstoß zu landen.

Wenn der Rattendämon mit der Faust der Überlegenheit kämpft, erhalten seine Nahkampfattacken, die Fähigkeit, *heldenhafter Todesstoß*. Dieser gelingt bereits bei einem Wurfergebnis von 5+, auch dann, wenn der Verwundungswurf bei einer 5 normalerweise keine Verwundung verursachen würde.

Seuchenschlitzer: Diese sichelartigen Klingen tropfen vom konzentrierten Unrat Tausender verpesteter Abfallgruben. Der kleinste Kratzer oder Schnitt vergiftet das Blut und lässt Fleisch zu zerfließendem Schleim werden.

Jede nicht durch einen Schutzwurf verhinderte Verwundung durch die Seuchenschlitzer verursacht *multiple Lebenspunkte (W3)*. Außerdem verursachen Seuchenschlitzer *Giftattacken (5+)*. Beachte, dass es sich um zwei Seuchenschlitzer handelt, was dem Rattendämon zugleich auch eine *Zusatzattacke* gewährt.

Sphäre der Voraussicht: Diese aus dem Nichts beschworenen Sphären können dem Rattendämonen einen winzigen Moment der Zukunft eröffnen oder in die Mitte der Feinde geschleudert werden, wo sie in Wolken des Wahnsinns explodieren.

Du kannst Schutzwürfe gegen Verwundungen wiederholen, die dieses Modell als Ziel haben. Außerdem kannst du einmal pro Schlacht in der Fernkampfphase eine feindliche Einheit innerhalb von 13 Zoll um dieses Modell wählen, die es sehen kann und die Sphäre auf sie werfen. Die gewählte Einheit wird automatisch getroffen und erleidet W6 Verwundungen, wogegen keine Schutzwürfe erlaubt sind, aber du kannst die Sphäre der Voraussicht für den Rest der Schlacht nicht mehr verwenden, um Schutzwürfe für dieses Modell zu wiederholen.

Stern des Untergangs: Ein Stern des Untergangs ist ein schrecklich großer Wurfstern, wie er im „Tactical War“-Regelbuch beschrieben wird, mit drei Klingen, deren Schneiden so scharf sind, dass sie die Realität selbst durchtrennen können. Wird er geschleudert, mäht er Feinde in einer Bogenbahn nieder, bevor er wirbelnd in die wartenden Klauen des Rattendämons zurückkehrt.

Ein Stern des Untergangs kann in einer Fernkampfphase mehrfach geworfen werden. Um dies darzustellen, behandle ihn wie eine Wurfwaffe mit der Sonderregel *Mehrfachschuss (2W6)*, jedoch mit einer Reichweite von 13 Zoll. Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem großen Wurfstern, verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

KRIEGSHERRN & HÄUPTLINGS (Klan Verminus)

Häuptling oder gar Kriegsherr zu sein bedeutet, uneingeschränkt zu herrschen. In der Schlacht tun diese brutalen, hinterlistigen Befehlshaber alles, um siegreich zu sein, und führen aus den hinteren Reihen, einem sicheren Ort, von dem aus sie den Verlauf der Schlacht beobachten und entscheiden können, wo ihr Schwertarm am dringendsten benötigt wird.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Kriegsherr	5	6	4	4	4	3	7	4	7	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	105 Pkt.
Häuptling	5	5	4	4	4	2	6	3	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	45 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Klan Verminus
- Skaven
- Wirbel aus rostigem Stahl

zzgl. für Kriegsherrn:

- Bleibt hier, ich hole-hole Hilfe!
- Kaut und nagt ihre Knochen ab!

OPTIONEN:

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Hellebarde (2 Pkt.)
- Zusätzliche Handwaffe (4 Pkt.)
- Zweihandwaffe (4 Pkt.)

Darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Schild (2 Pkt.)
- Giftattacken (8 Pkt.)
- Schwanzwaffe (6 Pkt.)
- Wachratten (5 Pkt./Ratte; max. 3)

Ein Häuptling darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Kriegsherr im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Ein (1) Häuptling deiner Armee darf für 25 Pkt. zum Armeestandardenträger aufgewertet werden.

Bleibt hier, ich hole-hole Hilfe! Kriegsherren haben ein fast unheimliches Talent, sich im rechten Moment dünne zu machen. Einmal pro eigenem Spielerzug kann ein Kriegsherr zu Beginn einer beliebigen Phase seine Einheit verlassen (auch wenn diese im Nahkampf gebunden ist) und sich in einer befreundeten Einheit Klan- oder Sturmratte in bis zu 3W6 Zoll Entfernung neu positionieren. Sollte der Wurf nicht hoch genug ausfallen, um eine solche Einheit zu erreichen, verkrümelt sich der Kriegsherr vom Schlachtfeld und wird als Verlust entfernt.

Kaut und nagt ihre Knochen! Einmal im Spiel, zu Beginn einer beliebigen Nachkampfphase, darf ein Kriegsherr einen fürchterlichen Angriffsbefehl aussprechen, wodurch alle normalen Nicht-Charaktermodelle der Einheit, der er sich angeschlossen hat, in dieser Phase je eine *Zusatzattacke* ausführen dürfen. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ. Es macht also keinen Sinn, dass mehrere Kriegsherren, in derselben Einheit, ihren „Kaut und Nagt“-Befehl in derselben Nahkampfphase ausrufen.

Wirbel aus rostigem Stahl: Für dieses Modell darfst du misslungene Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

ASSASSINE (Klan Eshin)

Skavenassassine sind die tödlichsten Meuchelmörder der Clans Eshin, die Meister des Attentats und der Sabotage. In der Schlacht sind sie wie Schatten und erscheinen wie aus dem Nichts. Sie sind das Letzte, was viele Anführer sehen, ehe sie sich den unzähligen Kriegsherren, Fürsten und Würdenträgern anschließen, die bereits ihren Klängen zum Opfer gefallen sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Meisterassassine	6	7	6	4	4	3	9	4	8	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	250 Pkt.
Assassine	6	6	5	4	4	2	8	3	7	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	120 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Zwei (2) Handwaffen
- Wurfsterne

SONDERREGELN:

- Ausweichen (+3)
- Eshin-Training
- Klan Eshin
- Rennender Tod
- Schlägt immer zuerst zu
- Skaven
- Teleportieren

zzgl. für Meisterassassine:

- Meister der Assassine

OPTIONEN:

Darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Giftattacken (8 Pkt.)
- Schwanzwaffe (6 Pkt.)

Ein Assassine darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. und ein Meisterassassine im Gesamtwert von 100 Pkt. erhalten.

Beachte, dass auch Meisterassassine regeltechnisch Assassine sind!

Ausweichen: Aufgrund ihrer außergewöhnlichen Gewandtheit verfügen Assassinen über einen *Rettungswurf (+3)*.

Ein Attentäter, kein Anführer: Assassine werden im Normalfall eingesetzt, um die gegnerische Befehlsstruktur zu zerstören. Aus diesem Grund erhältst du +100 Siegespunkte für jedes durch einen Assassin ausgeschaltete gegnerische Charaktermodell oder Monster, zusätzlich zu den regulären Siegespunkten.

Ogleich er ein Charaktermodell ist, können Einheiten den Moralwert eines Assassinen nicht verwenden. Ein Assassine kann nie der Armeegeneral sein. Dafür wird jedoch nur die Hälfte seiner Gesamtpunktkosten (aufgerundet; inkl. Punktekosten seiner Optionen) gegen das Limit an Kommandanten- bzw. Heldenpunkten angerechnet. Die restlichen Punkte werden lediglich gegen das Gesamtpunkte-limit deiner Armee als Ganzes angerechnet.

Eshin-Training: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Wurfstern (Wurfwaffe) dieser Einheit, verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

Tarnung: Ein Assassine ist eine einzigartige Art von Charaktermodell. Er beginnt das Spiel getarnt in einer befreundeten Infanterieeinheit, zwischen der Besatzung einer Kriegsmaschine oder einem Trupp von Bestientreibern. Schreibe dir auf, in welcher Einheit sich der Assassine versteckt. Dabei spielt es keine Rolle, welchem Klan die Einheit angehört!

Ein getarnter Assassine wird während der Aufstellungsphase nicht aufgestellt, sondern erst später im Spiel enthüllt. Wenn die ihn verbergende Einheit ausgelöscht wird, bevor der Assassine enttarnt werden konnte, ist er ebenfalls verloren und gilt als Verlust. Der Assassine kann vor seiner Enttarnung auf keine Weise Schaden nehmen.

Getarnte Assassinen dürfen zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges oder zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase enthüllt werden. Gib bekannt, dass die Einheit einen Assassinen enthält und platziere das Modell irgendwo innerhalb seiner Einheit. Versetze (nicht ersetze) eines der gewöhnlichen Modelle der Einheit, um dem Assassinen Platz zu machen. Wenn sich die Einheit im Nahkampf befindet, darf der Assassine jedes "gewöhnliche" Modell der Einheit versetzen, das sich in Kontakt mit dem Gegner befindet. Wenn sich kein gewöhnliches Modell der Einheit in einer passenden Position befindet, muss ein Modell der Kommandoeinheit oder ein Zauberer verschoben werden, um dem Assassinen Platz zu machen. Andere Charaktermodelle sind zu arrogant, um einem Assassinen Platz zu machen.

Meister der Assassinen: Ein Meisterassassine darf die Sonderregel Tarnung verwenden. Alternativ darf er auch allein als Kundschafter platziert werden. Außerdem darf er sogar versuchen, sich in der feindlichen Armee zu verstecken! Nachdem dein Gegner aufgestellt hat, schreibst du im Geheimen auf, in welcher feindlichen Einheit sich der Meisterassassine zu verbergen versucht. Dabei muss es sich um eine Infanterieeinheit, der Besatzung einer Kriegsmaschine oder einem Trupp von Bestientreibern handeln, deren Modelle auf 20x20,

25x25 oder 30x30 mm-Bases stehen. Ein Meisterassassine darf sich nicht in fliegenden Einheiten verbergen.

Wenn die ihn verbergende Einheit ausgelöscht wird, bevor der Assassine enttarnt werden konnte, ist er ebenfalls verloren und gilt als Verlust. Der Assassine kann vor seiner Enttarnung auf keine Weise Schaden nehmen.

Zu Beginn jedes Spielerzugs deines Gegners, nach dem Ersten, wirfst du einen W6. Bei einem Ergebnis von 2+ bleibt der Meisterassassine verborgen. Bei einer 1 wurde der Meisterassassine entdeckt. Alternativ darf der Meisterassassine zu Beginn eines seiner Spielerzüge, nach dem Ersten, freiwillig enthüllt werden. Wenn der Meisterassassine sich von sich aus enttarnt, darf der ihn kontrollierende Spieler ihn platzieren. Wenn er entdeckt wurde darf ihn der gegnerische Spieler platzieren.

Für beide Fälle gilt: Wenn der Meisterassassine enthüllt wurde, wird ein "gewöhnliche" Mitglied der Einheit als Verlust entfernt. Es wurde vor der Schlacht getötet, damit der Meisterassassine seinen Platz einzunehmen konnte. Ein Meisterassassine wird dann irgendwo in Kontakt mit der Einheit positioniert. Beide befinden sich nun im Nahkampf und der Meisterassassine gilt als Angreifer. Auf diese Weise können keine Modelle einer Kommandoabteilung oder der Einheit angeschlossene Charaktermodelle ersetzt werden.

Die feindliche Einheit, in der sich ein Meisterassassine verborgen hat darf normal beschossen werden, auch wenn er bereits enttarnt wurde. Da selbst die eigenen Truppen nichts von seinem Aufenthaltsort wissen, können sie keine Rücksicht auf seine Position nehmen. Solange eine Einheit, der er sich angeschlossen hat, aus 5 oder mehr Modellen besteht, befindet sich der Meisterassassine in Sicherheit, da er geübt darin ist, feindliche Modelle in die Schussbahn zu lenken und sich selbst dem Beschuss zu entziehen. Andernfalls kann auch er als zufälliges Ziel ermittelt werden.

Rennender Tod: Ein Assassine kann marschieren und später im selben Zug noch schießen.

Teleportieren: Assassine haben ihre Fähigkeiten des Teleportierens ihrer zauberwirkenden Artgenossen weit über das übliche Maß hinaus perfektioniert. Sie können den Zauberspruch *Schwefelsprung* aus der Lehre des Unheils als gebundenen Zauberspruch (Energiestufe: W6) nutzen, jedoch nur auf sich selbst. Dafür darf der Assassine in direkten Kontakt mit nicht fliehenden Gegnern platziert werden und wird dabei behandelt, als ob er in einen neuen Gegner hinein verfolgt hätte.

ZÜCHTER UND BÄNDIGER (Züchterklan)

Ein Meutenbändiger muss lernen, wann er an der Leine reißen muss, wie er interne Kämpfe unter Kontrolle hält und wie weit er seine Bestien antreiben kann, bevor sie sich gegen ihn selbst wenden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Meisterzüchter	6	5	3	4	4	2	5	2	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	20 Pkt.
Meutenbändiger	6	3	3	3	3	1	4	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	5 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Dingfänger
- Peitsche
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Dingfänger
- Gemischte Einheit
- Peitsche
- Skaven
- Teil der Meute
- Züchterklan

OPTIONEN FÜR MEISTERZÜCHTER:

Darf Wachratten (5 Pkt./Ratte; max. 3) erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Beachte, dass Meutenbändiger lediglich als Bestandteil einer Einheit Riesenratten oder Rattenogern erworben werden können. Abgesehen davon sind auch Meisterzüchter regeltechnisch Meutenbändiger, können jedoch eigenständig erworben werden!

Dingfänger: Diese Stangenwaffen sind das Hauptwerkzeug der Meutenbändiger. Ein Dingfänger muss mit zwei Händen geführt werden, zählt als *Warpsteinwaffe* und besitzt die Sonderregel *Todesstoß*.

Gemischte Einheit: Meutenbändiger führen Einheiten aus Riesenratten oder Rattenogern an. Sie dürfen ihre Einheit nicht verlassen oder sich einer anderen anschließen. Dies gilt nicht für Meisterzüchter, die frei agieren dürfen. Beschuss- oder Aufpralltreffer gegen gemischte Einheiten werden zufällig wie folgt abgehandelt: Werf einen W6. Bei einer 1-4 wird eine Riesenratte oder ein Rattenogern getroffen, bei einer 5-6 wird ein Meutenbändiger oder Meisterzüchter getroffen.

Peitsche: Eine Meutenbändiger mit einer Peitsche kann sie aus jedem Gliedern der Einheit heraus einsetzen, was es ihnen erlaubt, ihre Profilattacken durch Rattenogern hindurch oder über Riesenratten hinweg durchzuführen. Dies ermöglicht es Meutenbändigern mit Peitschen potenziell, den Feind zu attackieren, ohne befürchten zu müssen, dass dieser zurückschlägt. Hat der Meutenbändiger jedoch die Chance, seinen Dingfänger zu verwenden, so wird er diese Waffe stets bevorzugen und die Peitsche verstaut lassen.

Teil der Meute: Wenn sie Meuten aus Rattenogern anführen, die noch wenigstens einen lebenden Rattenogern enthalten, sind Meutenbändiger *immun gegen Angst*.

SEUCHENPRIESTER (Seuchenklan)

Der Seuchepriester ist ein abscheulicher, lebendiger Nexus des reinsten Schmutzes und der Krankheiten. Er schwingt einen wirbelnden, rauchenden Morgenstern, dessen abstoßende Dämpfe eine korrumpierende Wirkung auf den Fluss der Magie selbst haben. Noch schlimmer ist, dass seine ausgesprochen unangenehmen Kräfte es ihm ermöglichen, eine Flut der Fäulnis auszustoßen, die alles erstickt und korrodiert, was sie berührt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchepriester	5	5	3	4	5	2	5	3	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	85 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Seuchenschleuder

MAGIE:

Ein Seuchepriester ist ein Zauberer der Stufe 1. Er darf Zaubersprüche aus der Lehre der Seuchen erhalten.

SONDERREGELN:

- Giftattacken
- Raserei
- Seuchenklan
- Skaven

OPTIONEN:

Darf für 35 Pkt. eine (1) zusätzliche Zauberstufe erhalten.

Darf folgende Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Giftwindkugeln (10 Pkt.)
- Schwanzwaffe (6 Pkt.)

Darf eine Seuchenmenetekel (175 Pkt.) als „Reittier“ erhalten.

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

SEUCHENMENETEKEL (Seuchenklan)

Der gigantische Seuchenmenetekel des Seuchenpriesters brummt vor Krankheit und Verwesung und schwingt unerbittlich vor und zurück. Erstickende Wolken aus stinkendem Pesthauch entströmen dem Inneren und hüllen das Land in einen abscheulichen, aufgewühlten Nebel – widerlich, verfaulend und durchdringend. Der fiepene Seuchenpriester, der auf dem Seuchenmenetekel in den Krieg fährt, verbreitet seine schmutzigen Segnungen unter der besudelten Gemeinde.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchenmenetekel	-	-	-	5	6	6	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	80x120 mm	-
Seuchenmönche	5	3	3	3	4	1	3	2	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und 3 den Menetekel schleudern- den Seuchenmönche; zzgl. dem Seuchenpriester, der auf ihm thront)

Darf bis zu 2 weitere Seuchenmönche (7 Pkt./Modell) erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen

SONDERREGELN:

- Erhoben
- Giftattacken
- Ikone der Gehörnten Ratte
- In die Schlacht geschoben
- Magieresistenz (2)
- Nahkampf im Dunst
- Qualmender Tod
- Raserei
- Rüstungswurf (+2)
- Seuchenklan
- Skaven
- Verlust des Meisters

Beachte, dass ein Seuchenmenetekel nur als „Reittier“ eines Seuchenpriesters aufgestellt werden kann!

Ikone der Gehörnten Ratte: Die abscheuliche Macht der Dämpfe verstärkt die bereits inbrünstige Verehrung der Seuchenmönche zu einer schieren Manie. Dies bedeutet, dass, solange das Seuchenmenetekel über wenigstens einen Lebenspunkt verfügt, der Seuchenpriester und die das Seuchenmenetekel schiebenden Seuchenmönche *unnachgiebig* sind und weder der Seuchenpriester noch die Einheit der Seuchenmönche das Seuchenmenetekel verlassen können.

In die Schlacht geschoben: Das Seuchenmenetekel muss in einer Einheit Seuchenmönche aufgestellt werden. Stelle es so mittig wie möglich an die Front des Regiments. Dabei gelten die folgenden Regeln:

Das Seuchenmenetekel bewegen: Das Seuchenmenetekel bewegt sich exakt wie eine Höllenglocke. Das betrifft auch die Art, in der das Seuchenmenetekel schwieriges Gelände und Hindernisse behandelt.

Beschuss auf das Seuchenmenetekel: Die Regeln für den Beschuss auf ein Seuchenmenetekel sind exakt dieselben wie für den Beschuss auf eine Höllenglocke. Beachte jedoch, dass Treffer mit einer hohen Stärke die große Seuchenschleuder nicht „läuten“.

Das Seuchenmenetekel angreifen: Das Seuchenmenetekel kann auf dieselbe Weise angegriffen werden, wie es bei der Höllenglocke beschrieben ist. Es gilt die folgende Ausnahme: Anders als der Graue Prophet auf der Höllenglocke, kann der Seuchenpriester Herausforderungen nicht ablehnen, wenn er auf dem Seuchenmenetekel fährt. Er ist schlicht zu benebelt, um davonzuhuschen.

Erhoben: Durch seine hoch über allem thronende Position gewinnt der Seuchenpriester ein gewisses Maß an Schutz und erhöht seinen Rüstungswurf um +1. Der Seuchenpriester kann in alle Richtungen Zauber wirken. Die Spruchreichweite wird von einem beliebigen Punkt auf dem Base der Seuchenmenetekel aus gemessen. Von seinem erhabenen Aussichtspunkt aus kann der Seuchenpriester für Zaubersprüche eine Sichtlinie über die Einheit hinweg ziehen, welche die Seuchenmenetekel schiebt, da er für die Berechnung der Sichtlinie wie ein Modell mit einer Größenkategorie Riesig (6) behandelt wird.

Qualmender Tod: Indem sie ihre riesige Seuchenschleuder mit aller Gewalt vor- und zurückschwenken, können die Seuchenmönche einen wabernden Nebel korrumpierender Gase erschaffen, der nahe Feinde einschließt. Diese Attacke wird in jeder eigenen Schussphase abgehandelt, kann jedoch nicht durchgeführt werden, wenn sich die das Seuchenmenetekel schiebende Einheit im Nahkampf befindet. Platziere in der Schussphase die Flammenschablone so, dass ihr breites Ende die Vorderseite der Base des Seuchenmenetekels

berührt. Die gesamte Schablone muss dabei im Sichtbereich des Seuchenmenetekels bleiben. Alle Modelle, die von der Schablone berührt werden (mit Ausnahme der Seuchenmenetekels selbst und dem Seuchenpriester, der auf ihr thront), müssen einen Widerstandstest bestehen oder erleiden eine einzelne Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Es handelt sich um eine Warpsteinwaffe.

Nahkampf im Dunst: Wenn das Seuchenmenetekel angreift, verursacht es W6 Aufpralltreffer. Die Seuchenmönch-Besatzung und der Seuchenpriester können gegen jeden kämpfen, der sich in Basekontakt mit dem Menetekel befindet. Die Seuchenmönch-Besatzung kann attackieren und dennoch die große Seuchenschleuder schwingen. Feindliche Modelle in Basekontakt können sich entscheiden, das Seuchenmenetekel oder den auf ihm „reitenden“ Seuchenpriester zu attackieren. Attacken gegen das Seuchenmenetekel müssen ihren Trefferwurf gegen das Kampfgeschick der Seuchenmönch-Besatzung führen.

Das Base des Seuchenmenetekels macht in Bezug auf den Gliederbonus eine Umrechnung notwendig. Zähle das Modell als dieselbe Anzahl von Seuchenmönchen, die den beanspruchten Platz normalerweise einnehmen würden (wie auch eine Höllenglocke).

Das Seuchenmenetekel kann die folgenden *Warpsteinwaffen*-Nahkampfattacken durchführen:

Eingenebelt: Im Kampf wird das Seuchenmenetekel in einen tödlichen Nebel eingehüllt. Zu Beginn jeder Nahkampfphase (auch bei Verfolgung in einen neuen Gegner) erleidet jede Einheit (ob Freund oder Feind), die das Seuchenmenetekel berührt, W6 automatische Treffer, die wie Beschuss verteilt werden. Das schließt die Einheit ein, die das Seuchenmenetekel schiebt, jedoch niemals die Seuchenmenetekel selbst oder den Seuchenpriester, der auf ihr thront. Jedes getroffene Modell muss einen Widerstandstest bestehen oder erleidet eine (1) Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist.

Schmetterattacke: In deinem eigenen Spielerzug kann die Kette, die die große Seuchenschleuder zurückhält, losgelassen werden. Diese Attacke wird in jeder Nahkampfphase (auch bei Verfolgung in einen neuen Gegner) des Seuchenmenetekels zuletzt durchgeführt, noch nachdem Zweihandwaffen zugeschlagen haben. Die Schmetterattacke verursacht bei einer Einheit in der Front des Seuchenmenetekels eine Anzahl von automatischen Treffern, die einem Wurf mit dem Artilleriewürfel entspricht. Alle Treffer werden wie Beschuss verteilt und zählen zum Nahkampfergebnis. Eine erwürfelte Fehlfunktion bedeutet, dass etwas schiefgegangen ist. Würfle auf der folgenden Fehlfunktionstabelle. Diese Attacke wird zusätzlich zur „Eingenebelt“-Attacke durchgeführt.

W6 Fehlfunktion

1-2	Knirsch! Die Kugel löst sich vorzeitig und fällt schmetternd in das Seuchenmenetekel. Das Menetekel verliert sofort W3 Lebenspunkte. Die schiebende Einheit erleidet sofort W6 automatische Treffer der Stärke 5.
3-5	Qualmwolke: Als die Kugel knirschend zum Stehen kommt, entlässt sie eine besonders kräftige Wolke warpvergifteter Dämpfe. Führe sofort eine besondere, zusätzliche „Eingenebelt“-Attacke durch.
6	Wahnverursachende Dämpfe: Die große Kugel fällt nicht wie geplant herab, sondern beginnt stattdessen weiß zu glühen und die Seuchenmönche in eine sich schnell ausbreitende Wolke zu hüllen, durch die diese von noch unnatürlicherer Kraft beseelt werden. Die das Menetekel schiebende Einheit darf gegen Feinde in Basekontakt die Attacken einer (1) vollen Nahkampfphase durchführen. Nach diesen Zusatzattacken erleidet die das Menetekel schiebende Einheit W6 Verluste. Alle durch diese zusätzlichen Nahkampfattacken verursachten Treffer, als auch die automatischen Verluste, zählen zum Nahkampfergebnis.

Verlust des Meisters: Wird der Seuchenmönch ausgeschaltet, bevor das Seuchenmenetekel vernichtet wurde, darf es wie zuvor weiterbetrieben werden.

WARLOCKTECHNIKER (Klan Skryre)

Warlocktechniker sind die Handwerker, Baumeister und Ingenieure der Skaven-Gesellschaft. Sie verbinden in wahnsinniger und schrecklicher Mischung arkane Hexerei mit Technologie. Sie ziehen häufig mit vielen ihrer neuesten Geräte in den Krieg, von Warpsteinpistolen bis hin zu Klingen, die von knisterndem Warpstein angetrieben werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Warlocktechniker	5	3	3	3	3	2	4	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	15 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe (Warpsteinwaffe)
- Warpsteinhappen (nur Zauberer)

SONDERREGELN:

- Klan Skryre
- Skaven
- Warlockmagie

OPTIONEN:

Darf zu einem zauberwirkenden Warlocktechniker aufgewertet werden:

- Zauberstufe 1 (40 Pkt.)
- Zauberstufe 2 (75 Pkt.)

Darf eine der folgenden Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Warpfeuerhandschuh (35 Pkt.)
- Warpmuskete (10 Pkt.)
- Warpsteinpistole (6 Pkt.)

Darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Schwanzwaffe (6 Pkt.)

Darf magische Gegenstände im Gesamtwert von 50 Pkt. erhalten.

Mehr-mehr Warpenergie: Bevor du einen Trefferwurf für eine Nah- oder Fernkampfattacke dieses Modells durchführst, kannst du ansagen, dass der Warlocktechniker seinen Generator überlädt. Tust du dies, erhöht sich die Stärke dieser Attacke um +1. Wenn du dies aber tust und der unmodifizierte Trefferwurf beträgt 1, misslingt die Attacke und der Techniker erleidet selbst eine Verwundung, wogegen kein Rüstungswurf erlaubt ist. Mehr-mehr Warpenergie hat keinen Einfluss auf Attacken, die keinen Trefferwurf voraussetzen.

Warlockmagie: Nicht alle Warlocktechniker können Magie anwenden, doch sie können zu einem Zauberer aufgewertet werden. Ein zauberwirkender Warlocktechniker zählt als Zauberer und darf Zaubersprüche aus der Lehre des Untergangs erhalten und einen (1) Zauber, mit Ausnahme des Grundzaubers, gegen den Warpblitz-Spruch austauschen. Zudem erhält er einen Komplexitätsbonus in Höhe seiner Zauberstufe beim Wirken des Warpblitz-Spruchs.

Warpsteinhappen: Warlocktechniker, die zu Zauberern aufgewertet wurden, beginnen das Spiel immer mit einem (1) kostenlosen Warpsteinhappen (siehe magische Gegenstände).

SKLAVEN (Unter allen Klans)

Sklaven sind die mit Abstand zahlreichste Gruppe innerhalb der Gesellschaft der Verstoßenen. Sie setzen sich sowohl aus den Reihen der Überlebenden unterlegener Kriegerklans der Skaven als auch aus Kriegsgefangenen aller anderen Völker - vor allem aber Goblins, Menschen und Zwerge - zusammen. Sklaven werden für Kupfermünzen gehandelt und mit den Brandzeichen ihrer neuen Besitzer markiert. Nach dem sie erst einmal Sklavenkragen und Ketten tragen, ist das Dasein eines Sklaven meist eine Aneinanderreihung von Demütigungen und Grausamkeiten und die einzige Gnade, die sie noch zu erwarten haben, ist ein baldiger Tod.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sklaven	5	2	2	3	3	1	4	1	3	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	2 Pkt./Modell
Truppführer	5	3	3	3	3	1	4	2	3	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

20+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Entbehrlich
- In die Enge getrieben
- Sklavenbanner
- Unter allen Klans
- Versklavt

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgende Ausrüstung erhalten:

- Speer (½ Pkt./Modell)
- Schleudern (½ Pkt./Modell)
- Schild (½ Pkt./Modell)

Du darfst ein Modell kostenlos zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Truppführer aufwerten.

Entbehrlich: Eine zerstörte, fliehende oder aufgeriebene Sklaveneinheit verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests. Des Weiteren können deine Einheiten freiwillig auf feindliche Einheiten schießen, die sich mit deinen Einheiten im Nahkampf befinden, die über diese Sonderregel verfügen (aber keinen anderen befreundeten Einheiten). Da sich alle Kämpfer in einem solchen Fall ständig in Bewegung befinden, müssen alle erfolgreichen Treffer zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten verteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Wenn sich mehrere Einheiten im Nahkampf befinden, muss die Trefferverteilung weiter verfeinert werden, um genau zu bestimmen, wem Treffer zugewiesen werden. Beachte, dass die schießende Einheit in solchen Fällen den Kampf als Ganzes (Freund und Feind) als Ziel ihrer Fernkampfatacken wählt und dies Vorteile auf die Bestimmung der Sichtlinie bringen kann.

In die Enge getrieben: Verzweifelte Sklaven können gefährlich werden. Sollte eine Einheit Sklaven aufgerieben werden oder aus anderen Gründen die Flucht ergreifen, erleiden alle Einheiten innerhalb von W6 Zoll (Freund wie Feind) sofort W6 Treffer der Stärke 3. Diesen Treffern wird jeweils ein weiterer W6 für jedes Sklavenglied nach dem ersten hinzugefügt. Die aufgeriebene Sklaveneinheit wird dabei, inklusive aller Charaktermodelle, die sich ihr angeschlossen hatten, aus dem Spiel entfernt, ganz so, als wäre sie im Nahkampf ausgelöscht worden.

Sklavenbanner: Einheitsstandarten von Sklaven bringen dem Gegner keine Siegespunkte (oder andere Siegesbedingungen – dir jedoch schon!), denn sie gelten auf Grund ihres geringen Werts nie als erobert.

Unter allen Klans: Sklaven stehen in der Hierarchie der Klans und Kasten nicht allzu weit oben. Behandle sie so, als gehören sie dem Klan Eshin, Klan Skryre, Klan Verminus, Seuchenklan und Züchterklan gleichermaßen an. Dennoch dürfen sich ihnen alle Charaktermodelle anschließen, als gehören sie nur dem Clan dieses Charaktermodells an.

Versklavt: Auch wenn Sklaven modelltechnisch nicht immer Skaven sind, so gelten für sie dennoch die Skaven-Sonderregeln.

KLANRATTEN (Unter allen Klans)

Klanratten sammeln sich in gewaltigen Klauenmeuten, wobei ihre schiere Anzahl ihren Mut stärkt und ihnen ermöglicht, über das Schlachtfeld zu schwappen und ihre Feinde zu überwältigen, egal, wie grausam auch die Verluste sein mögen, die sie unterwegs erleiden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Klanratte	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	4 Pkt./Modell
Klauenführer	5	3	3	3	3	1	4	2	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

20+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Skaven
- Unter allen Klans

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf folgende Ausrüstung erhalten:

- Speer (½ Pkt./Modell)
- Schild (½ Pkt./Modell)

Die Einheit darf von einem (1) Waffenteam begleitet werden:

- Ding-Schredder
- Giftwindmörser
- Ratlingkanone
- Warpflammenwerfer

Du darfst ein Modell für 1 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Klauenführer aufwerten.

Unter allen Klans: Klanratten findet man in allen Klans und Kästen. Behandle sie so, als gehören sie dem Klan Eshin, Klan Skryre, Klan Verminus, Seuchenklan und Züchterklan gleichermaßen an. Dennoch dürfen sich ihnen alle Charaktermodelle anschließen, als gehören sie nur dem Clan dieses Charaktermodells an.

STURMRATTEN (Klan Verminus)

Die Sturmratte sind die kämpfende Elite des Klan Verminus. Sie lassen sich von geringeren Skaven durch ihre muskulösen Nacken und ihren kräftigen Körperbau unterscheiden. Als größte und aggressivste Skaven sind Regimenter der Sturmratte naturgemäß mit der besten Ausrüstung aus den Rüstkammern ihrer Klans ausgestattet, da ihre Pflichten unter anderem das Bilden einer Leibwache für jeden vom kleinsten Häuptling zum führenden Kriegsherrn des Klans umfassen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sturmratte	5	4	3	3	3	1	5	1	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Krallenführer	5	4	3	3	3	1	5	2	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Hellebarde
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Formationskampf
- Klan Verminus
- Mörderische Bösartigkeit
- Skaven

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schild (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die Einheit darf von zwei (2) Waffenteams begleitet werden:

- Ding-Schredder
- Giftwindmörser
- Ratlingkanone
- Warpflammenwerfer

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Klauenführer aufwerten. Dieser darf zusätzliche Ausrüstungsoptionen erhalten:

- Giftattacken (6 Pkt.)
- Schwanzwaffe (4 Pkt.)

Mörderische Bösartigkeit: Wenn eine Einheit Sturmratte eine feindliche Einheit mit einer geringeren Einheitenstärke als die eigene attackiert, darfst du für sie Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

SCHATTENLÄUFER (Klan Eshin)

Diese Einheiten schneller Plänkler sind bekannt für die schlechten Überlebenschancen ihrer Truppen. Das ist die Art der Eshin, sicherzustellen, dass nur die Würdigsten in die Reihen der Assassine aufsteigen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Schattenläufer	6	3	3	3	3	1	5	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Schattenführer	6	3	4	3	3	1	5	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Wurfsterne

SONDERREGELN:

- Eshin-Training
- Klan Eshin
- Plünderer
- Rennender Tod
- Skaven
- Vorhut

zzgl. für Schattenführer

- Ausweichen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf Schleudern (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die Einheit darf von einem Warpbohrer-Waffenteam (45 Pkt.) begleitet werden.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Schattenführer aufwerten.

Ausweichen: Um seine außergewöhnliche Schnelligkeit und Gewandtheit darzustellen, besitzt der Schattenführer einer Einheit Schattenläufer einen *Rettungswurf (+1)*.

Eshin-Training: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Wurfstern (Wurfwaffe) dieser Einheit, verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

Rennender Tod: Diese Einheit kann marschieren und später im selben Zug noch schießen.

GIFTWINDKRIEGER (Seuchenklan)

Giftwindkugeln sind Kugeln aus Glas oder Kristall, die mit tödlichem Warpsteingas gefüllt sind. Wenn sie geworfen werden, zerspringen sie und setzen Gaswolken frei, die so gefährlich sind, dass bloßer Hautkontakt große Schmerzen oder sogar den Tod zur Folge haben kann. Auf dem Schlachtfeld lauern Giftwindkrieger zwischen den Formationen der Skaven und warten auf eine Gelegenheit, vorzuhuschen und ihre tödlichen Geschosse einzusetzen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Giftwindkrieger	5	3	3	3	3	1	4	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	10 Pkt./Modell
Grenadier	5	3	4	3	3	1	4	1	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Giftwindkugeln
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Leben ist wertlos
- Plänkler
- Salve von hinten
- Seuchenjünger
- Seuchenklan
- Skaven
- Vorhut

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Grenadier aufwerten. Dieser darf eine (1) Todeswindkugel (25 Pkt.) erhalten, wie der gleichnamige magische Gegenstand.

Die Einheit darf von einem Giftwindmörser (60 Pkt.) begleitet werden.

Leben ist wertlos: Giftwindkrieger ist es möglich, in einen Nahkampf hineinzuschiesßen. Vorausgesetzt, dass die Giftwindkrieger nicht in Basekontakt mit einem Gegner sind, können sie jede feindliche Einheit in Reichweite anvisieren, zu der sie eine Sichtlinie ziehen können, selbst wenn sich diese Einheit im Nahkampf befindet. Da sich Kämpfständig in Bewegung befinden, müssen alle erfolgreichen Treffer zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten aufgeteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Gibt es mehrere freundliche oder feindliche Einheiten, muss diese zufällige Trefferverteilung weiter verfeinert werden, um genau zu bestimmen, wem Treffer zugewiesen werden. Beachte, dass die schießende Einheit in solchen Fällen den Kampfmob als Ganzes (also die Feind- oder die Sklaveneinheit) als Ziel ihrer Fernkampfatacken wählt und dies Vorteile auf die Bestimmung der Sichtlinie bringen kann.

Salve von hinten: Befinden sich die Giftwindkrieger selbst im Nahkampf, kämpfen Modelle, die sich in Basekontakt mit dem Gegner befinden, mit ihren Handwaffen. Freie Modelle jedoch dürfen Geschosse in den Nahkampf der eigenen Einheit schleudern, wie folgend beschrieben.

Wenn sich die plänkelnde Einheit für den Nahkampf formiert, dürfen freie Modelle, selbst jene in den hinteren Gliedern, während der Schussphase in den eigenen Nahkampf feuern. Die Werfer müssen weiterhin in Reichweite des Gegners sein. Alle Schüsse erleiden jedoch einen Abzug von -1 auf den Trefferwurf. Sämtliche Treffer in einen Nahkampf werden zufällig verteilt, wie in der Sonderregel *Leben ist wertlos* beschrieben. Modelle, die ihre Schussattacke durchgeführt haben, dürfen dennoch Unterstützungsattacken in der Nahkampfphase durchführen.

Seuchenjünger: Diese tollwütigen Jünger ziehen ihren Fanatismus aus der Gegenwart ihrer Seuchenklan-Brüder, den Seuchenmönchen. Eine solche Einheit, die sich im Umkreis von 6 Zoll zu einer Einheit Seuchenmönche befindet, darf den Gliederbonus der Seuchenmönche benutzen, um ihren eigenen Moralwert zu modifizieren. Wenn sie sich innerhalb von 13 Zoll um das Seuchenmenetel befinden, sind sie zudem *unnachgiebig*.

GOSSENLÄUFER (Klan Eshin)

Gossenläufer sind geschickt darin, hinter feindlichen Linien zu infiltrieren, vor dem Gros der Skaventruppen zu kundschaften und sich an einer Position zu verbergen, von der aus sie im richtigen Moment die Mannschaften feindlicher Kriegsmaschinen aus dem Hinterhalt angreifen oder Zauberer und Offiziere niederstrecken können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Gossenläufer	6	4	4	3	3	1	5	1	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	10 Pkt./Modell
Todesläufer	6	4	4	3	3	1	5	2	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen
- Wurfsterne

SONDERREGELN:

- Eshin-Training
- Hinterlistige Infiltratoren
- Klan Eshin
- Plünderer
- Rennender Tod
- Skaven

zzgl. für Todesläufer

- Ausweichen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf ihre zweite Handwaffe gegen Fangnetze (kostenlos) tauschen.

Die gesamte Einheit darf Schleudern (1 Pkt./Modell) erhalten.

Die gesamte Einheit darf Giftattacken (2 Pkt./Modell) erhalten.

Die Einheit darf von einem Warpbohrer-Waffenteam begleitet werden.

Du darfst ein Modell für 5 Pkt. zum Todesläufer aufwerten. Dieser darf Rauchbomben (10 Pkt.) und eine Tränenklinge (25 Pkt.) erhalten, wie die gleichnamigen magischen Gegenstände.

Ausweichen: Um seine außergewöhnliche Schnelligkeit und Gewandtheit darzustellen, besitzt der Todesläufer einer Einheit Gossenläufer einen *Rettungswurf* (+2).

Eshin-Training: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Wurfstern (Wurfwaffe) dieser Einheit, verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

Fangnetze: Bei Fangnetzen handelt es sich um leichte, doch robuste Netze, die mit Haken versehen sind. Gossenläufer verwenden sie, um lebende Gefangene zu machen oder um kampferprobte Gegner zu behindern.

Diese Fangnetze zählen als Schild. Jedes feindliche Modell in Basekontakt mit einem oder mehreren Gossenläufern, die mit einem Fangnetz ausgestattet sind, erleidet -1 auf KG und Initiative.

Hinterlistige Infiltratoren: Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite stellen und ansagen, dass sie hinterlistig infiltriert. Tust du dies, musst du die Einheit am Ende deiner ersten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 6 Zoll von der Schlachtfeldkante und weiter als 9 Zoll entfernt von feindlichen Einheiten aufstellen. Alternativ darfst du die Einheit auch entsprechend den Regeln für *Kundschafter* aufstellen.

Rennender Tod: Diese Einheit kann marschieren und später im selben Zug noch schießen.

SEUCHENMÖNCHE (Seuchenklan)

Die Seuchenmönche von Seuchenklans werden von ihrem wahnsinnigen Glauben in die Schlacht getrieben und sind eine abstoßende Gezeitenwelle aus Schmutz, die mit der Wucht einer Flut in ihre Feinde hineinkracht. Mit ihren dreckverkrusteten Klingen schlitzen, hacken und stechen sie wild herum und verbreiten an allen Orten, an denen sie kämpfen, Krankheit und Gestank. Mit jedem Schlag verursachen sie Infektionen und ihre Reißzähne mögen verrotet sein, verursachen aber dennoch – oder gerade deswegen – furchtbare Verwundungen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchenmönche	5	3	3	3	4	1	3	2	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	7 Pkt./Modell
Verkünder des Wortes	5	3	3	3	4	1	3	3	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

10+

AUSRÜSTUNG:

- Zwei Handwaffen

SONDERREGELN:

- Raserei
- Seuchenklan
- Skaven

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 2 Pkt. zum Musiker aufwerten. Dieser darf entweder einen Gong des Untergangs (15 Pkt.) oder ein Glockenspiel des Leids (15 Pkt.) erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Verkünder des Wortes aufwerten. Dieser darf Giftattacken (4 Pkt.) erhalten.

Gong des Untergangs: Addiere +1 auf den Bewegungswert für diese Einheit, solange sie einen Gong des Untergangs mitführt.

Glockenspiel des Leids: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe eines Modells dieser Einheit verbessere den Stärkewert dieser Attacke um +1, solange diese Einheit ein Glockenspiele des Leids mitführt.

SEUCHENSCHLEUDERER (Seuchenklan)

Nur den wahnsinnigsten und fanatischsten Anhänger der Seuchen wird die Ehre zuteil, eine Seuchenschleuder zu tragen. Diese Waffen sind Flegel, deren stachelige Köpfe mit brennendem Warpstein gefüllt sind. Im Kampf ziehen sie eine giftige Gaswolke hinter sich her.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchenschleuderer	5	3	3	3	4	1	3	2	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	14 Pkt./Modell
Seuchenkantor	5	3	3	3	4	1	3	3	5	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Seuchenschleuder

SONDERREGELN:

- Hass (auf alle)
- Plünderer
- Raserei
- Seuchenjünger
- Seuchenklan
- Skaven

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 7 Pkt. zum Seuchenkantor aufwerten. Dieser darf Giftatacken (6 Pkt.) erhalten.

Seuchenjünger: Diese tollwütigen Jünger ziehen ihren Fanatismus aus der Gegenwart ihrer Seuchenklan-Brüder, den Seuchenmönchen. Eine solche Einheit, die sich im Umkreis von 6 Zoll zu einer Einheit Seuchenmönche befindet, darf den Gliederbonus der Seuchenmönche benutzen, um ihren eigenen Moralwert zu modifizieren. Wenn sie sich innerhalb von 13 Zoll um das Seuchenmenetekel befinden, sind sie zudem *unnachgiebig*.

ZWISTKLAUEN (Klan Verminus)

Tausende Knopfaugen glänzen in der Dunkelheit und glühen vor Hass und Hunger, während sich die Clans Verminus zum Angriff versammeln. Eine Kakophonie piepsiger Stimmen und kratzender Klauen übertönt jeden rationalen Gedanken und wird mit jedem Augenblick noch lauter. Ein Blutbad beginnt, wenn die Skaven ihre Feinde mit dem schieren Gewicht ihrer Anzahl zu Boden zerrren und an ihnen nagen, bis nichts mehr übrig ist.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Zwistklaue	5	4	3	3	3	1	5	1	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	10 Pkt./Modell
Skritcher	5	4	3	3	3	1	5	2	6	Infanterie	Klein (2)	20x20 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

5+

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

SONDERREGELN:

- Abneigung gegen den Tod
- Es gibt immer genug
- Plünderer
- Skaven
- Vorhut
- Zwist

zzgl. für Skritcher:

- Einer unter Vielen

OPTIONEN:

Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Ausrüstung erhalten:

- Zusätzliche Handwaffe (1 Pkt./Modell)
- Schild (1 Pkt./Modell)

Die gesamte Einheit darf Schwanzwaffen (1 Pkt./Modell) erhalten

Du darfst ein Modell für 3 Pkt. zum Musiker aufwerten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Standartenträger aufwerten.

- Darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 25 Pkt. erhalten.
- Max. eine Einheit dieses Typs darf eine magische Standarte im Wert von bis zu 50 Pkt. erhalten.

Du darfst ein Modell für 4 Pkt. zum Skritcher aufwerten.

Abneigung gegen den Tod: Nachdem dieser Einheit in einer Phase die erste nicht verhinderte Verwundung zugefügt wurde, erhält sie einen *Rettungswurf (+2)* gegen jede weitere Verwundung, die ihr in dieser Phase zugewiesen wird.

Einer unter Vielen: Zwistklaueneinheiten, die von einem Skritcher angeführt werden, sind *immun gegen Psychologie* und bestehen überdies automatisch jeden Moralwerttest, als hätten sie eine Doppeleins (Schlangenaugen) gewürfelt. Dies gilt selbst dann, wenn sie aus irgendeinem Grund mehr als 2 Würfel für ihren Moralwerttest werfen müssen oder einer anderen Modifikation unterliegen.

Wenn ihr Skritcher getötet wird, unterliegen die Zwistklauen seiner einstigen Einheit, fortan der *Raserei*.

Es gibt immer genug: Wenn sich diese Einheit zu Beginn deines Spielzugs innerhalb von 13 Zoll um einen befreundeten Kriegsherrn, grauen Propheten oder Thanquol selbst befindet, kannst du der Einheit W3 Modelle hinzufügen. Stelle diese Modelle nacheinander innerhalb von 1 Zoll um ein anderes Modell aus der Einheit auf. Die Modelle, die du hinzufügst, müssen mindestens 1 Zoll Abstand zu unpassierbarem Gelände und feindlichen Einheiten halten, sofern die Einheit nicht bereits im Nahkampf mit dem Feind gebunden ist. Dieser Effekt ist nicht mit sich selbst kumulativ, weshalb die Anwesenheit von mehreren befreundeten Kriegsherrn, grauen Propheten oder Thanquol keine zusätzliche Verstärkung gewähren.

Zwist: In Zwistklaueneinheiten sind eine Vielzahl von Waffen in Gebrauch, darunter Dolche, Schwerter und Zweihandwaffen. Um dies darzustellen, erhalten alle Modelle mit dieser Sonderregel +1 auf ihre Verwundungswürfe.

Außerdem erhalten sie in der ersten Phase eines Nahkampfes eine *Zusatzattacke*.

JEZZAILTEAMS (Klan Skryre)

Aufgrund ihrer Länge sind Jezzails in der Lage, Ziele über unglaubliche Entfernungen hinweg zu treffen und selbst dicke Rüstungen noch sauber zu durchschlagen. Erliegt das Ziel nicht sofort seinen Verletzungen, rafften es die giftigen Effekte des Warpsteins zumeist dahin, von dem es getroffen wurde. Natürlich hat diese Effektivität seinen Preis und Jezzailteams geraten häufig unter Gegenfeuer. Daher ducken sich die Skaven hinter eine große Pavise, die gleichermaßen eine praktische Stützgabel für die schwere Waffe abgibt, wie sie die Mannschaft schützt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Jezzailteam	5	3	3	3	3	1	3	2	5	Infanterie	Klein (2)	25x50 mm	20 Pkt./Modell
Scharfschütze	5	3	4	3	3	1	3	2	5	Infanterie	Klein (2)	25x50 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

3+ (2 Skaven bilden je ein Team und teilen sich das Profil)

SONDERREGELN:

- Skaven

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Scharfschützenteam aufwerten. Dieser hat die Sonderregel *Zielsicher*.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Jezzails
- Pavisen

Jezzails: Jezzails sind langläufige Flinten, die ein Geschoss aus veredeltem Warpstein mit hoher Geschwindigkeit verschießen.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Jezzails	36 Zoll	6	Bewegen oder Schießen, Instabile Munition, Rüstungsbrechend (-3), Warpsteinwaffen

Pavise: Der große und unhandliche Schild, der von dem vorderen Skaven getragen wird, verleiht dem Jezzailteam einen Rüstungswurf (+3).

Keine Einheit erhält einen Angriffsbonus, wenn sie die Front eines Jezzailteams angreift. Zum Beispiel erhalten Lanzen nicht ihren +2 Stärkebonus, Zweihandwaffen schlagen zuletzt zu, Streitwagen verursachen keine Aufpralltreffer und so weiter. Besondere Attacken, bei denen die Einheit angreifen muss, damit der besondere Effekt eintritt (wie der unaufhaltsame Angriff eines Skelettriesen) können ihre Sonderregeln nicht verwenden. Außerdem gilt die angreifende Einheit nicht als Angreifer, wenn es darum geht, wer zuerst zuschlägt — dies wird stattdessen durch den Initiativwert bestimmt.

RATTENOGER (Züchterklan)

Die Rattenoger sind das Meisterstück der wahnwitzigen Forschungen des Züchterklans. Sie sind gewaltige, bullige Monster, die aus einer irrsinnigen Mischung verschiedener Kreaturen geschaffen wurden. Nur die stärksten Rattenoger überleben den gnadenlosen Ausleseprozess, dem sie von Geburt an durch die Meutenbändiger unterworfen werden und bei dem sie sich im ständigen Kampf um Nahrung und Lebensraum befinden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Rattenoger	6	3	3	5	4	3	4	3	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	40 Pkt./Modell
Elite-Rattenoger	6	3	4	5	4	3	4	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	40x40 mm	-



EINHEITENGRÖSSE:

2+; du musst je 2 Rattenoger auch stets 1 Meutenbändiger der Einheit hinzufügen. Behandle diese wie Einheitenchampions

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Angst
- Bestienmeute
- Gemischte Einheit (siehe Meutenbändiger)
- Kampfrausch
- Raserei
- Tollwut
- Züchterklan

OPTIONEN:

Du darfst ein Modell für 20 Pkt. zum Elite-Rattenoger aufwerten.

Bestienmeute: Solange wenigstens ein Meutenbändiger oder Meisterzüchter der Einheit am Leben ist, darf eine Einheit Rattenoger seinen Moralwert verwenden und besitzt die Skaven-Sonderregeln. Verfügt eine Einheit Rattoger zu Beginn eines eigenen Spielerzuges nicht über wenigstens einen Meutenbändiger oder Meisterzüchter, unterliegt sie der Sonderregel für *Blödheit*.

Kampfrausch: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke eines Riesenogers verursacht diese Attacke 2 Treffer bei ihrem Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen eigenen Verwundungswurf durch.

Tollwut: In einem Spielerzug, in dem diese Einheit angreift, ermöglicht ihr jeder im Nahkampf von ihr verursachte Lebenspunktverlust eine zusätzliche Attacke. Diese Zusatzattacken können weitere Zusatzattacken erzeugen.

STURMTEUFELRATTEN (Züchterklan)

Die Sturmteufelratten sind die neuesten Schöpfungen aus den wahnsinnigen Laboratorien der Clans Skryre. Sie sind ungeschlichte Bestien, die aus einer Vielzahl von Körperteilen zusammengenäht wurden. Da sie mit vielen tödlichen experimentellen Waffen ausgerüstet sind, können sie durch dicht gedrängte Feinde waten oder eigenhändig gegnerische Angriffe mit glühenden Feuerstürmen zum Stillstand bringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Sturmteufelratte	6	3	3	5	5	3	4	4	7	Monströse Infanterie	Groß (5)	60x60 mm	70 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

1-6

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe
- Morgensternpaar (2 Warpsteinwaffen)
- Schwere Rüstung

SONDERREGELN:

- Angst
- Fest im Griff
- Immun gegen Psychologie
- Kunterbunt
- Plänkler
- Züchterklan

OPTIONEN:

Jede Sturmteufelratte darf sein Morgensternpaar gegen folgende Ausrüstung tauschen. Diese darf auch vom Rest der Einheit abweichen:

- Drei Windstarter (150 Pkt.)
- Zwei Warpfeuerhandschuh (70 Pkt.)
- Zwei Warpstulpen (25 Pkt.)

Fest im Griff: Solange sich wenigstens ein befreundeter Meutenbändiger oder Meisterzüchter innerhalb von 13 Zoll um diese Einheit befindet, besitzt die Einheit Sturmteufelratten die *Skaven*-Sonderregeln. Befindet sich zu Beginn eines eigenen Spielerzuges kein Meutenbändiger oder Meisterzüchter im Umkreis von 13 Zoll, unterliegt die Einheit Sturmteufelratten der Sonderregel für *Blödheit*.

Kunterbunt: Es kommt häufig vor, dass die Sturmteufelratten einer Einheit unterschiedlich ausgerüstet sind. Verteile Verwundungen daher unter den Modellen, als bestünde die Einheit ausschließlich aus eigenständigen Charaktermodellen. Außerdem darf jede Sturmteufelratte einer solchen Einheit ihre Schusswaffen auf ein anderes Ziel abfeuern, sofern gewünscht. Die Fernkampfattacken eines einzelnen Modells, müssen jedoch alle gegen dasselbe Ziel gerichtet werden.

Warpstulpen: Warpstulpen sind modifizierte Handwaffen mit folgendem Profil:

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warpstulpen	Nahkampf	Wie Träger +1	+1 auf Trefferwürfe, Warpsteinwaffe

Beachte, dass eine Sturmteufelratte mit dieser Ausrüstungsoption immer zwei (2) dieser Waffen erhält und beide in derselben Phase einsetzen darf.

Windstarter: Ein Windstarter ist eine Warpsteinwaffe, welche auf Basis einer Ratlingkanone aufgebaut wurde. Nominiere ein sichtbares Ziel und wirf einen W6, um die Windstarter abzufeuern. Das Ergebnis entspricht der Zahl der abgefeuerten Schüsse. Jetzt darfst du dich entscheiden, aufzuhören oder einen zweiten Würfel zu werfen. Das Ergebnis des zweiten Würfels wird zum ersten hinzuaddiert und die Summe entspricht der Menge an abgegebenen Schüssen. Du darfst dich nun entscheiden aufzuhören oder den Beschuss fortzusetzen, indem du denselben Vorgang wiederholst. Würfelst du jedoch einen Pasch (zeigt der Würfel also das gleiche Ergebnis wie einer der vorherigen Würfe) hat der Windstarter eine Fehlfunktion erlitten. Es darf kein weiterer Würfel geworfen werden und du würfelst sofort auf der Fehlfunktionstabelle der Windstarter. Wurde der Beschuss ohne Fehlfunktion abgehandelt und befindet sich das Ziel in Reichweite, führst du für alle Schüsse Trefferwürfe durch. Wenn die Zieleinheit eine Einheitenstärke von 10 oder mehr besitzt, darfst du +1 zu den Trefferwürfen der Windstarter-Attacke addieren.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Windstarter	18 Zoll	4	Bewegen & Schießen, Mehrfachschüsse (speziell), Rüstungsbrechend, Warpsteinwaffe

Sturmteufelratten erleidet aufgrund der bloßen Masse an Geschossen, welche der Windstarter durch die Luft zwischen lässt, keine Abzüge für das Schießen auf Ziele auf lange Reichweite. Überdies darf eine mit Windstarter bewaffnete Sturmteufelratte die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählen.

W6 Fehlfunktion

1-2	Bumm! Ein schrilles Zischen kulminiert in einer dröhnenden Explosion, die die Sturmteufelratte als feucht dampfende Masse im nahen Umfeld verteilt. Es werden keine Schüsse abgegeben, und die schießende Sturmteufelratte wird als Verlust aus deinem Spiel entfernt.
3-5	Heftig verrissen: Eine größere Fehlfunktion entlädt eine blendende Wolke schädlicher Dämpfe, wodurch die Sturmteufelratte herumgewirbelt wird, während die Läufe der Kanone drauflos feuern. Wirf einen Abweichungswürfel. Alle Schüsse (inklusive jener, die mit dem letzten Würfel erzielt wurden, der die Fehlfunktion hervorgerufen hat) werden in die Richtung abgegeben, die der Pfeil anzeigt. Das Trommelfeuer der Geschosse trifft die erste Einheit (Freund oder Feind) in ihrem Weg.
6	Bbbrrrrrrtt! Die Kraft, die den Feuermechanismus antreibt, hat an Druck verloren. Die Waffe verschießt alle Schüsse auf das beabsichtigte Ziel, jedoch mit einer Stärke von 2, <i>Rüstungsbrechend</i> .

Beachte, dass eine Sturmteufelratte mit dieser Ausrüstungsoption immer drei (3) dieser Waffen erhält und alle drei in derselben Phase einsetzen darf.

RIESENRATTEN (Züchterklan)

Der Züchterklan hat Ratten zu schrecklichen Rattenbestien zur Größe von Wölfen herangezogen und ihnen dabei ihre Wildheit und ihren immerwährenden Hunger bewahrt. Aufgrund ihrer relativ geringen Zuchtkosten sind Riesenratten die billigsten Kreaturen, die der Klan an die Kriegerklans verkauft.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Riesenratte	6	3	1	3	3	1	4	1	3	Bestie	Klein (2)	20x20 mm	3 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

5+; du musst je 5 Riesenratten auch stets 1 Meutenbändiger der Einheit hinzufügen. Behandle diese wie Einheitenchampions

AUSRÜSTUNG:

- Scharfe Zähne und Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Entbehrlich
- Gemischte Einheit (siehe Meutenbändiger)
- Plänkler
- Rattenflut
- Rattenmeute
- Züchterklan

Entbehrlich: Eine zerstörte, fliehende oder aufgeriebene Riesenratteneinheit verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests. Des Weiteren können deine Einheiten freiwillig auf feindliche Einheiten schießen, die sich mit deinen Einheiten im Nahkampf befinden, die über diese Sonderregel verfügen (aber keinen anderen befreundeten Einheiten). Da sich alle Kämpfer in einem solchen Fall ständig in Bewegung befinden, müssen alle erfolgreichen Treffer zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten verteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Wenn sich mehrere Einheiten im Nahkampf befinden, muss die Trefferverteilung weiter verfeinert werden, um genau zu bestimmen, wem Treffer zugewiesen werden. Beachte, dass die schießende Einheit in solchen Fällen den Kampfmob als Ganzes (Freund und Feind) als Ziel ihrer Fernkampfattacken wählt und dies Vorteile auf die Bestimmung der Sichtlinie bringen kann.

Rattenmeute: Solange wenigstens ein Meutenbändiger oder Meisterzüchter der Einheit am Leben ist, darf eine Einheit Riesenratten seinen Moralwert verwenden und besitzt die Skaven-Sonderregeln. Beginnt eine Einheit Riesenratten einen Spielzug ohne wenigstens einen Meutenbändiger oder Meisterzüchter, bewegt sie sich so schnell wie möglich in Richtung der nächsten feindlichen Einheit, die sich in ihrer Sichtlinie befindet, und greift diese nach Möglichkeit an.

Rattenflut: In ihrer ungezügelter Begierde, den Gegner anzugreifen, kriechen Riesenratten im Nahkampf im wahrsten Sinne des Wortes übereinander. Daher darf jede Riesenratte der Einheit eine Attacke durchführen, unabhängig ihrer Position innerhalb der Einheit.

RATTENSCHWARM (Seuchenklan)

Die finsternen Adepten des Seuchenklans benutzen Ratten als Überträger ihrer tödlichen Krankheiten. Diese Tiere werden mit einem der von den Seuchenpriestern ersonnenen Gebräue behandelt und dann in der Kanalisation einer Stadt freigelassen. Dort kontaminieren sie die lokale Rattenpopulation, die wiederum die Einwohner der Stadt infiziert. Jeder, der von diesen Kreaturen gebissen wird, wird von dem virulenten Fieber befallen, das sie mit sich tragen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Rattenschwarm	6	2	-	2	2	5	4	5	10	Schwarm	Winzig (1)	40x40 mm	18 Pkt./Modell



EINHEITENGRÖSSE:

2+

AUSRÜSTUNG:

- Spitze kleine Zähne (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Entbehrlich
- Giftattacken
- Seuchenklan

Entbehrlich: Eine zerstörte, fliehende oder aufgeriebene Rattenschwarmeinheit verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests. Des Weiteren können deine Einheiten freiwillig auf feindliche Einheiten schießen, die sich mit deinen Einheiten im Nahkampf befinden, die über diese Sonderregel verfügen (aber keinen anderen befreundeten Einheiten). Da sich alle Kämpfer in einem solchen Fall ständig in Bewegung befinden, müssen alle erfolgreichen Treffer zufällig zwischen den kämpfenden Einheiten verteilt werden (1-3 Freund, 4-6 Feind). Wenn sich mehrere Einheiten im Nahkampf befinden, muss die Trefferverteilung weiter verfeinert werden, um genau zu bestimmen, wem Treffer zugewiesen werden. Beachte, dass die schießende Einheit in solchen Fällen den Kampfmob als Ganzes (Freund und Feind) als Ziel ihrer Fernkampfattacken wählt und dies Vorteile auf die Bestimmung der Sichtlinie bringen kann.

HÖLLENGRUBENBRUT (Züchterklan)

Der Züchterklan erschaffen immer wieder neue schreckliche Kreaturen, die dann auf ihre Feinde losgelassen werden, doch keine von ihnen ist so verdorben und grauenhaft wie die Höllengrubenbrut. Sie ist ein lebender Berg aus unförmigem Fleisch, aus Muskeln, Knochen und mechanischen Bauteilen. Auf dem Schlachtfeld ragt sie weit aus der Masse der Kämpfer heraus, bereit, alles in ihrem Weg zu zermalmen, zu zerreißen und zu verschlingen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Höllengrubenbrut	3W6	3	1	6	5	6	4	*	8	Monster	Riesig (6)	120x92 mm	240 Pkt.



EINHEITENGRÖSSE:

1

AUSRÜSTUNG:

- Spitze Zähne und riesige Klauen (Handwaffe)

SONDERREGELN:

- Entsetzen
- Immun gegen Todesstoß
- Mächtiges Trampeln
- Regeneration (+3)
- Spezielle Nahkampfattacken
- Unaufhaltsamer Ansturm
- Unnachgiebig
- Wandelndes Grauen
- Warpsteinpfähle
- Zu abscheulich für den Tod
- Züchterklan

Mächtiges Trampeln: Höllengrubenbruten verursachen beim Niedertrampeln 2W6 Aufpralltreffer.

Spezielle Nahkampfattacken: Eine Höllengrubenbrut verursacht W6 Aufpralltreffer, wenn sie angreift. Sobald sie im Nahkampf ist, kämpfen diese Bruten jedoch nicht auf die gleiche Art wie andere Kreaturen. Sobald die Höllengrubenbrut mit ihren Attacken an der Reihe ist, wirfst du einen W6 und ermittelst, was die mutierte Bestie tut:

W6	Effekt
1-2	Fressen
3-4	Dreschende Auswüchse
5-6	Fleischlawine

Fressen: Die vielen Köpfe der Höllengrubenbrut quellen schnappend und beißend aus ihren fleischigen Hälsen. Messerscharfe Schneidezähne von der Größe eines Pferdebeins zischen durch die Luft, während die Bestie nach Beute sucht, die sie verschlingen kann. Alle Modelle in Basekontakt (Freund oder Feind) erleiden einen einzelnen Treffer der Stärke 6, welcher *multiple Lebenspunktverluste (W3)* verursacht und gegen den kein Rüstungswurf zulässig ist.

Dreschende Auswüchse: Die vielköpfige Monstrosität entfesselt einen Wirbel titanischer Schläge mit einer Kraft, die einen Berghang zum Einsturz bringen könnte. Die Höllengrubenbrut führt 3W6 Attacken durch. Jede feindliche Einheit, die eine oder mehrere nicht durch einen Schutzwurf verhinderte Verwundung(en) durch die Auswüchse erleidet, erhält für den Rest der Nahkampfphase -1 auf ihren Trefferwurf. Dies stellt die Schwierigkeit und den Schrecken dar, gegen den wogenden Unterleib der sich aufbäumenden Kreatur zu kämpfen, an dem in fahlen Falten nekrotischen Fleisches die zermalmt Überreste der eigenen Kameraden hängen.

Fleischlawine: Die Höllengrubenbrut verdreht ihre schlangenförmige Masse und richtet sich zu voller Größe auf bevor sie sich auf ihre Beute stürzt. Was nicht durch die abscheuliche Masse erdrückt wird, wird durch massive Schläge niedergeschmettert. Jedes Modell in Basekontakt mit der Brut (Freund oder Feind) muss einen Initiativetest bestehen oder erleidet einen automatischen Treffer der Stärke 6. Zusätzlich verursacht die Höllengrubenbrut 2W6 automatische Treffer gegen eine einzelne Einheit in Basekontakt, die wie Beschuss aufgeteilt werden.

Unaufhaltsamer Ansturm: Wenn eine Höllengrubenbrut attackiert, addierst du +1 zu allen Verwundungswürfen, außer denen ihrer Aufpralltreffer, wenn sie im selben Zug angegriffen hat.

Wandelndes Grauen: Eine Höllengrubenbrut wird während der Pflichtbewegung des kontrollierenden Spielers bewegt, und zwar um

jeweils 3W6 Zoll. Drehe die Höllengrubenbrut zuerst in die Richtung, in die du sie laufen lassen möchtest und wirf dann 3W6. Dies ist die Reichweite in Zoll, die sich die Kreatur vorwärts bewegt. Erzielst du mit allen drei Würfeln dasselbe Ergebnis (also drei 1er, drei 2er usw.), wird die Höllengrubenbrut nicht bewegt und du würfelst stattdessen sofort auf dieser Tabelle:

W6	Effekt
1	Hirnaussetzer
2-5	Blinde Wut
6	Überdosis!

Hirnaussetzer: Die transplantierten Gehirne der Höllengrubenbrut setzen aus. Die Bestie bewegt sich in diesem Spielzug nicht.

Blinde Wut: Die Höllengrubenbrut erleidet einen Anfall, als sich ihre verschiedenen Gehirne verkrampfen und um die Kontrolle ringen. Das Modell bewegt sich die volle erwürfelte Distanz, jedoch in eine zufällige Richtung, die mit dem Abweichungswürfel bestimmt wird. Sollte sich die Bestie im Zuge dieser zufälligen Bewegung über den Spielfeldrand hinausbewegen, wird sie im nächsten eigenen Spielzug wieder auf dem Spielfeld platziert, als hätte sie einen Feind vom Spielfeld verfolgt, darf sich in diesem Spielzug aber nicht weiter bewegen.

Überdosis! Der mutierte zusammengeflickte Albtraum brüllt vor Schmerzen, als Wogen warpverzerrter Wachstumsstimulanzien durch seinen verdorbenen Körper strömen. Die Höllengrubenbrut bewegt sich in die benannte Richtung und legt dabei die durch den Wurf ermittelte Distanz zurück. Für den Rest des Spiels erhöht sich ihre Stärke um +1. Das Profil der Bestie kann durch erneute Überdosis!-Ergebnisse bis auf eine maximale Stärke von 10 verbessert werden. Ab dann verursacht das Überdosis!-Ergebnis sofort den Verlust von W6 Lebenspunkten bei der Höllengrubenbrut.

Reicht die Bewegung der Brut aus, um in Kontakt mit einer feindlichen Einheit zu gelangen, zählt sie als Angreifer. Das Ziel darf wie gewohnt eine Angriffsreaktion wählen, wobei die erwürfelte Bewegungsreichweite als maximale Angriffsreichweite der Brut zählt (zum Beispiel für Flucht, Stehen & Schießen usw.). Ist die Bewegung durch unpassierbares Gelände versperrt, kommt die Höllengrubenbrut 1 Zoll davor zum stehen. Trifft die Höllengrubenbrut während ihrer Bewegung auf eine befreundete Einheit, verursacht die Kreatur sofort W6 Aufpralltreffer gegen die Einheit, die sich in ihrem Weg befindet, bevor sie sich um 1 Zoll zurückzieht und ihre Bewegung beendet.

Zu abscheulich für den Tod: Während sich die Höllengrubenbrut im Todeskampf windet, besteht die Möglichkeit, dass ihr unheiliger und unnatürlicher Metabolismus eines oder mehrere Herzen der schändlichen Bestie wieder in Gang setzt. Sobald die Höllengrubenbrut ihren letzten Lebenspunkt verliert, entfernst du das Modell und deponierst an ihrer Stelle einen Marker (zum Beispiel eine Münze). Wirf am Ende des Spielzuges einen Würfel und vergleiche das Ergebnis mit der folgenden Tabelle:

W6	Effekt
1	Tot
2-5	Ratten brechen hervor
6	Es lebt!

Tot: Die Bestie gibt ein letztes Todesröcheln von sich, bevor sie liegen bleibt. Die Höllengrubenbrut ist tot, tot, tot und kehrt nie wieder zurück. Dies ist für die sie niederstreckende Einheit jedoch keineswegs Grund für lautstarke Freude! Der Kadaver der Bestie brodeln nur so von Warpenergie und die Bestie explodiert durch den hohen Druck der sich entwickelnden Dämpfe. Alle Einheiten (Freund oder Feind) in 3 Zoll Umkreis erleiden sofort 2W6 Treffer der Stärke 2, wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Ratten brechen hervor: Der mächtige Leichnam der Höllengrubenbrut erbebt, als eine große Zahl Ratten hervorbricht. Diese haben im Innern der Bestie gelebt und ständig an den sich immer wieder regenerierenden Innereien der Brut genagt. W6 Rattenschwärme, die eine einzelne Einheit bilden, werden irgendwo innerhalb von 3 Zoll um den Marker der erschlagenen Höllengrubenbrut platziert. Dies sind die Ratten, die aus der sich im Todeskampf windenden Bestie hervorbrechen. Ein Schwarm muss wenigstens 1 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt aufgestellt werden. Wenn dies nicht möglich ist, zählt jeder Schwarm, der nicht aufgestellt werden kann, als vernichtet. Die Rattenschwärme dürfen beliebig ausgerichtet werden und im nächsten eigenen Spielerzug normal agieren. Beachte, dass die Einheit Rattenschwärme als in 3 Zoll befindlich gilt, sobald auch nur ein einiger Schwarm zumindest teilweise innerhalb dieser Distanz aufgestellt wird.

Es lebt! Mit einem Ruck unnatürlicher Vitalität erhebt sich die Höllengrubenbrut aufs Neue. Platziere das Modell an einer beliebigen Stelle innerhalb von 3 Zoll um den Marker der erschlagenen Höllengrubenbrut, jedoch wenigstens einen 1 Zoll von gegnerischen Einheiten entfernt. Wirf einen W6, um zu ermitteln, wie viele Lebenspunkte die Kreatur wiedererlangt hat. Sollte der letzte Lebenspunkt der Höllengrubenbrut durch eine Flammenattacke verloren gegangen sein, ignoriere dieses Ergebnis und wende stattdessen das Ergebnis „Ratten brechen hervor“ an.

Warpsteinpfähle: In ihrem neugierigen Bestreben, zusätzliche Mutationen zu testen, treiben die Meisterzüchter Warpsteinpfähle in die Höllengrubenbruten. Behandle alle ihre Attacken als würden sie mit einer Warpsteinwaffe ausgeführt. Außerdem kannst du jedes Mal einen Würfel werfen, wenn dieses Modell von einem Zauber betroffen wird. Tust du dies, wird der Effekt des Zaubers auf dieses Modell bei einem Wurfresultat von 4 oder mehr ignoriert.

SEUCHENKLAUENKATAPULT (Seuchenklan)

Während Klan Skryre die Kunst perfektioniert, weißglühende Warpblitzkugeln zu verschießen, sind die Mönche des Seuchenklans damit beschäftigt, giftigen Schlamm mit ihren Seuchenklauenkatapulten abzufeuern, die ihr Arsenal um die Möglichkeit bereichern, den Tod aus der Ferne zu bringen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Seuchenklauenkatapult	-	-	-	-	6	4	-	-	-	Kriegsmaschine	Riesig (6)	80x120 mm	90 Pkt.
Seuchenmönche	5	3	3	3	3	-	3	speziell	7	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und 3 das Seuchenklauenkatapult schleudernde Seuchenmönche)

Darf bis zu 2 weitere Seuchenmönche (7 Pkt./Modell) erhalten.

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Benebelte Besetzung
- Das Seuchenkatapult
- Giftattacken
- Schwerfällige Kriegsmaschine
- Seuchenklan
- Skaven

Benebelte Besetzung: Die Besetzung des Seuchenklauenkatapults wird durch ihre Kriegsmaschine zwar ermutigt, durch die toxische Dämpfe jedoch auch betäubt. Die Besetzung unterliegt, anders als andere Seuchenmönche, nicht der Raserei und wirft in jeder Nahkampfphase einen gemeinsamen W6, um zu bestimmen, wie viele Attacken sie besitzt.

Das Seuchenkatapult: Ein Seuchenklauenkatapult folgt den Regeln für Steinschleudern, wie sie im „Tactical War“-Regelbuch beschrieben werden. Dabei gelten folgende Ausnahmen:

Das Seuchenklauenkatapult ist eine *Warpsteinwaffe*, die wie ein Streitwagen bewegt (nicht jedoch frei ausgerichtet) und dennoch auf ein Ziel im Frontbereich abgefeuert werden kann, sofern sie nicht marschiert ist. Außerdem benutzt sie die 5-Zoll-Schablone. Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erleidet einen Treffer der Stärke 3 (Das Mittelloch hat keinen besonderen Effekt). Gegen diesen toxischen Treffer sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Nicht verhinderte Verwundungen verursachen den Verlust von 1 Lebenspunkt und jede Einheit, die einen oder mehrere Lebenspunkte durch das Seuchenklauenkatapult verliert, muss sofort einen *Paniktest* ablegen.

Erzielst du eine Fehlfunktion, würfelst du auf der folgenden Tabelle:

W6	Fehlfunktion
1-2	Klonk! Das Seuchenklauenkatapult bricht zusammen. Die Kriegsmaschine ist zerstört und wird als Verlust entfernt.
3-4	Verdächtig weit daneben: Gab es eine Fehlfunktion oder hat eines der Besatzungsmitglieder gerade eine alte Rechnung beglichen? Der gegnerische Spieler darf die Schablone irgendwo innerhalb von 3W6 Zoll um den angedachten Zielpunkt positionieren.
5-6	Dummer Unfall: Ein Akolyth fällt in den Kessel oder es geschieht ein anderes kleines Missgeschick. Das Seuchenklauenkatapult kann in diesem Spielzug nicht schießen.

Schwerfällige Kriegsmaschine: Diese Kriegsmaschine wird samt ihrer Besetzung wie ein einzelnes kombiniertes Modell behandelt. Es werden deshalb unterschiedliche Profilwerte angegeben, weil diese bei unterschiedlichen Gelegenheiten genutzt werden. Wenn das Modell beschossen oder zum Ziel eines Zaubers wird, verwendest du den höheren Widerstandswert, während im Nahkampf der niedrigere Verwendung findet. Besetzung und Kriegsmaschine haben einen einzigen gemeinsamen Lebenspunktewert. Wenn diese LP auf 0 sinken, wird das ganze Modell als Verlust entfernt.

TODESRAD (Klan Skryre)

Nur wenige Geräte sind so beispielhaft für die Mischung aus Wissenschaft, Hexerei und unmenschlicher Genialität der Skaven wie die infernale Kriegsmaschine, die als Todesrad bekannt ist. Schnell saust das Todesrad über das Schlachtfeld und entfesselt todbringende Warpblitzschläge, die alles in der Nähe zu verkümmerten schwarzen Leichen reduzieren, während das gewaltige eisenbeschlagene Rad alles auf seinem Pfad zerschmettert.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Todesrad	3W6	-	-	6	6	5	-	*	-	Kriegsmaschine	Groß (5)	50x100 mm	140 Pkt.
Warlock & Ratten	-	3	3	2	-	-	4	2W6	7	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine, 2 das Rad bedienende Warlocks und zahllose Ratten)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen (mehr oder weniger)

SONDERREGELN:

- Den Feind niederwalzen
- Ein Team
- Klan Skryre
- Kontrollverlust
- Rollende Vernichtung
- Rüstungswurf (+4)
- Skaven
- Zzzzap!

Ein Team: Das Todesrad wird inklusive der Warlocks und aller Ratten in der Tretmühle als ein einzelnes Modell behandelt. Treffer und Verwundungen werden gegen das Todesrad als Ganzes gerichtet, obwohl für die Besatzung ein eigenes Profil angegeben ist, da sie im Nahkampf eigene Attacken besitzt.

Den Feind niederwalzen: Das Todesrad verursacht 2W6 Aufpralltreffer. Wenn das Todesrad auf eine befreundete Einheit trifft, handelst du die Aufpralltreffer sofort ab und bewegst das Todesrad anschließend einen Zoll zurück.

In der Nahkampfphase verwendet das Todesrad den Attackenwert der Besatzung, denn die Warlocks teilen ebenso schwache Hiebe aus, wie die schwärmenden Ratten, welche die Tretmühle antreiben. Die Anzahl der Attacken ist zufällig (2W6). Sie werden in jeder Nahkampfphase separat ausgewürfelt, denn der Zustand der Ratten reicht von überaus aggressiv bis zu, durch ihre Arbeit im Laufrad, komplett erschöpft.

Das Todesrad selbst verursacht zu Beginn jeder Nahkampfphase, in der es nicht angreift, eine Walz-Attacke. Die Walz-Attacke repräsentiert, wie sich das riesige Rad auf der Stelle dreht, um Feinde zu zerquetschen. Eine Walz-Attacke verursacht bei einer feindlichen Einheit in Basekontakt W6 automatische Treffer der Stärke 6. Diese werden wie Beschuss verteilt.

Kontrollverlust: Wirf am Ende jeder Phase, in der ein Todesrad, das sich nicht im Nahkampf befindet, eine Verwundung hinnehmen musste, einen W6 für jede Verwundung, die in dieser Phase erlitten wurde. Addiere die Augenzahl und konsultiere die Fehlfunktions-tabelle.

Befindet sich das Todesrad im Nahkampf oder auf der Flucht, muss es keinen solchen Test durchführen, da sich der Pilot ganz auf seine vor ihm liegende Arbeit konzentriert.

ΣErgebnis Fehlfunktion

1-4	Geschwindigkeitsschub: Der überhitzte Worpstein motiviert die Ratten in der Tretmühle zu ungeahnten Leistungen. Für den Rest der Schlacht wird die zufällige Bewegung um W6 erhöht. Dieses Ergebnis ist mit sich selbst kumulativ.
5-12	Außer Kontrolle: Die kreischende Rückkopplung des Warpsteins hat das Hinterrad blockiert. Wenn sich das Todesrad nicht im Nahkampf befindet, muss der kontrollierende Spieler augenblicklich einen Abweichungswürfel werfen und das Todesrad eine volle, zufällig ermittelte Bewegung in gerader Linie in die angezeigte Richtung bewegen. Es sind keine Manöver erlaubt. Trifft es auf eine Einheit (Freund oder Feind), verursacht das Todesrad wie gewohnt Aufpralltreffer und zählt als Angreifer, wenn es sich um eine feindliche Einheit handelt.
13+	Katastrophe: Das Todesrad erleidet eine partielle Kernschmelze und beginnt, in einem phosphoreszierenden grünlichen Farbton zu leuchten. Das Todesrad erleidet sofort W6 Treffer der Stärke 6 und jede Menge Ratten aus der Tretmühle sterben durch das toxische Energieleck. Wirf von diesem Zeitpunkt an für die Bewegung des Todesrades 1W6 weniger. Fällt die Zahl der Bewegungswürfel auf Null, wird das Todesrad als Verlust entfernt. Dieses Ergebnis ist mit

sich selbst kumulativ.

Sollte ein außer Kontrolle geratenes Todesrad das Spielfeld verlassen, kehrt es im darauffolgenden eigenen Spielzug zurück. Stelle das Todesrad während der Bewegungsphase an der Tischkante auf, über die es zuvor das Spielfeld verlassen hat. Dies ist die einzige Bewegung, die dem Todesrad gestattet ist, obwohl der kontrollierende Spieler das Todesrad immer noch abfeuern kann (siehe *Zazzap!*).

Rollende Vernichtung: Das Todesrad manövriert und bewegt sich mit einigen Ausnahmen wie ein Streitwagen. Das Todesrad besitzt keine feste Bewegungsrate, sondern bewegt sich stattdessen in jedem eigenen Spielzug während der Pflichtbewegung zufällige 3W6 Zoll weit. Sollte das Todesrad auf ein Hindernis treffen oder sich durch schwieriges bzw. gefährliches Gelände bewegen, erleidet es sofort W3 Treffer der Stärke 6. Übersteht es diese Treffer, kann es sich über das Hindernis hinweg oder durch das entsprechende Gelände hindurch bewegen. Sobald ein Todesrad in unpassierbares Gelände oder ein Gebäude fährt, erleidet es W6 Treffer der Stärke 10 und kommt zum Stehen. Kommt ein Todesrad in Kontakt mit einer Einheit (Freund oder Feind), kommt es zum Stehen und verursacht Aufpralltreffer (siehe *Den Feind niederwalzen*).

Das Todesrad flieht und verfolgt 3W6 Zoll weit.

Zzzzap! In jeder eigenen Schussphase, selbst wenn es sich im Nahkampf befindet, entfesselt das Todesrad W6 Warpblitzschläge. Manchmal ist dies nicht wünschenswert, und der Warlock darf sich dazu entscheiden, einen Moraltest durchzuführen und dadurch das Todesrad am Schießen zu hindern. Verpatzt er den Test, feuert die Maschine wie gewohnt.

Jeder Warpblitzschlag besitzt eine Reichweite von 18 Zoll und schlägt unabhängig von Gelände oder Sichtlinie in die nächstgelegene Einheit im Frontbereich (Freund oder Feind) ein. Würfle für jeden Blitzschlag einzeln und miss die Entfernung vom Baserand des Todesrads. Sollte die nächstgelegene Einheit im Frontbereich durch den ersten Blitzschlag ausgeschaltet werden, trifft der zweite Blitzschlag die nächste Einheit in Reichweite und so weiter. Sind zwei Einheiten gleich weit entfernt, darfst du entscheiden, welche Einheit getroffen wird. Die *Zzzzap*-Blitzschläge sind Warpsteinwaffen.

Um die Stärke der Warpblitze zu ermitteln, wird ein einzelner Artilleriewürfel geworfen. Würfelst du eine Zahl (2, 4, 6, 8, 10) ist dies die Stärke aller Blitzschläge für diesen Spielzug. Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht den Verlust von W6 Lebenspunkten. Erzielst du eine Feldfunktion, ist etwas schiefgelaufen. In diesem Spielzug werden keine Schüsse abgegeben und du würfelst sofort auf der Fehlfunktionstabelle des Todesrads.

WARPBLITZKANONE (Klan Skryre)

Die Warpblitzkanone ist eine Waffe reiner Zerstörung. Sie wurde von den Ingenieuren von Klan Skryre geschaffen und ist so schlagkräftig, dass sie Einheiten und Monster mit Leichtigkeit in Stücke zu reißen vermag.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Warpblitzkanone	-	-	-	-	6	4	-	-	-	Kriegsmaschine	Groß (5)	50x100 mm	90 Pkt.
Techniker & Besatzung	5	3	3	3	3	-	3	3	7	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine, 1 Techniker und 2 weitere Besatzungsmitglieder)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffe

SONDERREGELN:

- Klan Skryre
- Schwerfällige Kriegsmaschine
- Skaven
- Warpblitze

Schwerfällige Kriegsmaschine: Diese Kriegsmaschine wird samt ihrer Besatzung wie ein einzelnes kombiniertes Modell behandelt. Es werden deshalb unterschiedliche Profilwerte angegeben, weil diese bei unterschiedlichen Gelegenheiten genutzt werden. Wenn das Modell beschossen oder zum Ziel eines Zaubers wird, verwendest du den höheren Widerstandswert, während im Nahkampf der niedrigere Verwendung findet. Besatzung und Kriegsmaschine haben einen einzigen gemeinsamen Lebenspunktewert. Wenn diese LP auf 0 sinken, wird das ganze Modell als Verlust entfernt.

Warpblitze: Die Warpblitzkanone ist eine *Warpsteinwaffe* und wird wie eine Kanone abgefeuert, genau wie im „Tactical War“-Regelbuch beschrieben, mit folgenden Abweichungen:

Sie hat jedoch eine maximale Reichweite von 130 Zoll. Wenn der erste Wurf des Artilleriewürfels eine Fehlfunktion anzeigt, würfelst du auf der folgenden Fehlfunktionstabelle.

W6 Fehlfunktion

1-2	Kernschmelze: Die Kanone und ihre Besatzung explodieren in einem grünen Feuerball. Entferne das Modell aus dem Spiel und beginne sofort mit Schuldzuweisungen, dem Jammern über Inkompetenz und Sabotagevorwürfen!
3-5	Energieüberladung: Unkontrollierbare Warpenergien lassen die Kanone herumwirbeln, ehe sich ein unerwartet heftiger Warpblitz löst. Bestimme mit dem Abweichungswürfel, in welche Richtung die Kanone ausgerichtet wird. Dann wickle einen Schuss mit maximaler Stärke (10) ab, der vom Lauf aus in Bodenhöhe genau 4W6 Zoll weit fliegt, ehe er mit der 5-Zoll-Schablone explodiert.
6	Abgewürgt: Während die Energie harmlos verpufft, ertönt ein hochfrequentes Zischen und erstirbt dann jämmerlich. Die Kanone kann in diesem Zug nicht schießen, im nächsten aber wieder normal abgefeuert werden. Offenbar wacht die Gehörnte Ratte über dich.

Der zweite Wurf legt sowohl fest, wie weit der Warpblitz vom ersten Aufschlagpunkt „springt“, als auch, welche Stärke er hat. Eine Fehlfunktion bei diesem Wurf bedeutet, dass die Energie wirkungslos verpufft und es keine Treffer gibt. Wenn eine Zahl (2, 4, 6, 8 oder 10) gewürfelt wird, dann ist dies die Distanz zum zweiten Aufschlagpunkt. Zentriere die 3-Zoll-Schablone über dem zweiten Aufschlagpunkt, denn dort explodiert der Kugelblitz.

Alle Modelle, die von der Schablone berührt werden oder auf der Linie zwischen dem ersten Aufschlagpunkt und dem Zentrum der Explosion liegen, erleiden einen Treffer mit der gewürfelten Stärke. Gegen Verwundungen durch Schüsse der Warpblitzkanone sind keine Rüstungswürfe erlaubt und jede nicht verhinderte Verwundung verursacht *Multiple Lebenspunktverluste (W6)*.

Eine Warpblitzkanone kann keine Kartätschen verschießen.

WAFFENTEAM: DING-SCHREDDER (Klan Skryre)

Der Ding-Schredder ist eine motorisierte Kugel aus wirbelnden Klingen, die von Warpstein angetrieben und von zwei Skaven gesteuert wird, die von Zerstörung völlig besessen sind. Ihm mag zwar die Reichweite der anderen Skaven-Waffen fehlen, doch der Ding-Schredder macht dies mehr als wett, indem er Gegner zerhackt, zerfetzt, zerheckst und anschließend überfährt, um sicher zu gehen, dass sie auch wirklich tot sind.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ding-Schredder	-	-	-	4	3	2	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	25x50 mm	50 Pkt,
Waffenteam	5	3	3	3	-	-	3	*	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein Waffenteam, bestehend aus 2 Besatzungsmitgliedern)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angeschlossene Einheit
- Der beste Schutz
- Entbehrlich
- Klan Skryre
- Rotierender Tod
- Schredder
- Skaven
- Waffenteam

Beachte, dass ein solches Waffenteam nur als Bestandteil einer anderen Einheit erworben werden kann!

Angeschlossene Einheit: Ein Waffenteam wird zur gleichen Zeit und innerhalb von 3 Zoll um die Einheit aufgestellt, mit der es gekauft wurde (im Folgenden auch als Hauptregiment bezeichnet). Danach kann sich das Waffenteam frei bewegen (sogar marschieren) und zählt in allen Belangen als normale Einheit (Siegespunkte, usw.).

Solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet, kann ein Waffenteam den Gliederbonus der Einheit verwenden, um seinen eigenen Moralwert zu modifizieren. Ein Waffenteam erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen Fernkampfangriffe (inkl. Geschosszauber), solange es sich innerhalb von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet. Dies verkörpert den Umstand, dass das Team im Hintergrund lauert und hinter der größeren Einheit in schützende Deckung abtaucht. Für jeden gelungenen Rettungswurf wird der jeweilige Fernkampfangriff auf ein unglückseliges Modell des Hauptregiments umgelenkt, welches nun als neues Ziel des Angriffs gilt.

Der beste Schutz: Die Masse der wirbelnden Klingen stellt einen ausgezeichneten Schutz dar und verleiht dem Ding-Schredder gegen alle Modelle, die Attacken gegen seine Frontseite führen, einen *Rüstungswurf (+4)*. Gegen Attacken in seiner Flanke oder seinem Rücken besitzt der Ding-Schredder immer noch einen *Rüstungswurf (+3)*.

Entbehrlich: Ein zerstörtes, fliehendes oder aufgeriebenes Waffenteam verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests.

Rotierender Tod: Attacken durch die Sonderregel Rotierender Tod werden zum Zeitpunkt der Initiative der Skaven-Besatzung abgehandelt. Verwende im Nahkampf nicht den Attacken-Wert des Waffenteam-Profiles, sondern wirf stattdessen einen Artilleriewürfel, um die Anzahl der Attacken des Ding-Schredders zu bestimmen. Jede Zahl entspricht der Anzahl automatischer Treffer gegen das Ziel, die wie Beschuss aufgeteilt werden. In dem Spielzug, in dem ein Ding-Schredder angreift, verursacht er sowohl Aufpralltreffer (W6) als auch die Attacken durch den Rotierenden Tod. Bei einer Fehlfunktion wurden keine Attacken, mit Ausnahme der Aufpralltreffer (W6) ausgeführt. Würfel sofort auf der Fehlfunktionstabelle des Ding-Schredders.

W6 Fehlfunktion

1-2	Kabumm! Der Warpgenerator implodiert in einem wabernden Wirbel vielfarbigen Todes. Platziere die große runde Schablone mit ihrem Zentrum über dem Waffenteam. Jedes Modell, das von der Schablone berührt wird, erhält einen Treffer der Stärke 4 mit einem Rüstungswurfmodifikator von -2. Entferne den Ding-Schredder aus dem Spiel.
3-5	ZZZZzap! Der kleine und instabile Generator, der den Ding-Schredder antreibt, ist vorübergehend überlastet und stößt eine Schockwelle aus. Der Ding-Schredder und alle Modelle, die vom Ding-Schredder berührt werden, erleiden einen Treffer der Stärke 4 mit einem Abzug von -2 auf den Rüstungswurf, da die Apparatur eine starke Warpenergie-Schockwelle ausstößt (Der Ding-Schredder hat keinen Rüstungswurf gegen diesen Treffer, alle anderen Ziele jedoch schon).
6	Energieversagen: Mit einem abnehmenden Brummen hören die Klingen und Sensen auf sich zu bewegen, da die gesamte Energiezufuhr unterbrochen wurde. Die Besatzung schaut sich betont unschuldig um und verhält sich, als ob sie nichts Schändliches im Sinn hätte und erst recht keine häckselnde Metzelmachine lenken würde. Der Ding-Schredder kann in diesem Spiel-

zug unter keinen Umständen angreifen, da die panische Besatzung umherspringt und versucht, ihre Vernichtungsmaschine wieder in Gang zu setzen.

Schredder: Der Ding-Schredder ist ein motorisierter Eisenball aus wirbelnden Klingen, der zuerst im Laufe der gnadenlosen unterirdischen Schlachten gegen die Zwerge des Weltrandgebirges zum Einsatz kam. Verzweifelt entschlossen, den Schildwall der Bart-Dinge zu durchbrechen, jedoch außerstande, in ihre Nähe zu kommen, um einen Warpflammenwerfer oder Giftwindkrieger zum Einsatz zu bringen, hämmerte ein unbekannter Warlocktechniker vom Skryre-Klan einen schwer gepanzerten Angriffsapparat zusammen. Gebaut aus geplündertem Schrott, zerbrochenen Klingen und der dampfgetriebenen Rotor-Maschine eines vor kurzem abgestürzten Gyrokopters der Zwerge, wurde die erste der zerstörerischen Maschine geboren, die später zum Ding-Schredder weiterentwickelt wurde.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Schredder	Basekontakt	4	Attacken (Artilleriewürfel), Aufpralltreffer (W6), Rüstungsbrechend (-2), Warpsteinwaffe

Waffenteam: Jedes Waffenteam wird durch zwei Skaven gebildet, die auf einer einzelnen Base, zusammen mit einer Kriegsmaschine stehen und als ein einzelnes Modell behandelt werden. Treffer und Verwundungen werden gegen Modell als Ganzes gerichtet, obwohl für das Waffenteam ein eigenes Profil angegeben ist.

WAFFENTEAM: GIFTWINDMÖRSER (Klan Skryre)

Klan Skryre war lange Zeit bemüht, eine Apparatur zu entwickeln, die Giftwindkugeln über eine größere Distanz schleudern konnte. Im Giftwindmörser fanden sie die Antwort.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Giftwindmörser	-	-	-	-	3	2	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	25x50 mm	60 Pkt.
Waffenteam	5	3	3	3	-	-	3	2	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein Waffenteam, bestehend aus 2 Besatzungsmitgliedern)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angeschlossene Einheit
- Entbehrlich
- Klan Skryre
- Mörser
- Skaven
- Waffenteam

Beachte, dass ein solches Waffenteam nur als Bestandteil einer anderen Einheit erworben werden kann!

Angeschlossene Einheit: Ein Waffenteam wird zur gleichen Zeit und innerhalb von 3 Zoll um die Einheit aufgestellt, mit der es gekauft wurde (im Folgenden auch als Hauptregiment bezeichnet). Danach kann sich das Waffenteam frei bewegen (sogar marschieren) und zählt in allen Belangen als normale Einheit (Siegespunkte, usw.).

Solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet, kann ein Waffenteam den Gliederbonus der Einheit verwenden, um seinen eigenen Moralwert zu modifizieren. Ein Waffenteam erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen Fernkampfattacken (inkl. Geschosszauber), solange es sich innerhalb von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet. Dies verkörpert den Umstand, dass das Team im Hintergrund lauert und hinter der größeren Einheit in schützende Deckung abtaucht. Für jeden gelungenen Rettungswurf wird der jeweilige Fernkampfangriff auf ein unglückseliges Modell des Hauptregiments umgelenkt, welches nun als neues Ziel des Angriffs gilt.

Entbehrlich: Ein zerstörtes, fliehendes oder aufgeriebenes Waffenteam verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests.

Mörser: Der Giftwindmörser darf sich bewegen und schießen. Er schießt wie eine Steinschleuder mit folgenden Ausnahmen:

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Giftwindmörser	48 Zoll	speziell	Warpsteinwaffe

Er darf auf jedes sichtbare Ziel feuern. Das Waffenteam darf für seinen Beschuss jedoch auch die Sichtlinie seines Hauptregiments verwenden, solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um dieses aufhält. Solltest du eine Fehlfunktion würfeln, konsultierst du die Fehlfunktionsstabelle des Giftwindmörser.

W6 Fehlfunktion

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Fump! Die Bombe explodiert vorzeitig in der Röhre und hüllt das Gebiet augenblicklich in einen grünen Nebel. Platziere die große runde Schablone direkt über dem Waffenteam. Modelle, die von der Explosion berührt werden, erleiden eine Verwundung auf 5+, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Der Giftwindmörser wird anschließend entfernt. |
| 3-5 | Total daneben: Entweder ist der launische Zielmechanismus defekt oder die vom Rauch benebelte Besatzung hat einen großen Fehler gemacht. Der Gegner darf die Schablone irgendwo innerhalb von 3W6 Zoll um die ursprünglich beabsichtigte Position herum platzieren. Treffer werden anschließend normal abgehandelt. |
| 6 | Verstopft: Der Feuermechanismus ist mit Ruß, Dreck oder gar dem verirrten Schwanz eines Besatzungsmitglieds verstopft. Da der Apparat gesäubert werden muss, kann die Waffe in diesem Spielzug nicht feuern. |

Der Giftwindmörser verwendet die kleine runde 3-Zoll Schablone. Ein einzelnes Modell, das sich direkt unter der Mitte der Schablone befindet, erleidet bei einem Würfelwurf von 4+ eine Verwundung, die keine Rüstungswürfe zulässt. Alle anderen Modelle, die von der Schablone berührt werden, erleiden bei einem Wurf von 5+ eine Verwundung, gegen die ebenfalls keine Rüstungswürfe möglich sind. Die Mörserbesatzung und die Giftwindkrieger besitzen Schutzkleidung und erleiden daher immer erst bei einem Wurf von 5+ eine Verwundung, wenn sie von irgendeinem Teil der Schablone berührt werden.

Waffenteam: Jedes Waffenteam wird durch zwei Skaven gebildet, die auf einer einzelnen Base, zusammen mit einer Kriegsmaschine stehen und als ein einzelnes Modell behandelt werden. Treffer und Verwundungen werden gegen Modell als Ganzes gerichtet, obwohl für das Waffenteam ein eigenes Profil angegeben ist, da es im Nahkampf eigene Attacken besitzt.

WAFFENTEAM: RATLINGKANONE (Klan Skryre)

Die Ratlingkanone kann ein ganzes feindliches Regiment auslöschen, aber sei vorsichtig, denn es besteht immer das Risiko, sich selbst in die Luft zu sprengen!

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Ratlingkanone	-	-	-	-	3	2	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	25x50 mm	55 Pkt.
Waffenteam	5	3	3	3	-	-	3	2	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein Waffenteam, bestehend aus 2 Besatzungsmitgliedern)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angeschlossene Einheit
- Entbehrlich
- Heißes Warpblei
- Klan Skryre
- Ratlingkanone
- Schnelle Reaktion
- Skaven
- Waffenteam

Beachte, dass ein solches Waffenteam nur als Bestandteil einer anderen Einheit erworben werden kann!

Angeschlossene Einheit: Ein Waffenteam wird zur gleichen Zeit und innerhalb von 3 Zoll um die Einheit aufgestellt, mit der es gekauft wurde (im Folgenden auch als Hauptregiment bezeichnet). Danach kann sich das Waffenteam frei bewegen (sogar marschieren) und zählt in allen Belangen als normale Einheit (Siegspunkte, usw.).

Solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet, kann ein Waffenteam den Gliederbonus der Einheit verwenden, um seinen eigenen Moralwert zu modifizieren. Ein Waffenteam erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen Fernkampfattacken (inkl. Geschosszauber), solange es sich innerhalb von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet. Dies verkörpert den Umstand, dass das Team im Hintergrund lauert und hinter der größeren Einheit in schützende Deckung abtaucht. Für jeden gelungenen Rettungswurf wird der jeweilige Fernkampfangriff auf ein unglückseliges Modell des Hauptregiments umgelenkt, welches nun als neues Ziel des Angriffs gilt.

Entbehrlich: Ein zerstörtes, fliehendes oder aufgeriebenes Waffenteam verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests.

Heißes Warpblei: Aufgrund der hohen Feuerrate erhält die Besatzung der Ratlingkanone keine Abzüge für Mehrfachschüsse. Zusätzlich erleidet das infernalische Waffenteam aufgrund der bloßen Masse an Geschossen, welche die Ratlingkanone durch die Luft zischen lässt, keine Abzüge für das Schießen auf Ziele auf lange Reichweite.

Ratlingkanone: Die vielläufige, rotierende und todbringende Apparatur, die als Ratlingkanone bekannt ist, ist eine vergleichsweise moderne Erfindung. Trotzdem hat sie sich als dermaßen erfolgreich erwiesen, dass Klan Skryre einfach nicht genügend davon herstellen kann, um die gierige Nachfrage der Kriegerklane zu befriedigen. Durch Warpdampf angetrieben und mit Hilfe einer Handkurbel in Gang gesetzt, surren und drehen sich die sechs Läufe der Ratlingkanone und entfesseln eine Salve warpsteinversetzter Geschosse, die blasse grünliche Spuren hinterlassend durch die Luft sausen.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Ratlingkanone	24 Zoll	4	Rüstungsbrechend, Warpsteinwaffe

Die Ratlingkanone folgt den Regeln für Bewegen oder Schießen, darf sich jedoch auf der Stelle drehen, um sich dem Ziel zuzuwenden, auf das sie schießen möchte. Sie ist eine Warpsteinwaffe. Nominiere ein sichtbares Ziel und wirf einen W6, um die Kanone abzufeuern. Das Ergebnis entspricht der Zahl der abgefeuerten Schüsse. Jetzt darfst du dich entscheiden, aufzuhören oder einen zweiten Würfel zu werfen. Das Ergebnis des zweiten Würfels wird zum ersten hinzuaddiert und die Summe entspricht der Menge an abgegebenen Schüssen. Du darfst dich nun entscheiden aufzuhören oder den Beschuss fortzusetzen, indem du denselben Vorgang wiederholst. Würfelst du einen Pasch (zeigt der Würfel also das gleiche Ergebnis wie einer der vorherigen Würfe) hat die Ratlingkanone eine Fehlfunktion erlitten. Es darf kein weiterer Würfel geworfen werden und du würfelst sofort auf der Fehlfunktionstabelle der Ratlingkanone. Wurde der Beschuss ohne Fehlfunktion abgehandelt und befindet sich das Ziel in Reichweite, führst du für alle Schüsse Trefferwürfe durch.

W6	Fehlfunktion
1-2	Bumm! Ein schrilles Zischen kulminiert in einer dröhnenden Explosion, die das Waffenteam als feucht dampfende Masse im

	Umkreis verteilt. Es werden keine Schüsse abgegeben, und das Waffenteam wird aus dem Spiel entfernt.
3-5	Heftig verrissen: Eine größere Fehlfunktion entlädt eine blendene Wolke schädlicher Dämpfe, wodurch die Besatzung herumgewirbelt wird, während die Läufe der Kanone drauflos feuern. Werf einen Abweichungswürfel - alle Schüsse (inklusive jener, die mit dem letzten Würfel erzielt wurden, der die Fehlfunktion hervorgerufen hat) werden in die Richtung abgegeben, die der Pfeil anzeigt. Das Trommelfeuer der Geschosse trifft die erste Einheit (Freund oder Feind) in ihrem Weg.
6	Bbbrrrrrttt! Die Kraft, die den Feuermechanismus antreibt, beginnt Druck zu verlieren. Die Waffe verschießt alle Schüsse auf das beabsichtigte Ziel, jedoch mit einer Stärke von 2, <i>Rüstungsbrechend</i> .

Schnelle Reaktion: Die Ratlingkanone darf die Angriffsreaktion Stehen & Schießen wählen.

Waffenteam: Jedes Waffenteam wird durch zwei Skaven gebildet, die auf einer einzelnen Base, zusammen mit einer Kriegsmaschine stehen und als ein einzelnes Modell behandelt werden. Treffer und Verwundungen werden gegen Modell als Ganzes gerichtet, obwohl für das Waffenteam ein eigenes Profil angegeben ist, da es im Nahkampf eigene Attacken besitzt.

WAFFENTEAM: WARPBOHRER (Klan Eshin)

Skaven lieben nichts so sehr wie das Graben von Tunneln (außer jemanden in den Rücken zu fallen) und sie setzen oft Warpbohrer ein, damit die Tunnel effizient und zeitgerecht gegraben werden. Ein Warpbohrer ermöglicht es den Skaven, sich unter dem Feind zu graben und während der Schlacht hinter ihm aufzutauchen, um dort greifende Panik und Verwirrung zu verursachen. Der Warpbohrer kann sogar im Nahkampf eingesetzt werden, wo der Bohrkopf aus Warpstein sich durch Fleisch statt Felsen gräbt.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Warpbohrer	-	-	-	-	3	2	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	25x50 mm	45 Pkt.
Waffenteam	5	3	3	3	-	-	3	*	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein Waffenteam, bestehend aus 2 Besatzungsmitgliedern)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angeschlossene Einheit
- Der Warpbohrer im Nahkampf
- Entbehrlich
- Klan Eshin
- Skaven
- Tunnelgräber
- Waffenteam

Beachte, dass ein solches Waffenteam nur als Bestandteil einer anderen Einheit erworben werden kann!

Angeschlossene Einheit: Ein Waffenteam wird zur gleichen Zeit und innerhalb von 3 Zoll um die Einheit aufgestellt, mit der es gekauft wurde (im Folgenden auch als Hauptregiment bezeichnet). Danach kann sich das Waffenteam frei bewegen (sogar marschieren) und zählt in allen Belangen als normale Einheit (Siegespunkte, usw.).

Solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet, kann ein Waffenteam den Gliederbonus der Einheit verwenden, um seinen eigenen Moralwert zu modifizieren. Ein Waffenteam erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen Fernkampfangriffe (inkl. Geschosszauber), solange es sich innerhalb von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet. Dies verkörpert den Umstand, dass das Team im Hintergrund lauert und hinter der größeren Einheit in schützende Deckung abtaucht. Für jeden gelungenen Rettungswurf wird der jeweilige Fernkampfangriff auf ein unglückseliges Modell des Hauptregiments umgelenkt, welches nun als neues Ziel des Angriffs gilt.

Der Warpbohrer im Nahkampf: Obwohl er nicht für den Nahkampf entwickelt wurde, kann der Warpbohrer auf kurze Distanz durch seine Warpenergiestöße trotzdem Schaden verursachen. Der Warpbohrer kämpft im Nahkampf mit der Initiative seiner Besatzung, jedoch nicht mit ihren Attacken. Der Warpbohrer ist eine Warpsteinwaffe und verursacht in jeder Nahkampfphase W6 automatische Treffer.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warpbohrer	Nahkampf	4	Warpsteinwaffe

Entbehrlich: Ein zerstörtes, fliehendes oder aufgeriebenes Waffenteam verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests.

Tunnelgräber: Eine Einheit mit einem angeschlossenen Warpbohrer und etwaigen Charaktermodellen, die sich der Einheit angeschlossen haben, werden nicht zu Beginn des Spiels aufgestellt, sondern folgt stattdessen den folgenden Regeln:

Platziere während der Aufstellungsphase, bevor Kundschafter aufgestellt werden, irgendwo auf dem Schlachtfeld einen Marker (zum Beispiel eine Münze). Ab dem zweiten Spielzug wird zu Beginn jedes eigenen Spielerzuges ein Würfel geworfen. Im zweiten Spielzug erscheint der Warpbohrer bei einer 4+, im dritten Spielzug bereits bei einer 3+ und ab dem vierten Spielzug bei einer 2+. Sollte es der Einheit im Verlauf des Spiels nicht gelingen aufzutauchen, behandelst du sie und den Warpbohrer als Verluste.

Sobald das Team erscheint, wirf einen Abweichungs- und einen Artilleriewürfel. Erzielst du einen Treffer auf dem Abweichungswürfel, verbleibt der Marker an Ort und Stelle, würfelst du einen Pfeil, bewege den Marker die durch den Artilleriewürfel angegebene Distanz in Zoll in die angezeigte Richtung. Bewegt sich der Marker vom Spieltisch, gehen das Team und sein Hauptregiment verloren. Behandle sie als Verluste. Wenn du eine Fehlfunktion erzielst, würfelst du auf der Fehlfunktionstabelle.

W6 Fehlfunktion

1-2 **Stolleneinbruch! Vollständiger Einsturz!** Das Waffenteam und seine Haupteinheit werden augenblicklich getötet.

3-5	Teilweiser Einsturz: Der Warpgenerator versagt, als sich der Warpbohrer der Oberfläche nähert. Einige der Modelle können sich nach oben durchgraben, auch wenn der Warpbohrer selbst als Verlust aus dem Spiel entfernt wird. Führe einen Stärketest für jedes Modell der Haupteinheit durch. Wird dieser bestanden, wird das Modell normal platziert. Den Test verpatzende Modelle (inkl. angeschlossener Charaktermodelle) werden als Verlust entfernt. Jedes überlebende Modell darf sich nach einem teilweisen Einsturz im Spielzug seiner Ankunft nicht mehr bewegen oder angreifen. Werden die Modelle beim Auftauchen in einen Nahkampf verwickelt, werden sie behandelt, als hätten sie ein KG von 1 und schlagen zuletzt zu, unabhängig von Angriff oder Initiative.
6	Hab doch gesagt, wir sollten nach links: Die Tunnelwähler verirren sich! Dein Gegner darf den Marker irgendwo auf dem Tisch platzieren und das Waffenteam sowie sein Hauptregiment erscheinen dort. In dem Zug, in welchem sie erscheinen, dürfen sie sich nicht bewegen oder angreifen, da sie zu beschäftigt damit sind, sich gegenseitig für den Fehler die Schuld zu geben.

Sobald die endgültige Position bestimmt wurde, platzierst du den Warpbohrer und sein Hauptregiment in Kontakt mit dem Marker. Befindet sich der Marker unter einer befreundeten Einheit oder unpassierbarem Gelände, platzierst du ihn an der nächstliegenden Kante der Einheit oder des Geländestücks. Die auftauchenden Einheiten dürfen beliebig ausgerichtet werden. Sie können in diesem Spielzug normal agieren und sogar einen Angriff ansagen.

Befindet sich der Marker unter einer feindlichen Einheit, wenn der Warpbohrer und sein Hauptregiment erscheinen, gelten sowohl der Warpbohrer als auch die Haupteinheit als Angreifer. Positioniere die angreifenden Skaven im Rücken oder der Flanke der gegnerischen Einheit (du entscheidest), die sich auf dem Marker befindet.

Waffenteam: Jedes Waffenteam wird durch zwei Skaven gebildet, die auf einer einzelnen Base, zusammen mit einer Kriegsmaschine stehen und als ein einzelnes Modell behandelt werden. Treffer und Verwundungen werden gegen Modell als Ganzes gerichtet, obwohl für das Waffenteam ein eigenes Profil angegeben ist.

WAFFENTEAM: WARPFLAMMENWERFER (Klan Skryre)

Der Warpflammenwerfer ist eine wahrhaft grausige und hochgradig instabile Waffe, die Strahlen klebriger und von Warpstein durchzogener Öle verschießt. Diese gehen bei Kontakt in Flammen auf und fressen sich lodernd durch Fleisch, Stein, Metall und Knochen.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	TYP	GRÖSSE	BASE	KOSTEN
Warpflammenwerfer	-	-	-	-	3	2	-	-	-	Kriegsmaschine	Mittel (3)	25x50 mm	60 Pkt.
Waffenteam	5	3	3	3	-	-	3	2	5	-	-	-	-



EINHEITENGRÖSSE:

1 (1 Kriegsmaschine und ein Waffenteam, bestehend aus 2 Besatzungsmitgliedern)

AUSRÜSTUNG:

- Handwaffen

SONDERREGELN:

- Angeschlossene Einheit
- Entbehrlich
- Klan Skryre
- Schnelle Reaktion
- Skaven
- Waffenteam
- Warpflammen

Beachte, dass ein solches Waffenteam nur als Bestandteil einer anderen Einheit erworben werden kann!

Angeschlossene Einheit: Ein Waffenteam wird zur gleichen Zeit und innerhalb von 3 Zoll um die Einheit aufgestellt, mit der es gekauft wurde (im Folgenden auch als Hauptregiment bezeichnet). Danach kann sich das Waffenteam frei bewegen (sogar marschieren) und zählt in allen Belangen als normale Einheit (Siegespunkte, usw.).

Solange es sich im Umkreis von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet, kann ein Waffenteam den Gliederbonus der Einheit verwenden, um seinen eigenen Moralwert zu modifizieren. Ein Waffenteam erhält einen *Rettungswurf (+3)* gegen Fernkampfattacken (inkl. Geschosszauber), solange es sich innerhalb von 3 Zoll um sein Hauptregiment befindet. Dies verkörpert den Umstand, dass das Team im Hintergrund lauert und hinter der größeren Einheit in schützende Deckung abtaucht. Für jeden gelungenen Rettungswurf wird der jeweilige Fernkampfangriff auf ein unglückseliges Modell des Hauptregiments umgelenkt, welches nun als neues Ziel des Angriffs gilt.

Entbehrlich: Ein zerstörtes, fliehendes oder aufgeriebenes Waffenteam verursacht bei befreundeten Einheiten niemals Paniktests.

Schnelle Reaktion: Der Warpflammenwerfer darf die Angriffsreaktion *Stehen & Schießen* wählen.

Waffenteam: Jedes Waffenteam wird durch zwei Skaven gebildet, die auf einer einzelnen Base, zusammen mit einer Kriegsmaschine stehen und als ein einzelnes Modell behandelt werden. Treffer und Verwundungen werden gegen Modell als Ganzes gerichtet, obwohl für das Waffenteam ein eigenes Profil angegeben ist, da es im Nahkampf eigene Attacken besitzt.

Warpflammen: Der Warpflammenwerfer verschleudert einen Stoß widernatürlicher Flammen. Er folgt mit folgenden Ausnahmen den im „Tactical War“-Regelbuch beschriebenen Regeln für Flammenwerfer.

Waffe	Reichweite	Stärke	Sonderregel
Warpflammenwerfer	Artilleriewürfel	5	Flammenattacke, Multiple Lebenspunktverluste (W3), Rüstungsbrechend (-2), Warpsteinwaffe

W6 Fehlfunktion

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | Whompfff! Das teuflische Gerät explodiert. Platziere die große runde Schablone über dem Waffenteam und handle die Treffer wie gewohnt ab. Das Team wird inmitten einer grellen Pilzwolke vernichtet. |
| 3-5 | Brennstoffleck: Hochexplosiver Brennstoff läuft aus und entzündet sich. Wirf sofort 2W6 und den Abweichungswürfel um die Richtung und Entfernung zu bestimmen, in die das Team läuft bevor es explodiert. Sobald es eine Einheit (Freund oder Feind) oder unpassierbares Gelände berührt, kommt es zum Stehen. Nach der Bewegung explodiert das Gerät gemäß den Regeln für Whompfff! |
| 6 | Pppphhu! Es wurde etwas versprüht, doch es sind keine Warpflammen. Mit einem enttäuschenden Zischen versagt der Warpflammenwerfer, explodiert jedoch nicht. Die Besatzung darf in diesem Spielzug nicht feuern. Für den Rest der Schlacht verströmt das Waffenteam einen seltsam strengen Geruch. |

LEHREN DES UNHEILS

Wenn ein Zauberer einen Spruch aus der Lehre des Unheils zu wirken versucht, gilt nicht nur ein Sechserpasch, sondern auch ein Wurf Ergebnis von 13 als Zaubern mit totaler Energie. Dabei ist es unwichtig, ob es sich um das Gesamtergebnis des Wurfes handelt, oder um einzelne Energiewürfelkombinationen, welche zusammen (ohne andere Modifikationen) eine 13 ergeben. Ein solcher Zauber gilt selbst dann als mit totaler Energie gewirkt, wenn zeitgleich ein Zauberpatzer vorliegt. Die allgegenwertige 13 wiegt in diesem Fall schwerer, als der Patzer, weshalb dieser ignoriert wird.1

Beispiel: Du wirfst 4 Energiewürfel (6+5+5+3=19). Das Gesamtergebnis ist zwar keine 13, doch, wenn du die geworfene 6 ausklammerst (5+5+3=13), hast du die allgegenwertige 13 erzielt. Sonstige Modifikationen auf das Gesamtergebnis werden hierbei außer Acht gelassen.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Schwefelsprung	4+
1	Im Schutz der Dunkelheit	5+
2	Warpblitz	6+
3	Heulender Warpsturm	7+
4	Todesraserei	9+
5	Versengen	10+
6	Spaltenruf	11+

SCHWEFELSPRUNG

KOMPLEXITÄT 4+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauber kann auf jedes befreundete Infanterie-Charaktermodell innerhalb von 13 Zoll gewirkt werden, auch wenn es im Nahkampf gebunden ist. Dies umfasst auch den Zauberer selbst (sofern er kein Rattendämon oder vergleichbar großes Modell ist, was eindeutig nicht als Infanterie-Charaktermodell gilt). Das Modell darf sofort an einer beliebigen Stelle des Schlachtfeldes neu platziert werden, auch in einer anderen befreundeten Einheit, allerdings mindestens 1 Zoll von gegnerischen Modellen entfernt.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 7+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auf 24 Zoll steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 12+.

IM SCHATTEN DER DUNKELHEIT

KOMPLEXITÄT 5+

FLUCHZAUBER

Dieser Zauber kann auf eine gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll gewirkt werden, die sich nicht im Nahkampf befindet. Wirf einen Artilleriewürfel und multipliziere das Ergebnis mit 3. Diese Entfernung in Zoll gibt an, wie weit die Zieleinheit bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers sehen kann. Ziele, die von dieser Einheit nicht gesehen werden können, dürfen von dieser weder beschossen, noch angegriffen oder als Ziel von Zaubern ausgewählt werden. Wenn du ein Fehlfunktionssymbol würfelst, ist das Restlicht jedoch hell genug, um der Zieleinheit normale Kriegsführung zu ermöglichen.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 48 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 11+.

WARPBLITZ

KOMPLEXITÄT 6+

GESCHOSSZAUBER

Der Warpblitz hat eine Reichweite von 24 Zoll. Er verursacht W6 Treffer der Stärke 5. Wenn für die Anzahl der Treffer eine 1 gewürfelt wird, erleidet statt des Ziels der Zauberer selbst einen Treffer der Stärke 5.

Der Zauberer kann sich dafür entscheiden, den Wirkungsbereich des Zauberspruchs auf 36 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 2W6 zu erhöhen, wobei eine Doppeleins zu zwei Treffern der Stärke 5 gegen den Zauberer selbst und zuzüglich dem Patzer-Effekt abgehandelt werden. Tut er dies, so erhöht sich die Komplexität auf 13+.

Alternativ kann der Zauberer den Wirkungsbereich des Zaubers auch auf 48 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 3W6 steigern, wobei drei Einsen zu drei Treffern der Stärke 5 gegen den Zauberer selbst und zuzüglich dem Patzer-Effekt abgehandelt werden. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 20+.

HEULENDER WARPSTURM

KOMPLEXITÄT 7+

FLUCHZAUBER

Der Zauber beschwört peitschende Winde, die bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberes andauern. Fliegende Kreaturen dürfen nicht fliegen und müssen ihre normale Bewegung nutzen. Alle Fernkampfwaffen (jedoch keine Zaubersprüche) erleiden eine Modifikation von -1 auf ihre Trefferwürfe (zusätzlich zu anderen Abzügen für lange Reichweite usw.). Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 3, 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse. Dies gilt für jeden Beschuss, betrifft also auch Kriegsmaschinen. Fernkampfwaffen der Skaven sind nicht betroffen, da die unnatürlichen Winde der Kontrolle des Zauberers unterliegen.

TODESRASEREI

KOMPLEXITÄT 9+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Dieser Zauber kann auf eine befreundete Einheit innerhalb von 18 Zoll gewirkt werden, selbst wenn sie sich im Nahkampf befindet. Bei erfolgreichem Wirken gerät die Einheit in Todesraserei, was genauso wirkt wie Raserei, aber +2 Zusatzattacken statt nur +1 hinzufügt. Wird der Zauber auf eine Einheit gewirkt, die bereits in Raserei ist, dann addieren sich die Effekte nicht - die Einheit hat nun insgesamt +2 Zusatzattacken. Einmal gewirkt, hält die Todesraserei an, bis die Einheit einen Nahkampf verliert. Einheiten in Todesraserei erhalten am Ende jedes eigenen Spielerzugs W6 automatische Verwundungen, die wie Beschuss verteilt werden. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 14+.

Alternativ kann der Zauberer alle befreundeten Einheiten in 13 Zoll Umkreis betreffen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 15+.

VERSENGEN

KOMPLEXITÄT 10+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Der Zauberer lässt eine Stichflamme aus dem Boden hervorbrechen. Platziere die 3-Zoll-Schablone vollständig irgendwo innerhalb von 24 Zoll. Jedes berührte Modell erhält einen Treffer der Stärke 4. Alle Treffer gelten als *Flammenattacken*. Jede Einheit, die dadurch mindestens einen Lebenspunkt verliert, muss einen Paniktest durchführen.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 48 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 16+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auf 48 Zoll steigern und anstelle der 3-Zoll, die 5-Zoll-Schablone verwenden. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 26+.

SPALTENRUF

KOMPLEXITÄT 11+

DIREKTSCHADENSZAUBER

Ein Spalt tut sich auf und verläuft in gerader Linie vom Fuß des Zauberers aus 4W6 Zoll weit in dessen Sichtbereich (eine dünne Linie, nicht in der Breite der Base des Modells). Jedes Modell im Weg des Spalts muss mit einem Initiativtest bestimmen, ob es aus dem Weg springen kann. Modelle, die diesen Test verpatzen, werden als Verluste entfernt. Dagegen sind weder Schutz-, noch Regenerationswürfe erlaubt. Kriegsmaschinen, Streitwagen und Modelle ohne einen Profilitativwert müssen würfeln (anstatt einen Initiativtest durchzuführen) und sind bei 5+ zerstört.

Gebäude (oder eine einzelne Sektion bei größeren Strukturen) und Hindernisse brechen bei 5+ zusammen. Jedes Modell im inneren oder auf dem Objekt wird ebenfalls betroffen. Zusammengestürzte Hindernisse werden ersatzlos entfernt. Ersetze zusammengestürzte Gebäude (oder Gebäudesektionen) durch schwieriges Gelände mit identischen Grundrissen und einer Größenkategorie von 1 je Etage des ursprünglichen Gebäudes. Anschließend platziert der sie kontrollierende Spieler die Überlebenden im inneren oder auf dem Gebäude so, dass möglichst viele Modelle der Einheit die Trümmer berühren. Modelle, die keinen Platz in den Trümmern finden (es reicht aus, diese zu berühren), werden als Verluste entfernt.

Der Zauberer kann sich entscheiden eine deutlich mächtigere Form des Zaubers zu wirken und die Reichweite auf 8W6 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 20+.

LEHREN DER SEUCHEN

Wenn ein Zauberer einen Spruch aus der Lehre der Seuchen zu wirken versucht, wirf normal Energiewürfel, wie bei anderen Zaubern auch. Anschließend darfst du dich entscheiden, einen weiteren Energiewürfel zu werfen (sofern du noch über solche verfügst und noch nicht die maximale Anzahl an Energiewürfeln für diesen Zauberer verwendet hast). Das Ergebnis des Würfels wird zum Gesamtergebnis hinzuaddiert. Du darfst nun wieder entscheiden aufzuhören oder diese Art der Energieverstärkung fortzusetzen, indem du denselben Vorgang wiederholst. Würfelst du mit den nachträglich geworfenen Würfeln jedoch eine Eins, unterliegt der Spruch automatisch einem Kontrollverlust beim Zaubern (Patzer, wie bei einer Doppeleins). Es darf kein weiterer Würfel mehr geworfen werden.

W6	ZAUBERSPRUCH	KOMPLEXITÄT
Grundzauber	Pestodem	4+
1	Giftsegen	7+
2	Verdorren	8+
3	Wolke der Fäulnis	8+
4	Rattenflut	11+
5	Seuche	13+
6	Fluch der Gehörnten Ratte	14+

PESTODEM

KOMPLEXITÄT 4+

DIREKTSCHADENSAUBER

Platziere die Flammenschablone so, dass sich das schmale Ende in Basekontakt mit dem Zauberer und das breite Ende irgendwo in seinem Sichtbereich befindet. Alle berührten Modelle (Freund und Feind) erleiden einen Treffer der Stärke 2, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Der Zauberspruch kann auch gewirkt werden, wenn der Zauberer im Nahkampf ist, doch dann kommt nicht die Schablone zum Einsatz. Stattdessen erleidet eine (1) gegnerische Einheit in Basekontakt W6 Treffer der Stärke 2, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Stärke auf 3 zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 11+.

Alternativ kann der Zauberer die Stärke auf 4 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 18+.

GIFTSEGEN

KOMPLEXITÄT 7+

UNTERSTÜTZUNGSZAUBER

Der Zauberer beschert einer (1) befreundeten Einheit innerhalb von 13 Zoll *Giftattacken* im Nah- und Fernkampf. Der Zauber wirkt bis zum Beginn der nächsten Magiephase des Zauberers. Wenn die betreffende Einheit bereits *Giftattacken* besitzt, dann erfolgt die automatische Verwundung bereits bei einem Trefferwurf von 5+ (anstatt bei 6). Wirken die *Giftattacken* der betroffenen Einheit bereits auf 5+, so erfolgt die automatische Verwundung bereits bei einem Trefferwurf von 4+ usw. bis zu einem Maximum von 2+.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 14+.

Alternativ kann der Zauberer alle befreundeten Einheiten in 13 Zoll betreffen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 18+.

VERDORREN

KOMPLEXITÄT 8+

FLUCHZAUBER

Der Zauberer wählt eine einzelne feindliche Einheit innerhalb von 13 Zoll, die sich auch im Nahkampf befinden darf. Der Widerstand aller Modelle in der Einheit wird um -1 reduziert. Der Effekt hält bis zum Ende des Spiels an, ist mit sich selbst kumulativ und alle Kreaturen, deren Widerstand auf 0 sinkt, werden als Verluste entfernt.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 16+.

Alternativ kann der Zauberer alle gegnerischen Einheiten in 13 Zoll betreffen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 21+.

RATTENFLUT

KOMPLEXITÄT 8+

DIREKTSCHADENSAUBER

Platziere die 5-Zoll-Schablone in Basekontakt mit dem Zauberer. Sie repräsentiert die beschworenen Ratten. Bewege die Schablone in gerader Linie, in beliebige Richtung, 4W6 Zoll vom Zauberer weg. Sie kann weder unpassierbares Gelände noch Wasser überqueren. Alle von der sich bewegenden Schablone berührten Einheiten, als auch jene in oder auf Gebäuden, die sie berührt, erleiden 3W6 automatische Treffer der Stärke 2. Der Zauberer selbst wird niemals getroffen und eine Einheit, der er angehört, ist nur dann betroffen, wenn ein anderes ihrer Modelle die Schablone berührt. Danach löst sich der Zauber auf (inklusive der Ratten). Der Zauber kann auch dann gewirkt werden, wenn der Zauberer im Nahkampf ist, doch dann kommt keine Schablone zum Einsatz. Stattdessen wird jede gegnerische Einheit in Basekontakt mit dem Zauberer und der Einheit, in der er sich befindet, getroffen. Alle Treffer werden wie Beschuss verteilt.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 6W6 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 4W6 zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 15+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auf 8W6 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 5W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 22+.

WOLKE DER FÄULNIS

KOMPLEXITÄT 11+

DIREKTSCHADENSAUBER

Wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 13 Zoll um den Zauberer (Freund und Feind), selbst wenn sie im Nahkampf gebunden ist, den Zauberer selbst bzw. die Einheit, in der er sich aufhält, inbegriffen. Gegnerische Einheiten sind bei 2+ betroffen, befreundete Einheiten bei 4+ und Modelle des Seuchenklans (Freund und Feind) bei einer 6. Jede betroffene Einheit erleidet W6 Treffer der Stärke 5, gegen die keine Rüstung- oder Regenerationswürfe erlaubt sind. Würfle für jede Einheit einzeln.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 18 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 2W6 zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 18+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auf 24 Zoll und die Anzahl der Treffer auf 3W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 25+.

SEUCHE

KOMPLEXITÄT 13+

DIREKTSCHADENSAUBER

Wähle eine (1) gegnerische Einheit innerhalb von 18 Zoll um den Zauberer, die auch im Nahkampf gebunden sein kann. Jedes Modell in der betroffenen Einheit muss einen Widerstandstest durchführen. Misslingt der Test, erleidet das Modell eine einzelne Verwundung, gegen die kein Rüstungswurf erlaubt ist. Wenn eine Einheit im Nahkampf das Ziel ist, sind alle an diesem Nahkampf beteiligten Einheiten betroffen (Freund und Feind). Modelle des Seuchenklans (Freund und Feind) sind gegen diesen Zauber immun.

Nachdem die Effekte des Zaubers ermittelt und die Verluste entfernt worden sind, wirfst du einen Würfel auf folgender Tabelle und setzt dies solange fort, bis der Zauber entweder endet oder es keine weiteren Ziele mehr innerhalb der Reichweite gibt.

- | | |
|-----|--|
| 1 | Der Zauber geht nach hinten los. Der Gegner kann sich entweder entscheiden, ihn zu beenden oder er wählt eine (1) beliebige Einheit innerhalb von 13 Zoll um eine in dieser Magiephase vom Zauber betroffene Einheit und "reicht ihn weiter", was die oben beschriebenen Folgen nach sich zieht. |
| 2-3 | Der Zauber endet. |
| 4-6 | Der zaubernde Spieler kann sich entweder entscheiden, den Zauber zu beenden oder er wählt eine (1) beliebige Einheit innerhalb von 13 Zoll um eine in dieser Magiephase vom Zauber betroffene Einheit und lässt ihn mit den oben beschriebenen Folgen gegen diese wirken. |

Einheiten können in der gleichen Magiephase nicht zweimal von diesem Zauber betroffen werden.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 36 Zoll zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 18+.

Alternativ kann der Zauberer, bei der ersten Verbreitung der Seuche, alle gegnerischen Einheiten in 18 Zoll betreffen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 28+.

FLUCH DER GEHÖRNTEN RATTE

KOMPLEXITÄT 18+

DIREKTSCHADENSAUBER

Der Zauberspruch kann gegen eine (1) Infanterie-Einheit innerhalb von 18 Zoll gerichtet werden. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, verwandelt er 2W6 Modelle der Einheit in Klanratten. Wenn das Wurf Ergebnis größer als die Anzahl der Modelle in der Einheit ist, entfernst du die gegnerischen Modelle und ersetzt sie durch Klanratten mit beliebiger, ihnen laut Armeeliste gestatteter Ausrüstung und einer Kommandoeinheit. Der zaubernde Spieler kontrolliert nun diese Einheit. Wenn der zaubernde Spieler nicht genug Modelle hat, um

die ganze Einheit zu ersetzen, dann werden so viele Modelle wie möglich umgewandelt und der Rest gilt als vernichtet. Wenn das Wurfergebnis nicht hoch genug ist, um die ganze Zieleinheit umzuwandeln, entfernst du Verluste in Höhe des Wurfergebnisses - diese Modelle mutieren und sterben oder werden von ihren entsetzten Kameraden erschlagen. Die verderbten Mächte der gehörnten Ratte können weder durch Schutzwürfe, Regeneration oder andere, vergleichbare Effekte, jeglicher Art verhindert werden, noch kann der Effekt auf andere Einheiten umgelenkt werden.

Der Zauberer kann sich entscheiden, die Reichweite auf 24 Zoll und die Anzahl der mutierenden Infanterie-Modelle auf 4W6 zu erhöhen. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 25+.

Alternativ kann der Zauberer die Reichweite auf 48 Zoll und die Anzahl der mutierenden Infanterie-Modelle auf 6W6 steigern. In diesem Fall erhöht sich die Komplexität auf 32+.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In diesem Kapitel sind magische Gegenstände aufgeführt, die nur von Modellen aus diesem Buch verwendet werden dürfen. Magische Gegenstände müssen innerhalb der Punktbegrenzungen der Armeeliste ausgewählt werden. Beachte, dass alle Regeln für magische Gegenstände in den Tactical War-Grundregeln auch für diese Gegenstände gelten. Zusätzlich zu den hier aufgeführten magischen Gegenständen, stehen dir noch die „gewöhnlichen“ magischen Gegenstände aus den Tactical War-Grundregeln zur Verfügung, um deine Armee für die Schlacht zu wappnen.

MAGISCHE WAFFEN

DIE GRIMMKLINGE

100 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Verminus

Handwaffe

Dieses böartige Schwert ist eine *Warpsteinwaffe* und verleiht seinem Träger Stärke 10 und jeder erfolgreiche Rettungs- und Regenerationswurf gegen eine Verwundung durch diese Waffe muss wiederholt werden. Ein solcher Wiederholungswurf erleidet jedoch einen Malus von -1 auf das jeweilige Wurf Ergebnis. Jede erfolgreiche durch die Grimmklinge verursachte Verwundung verursacht *multiple Lebenspunktverluste (W6)*. Wirf am Ende jedes Spielerzuges des Trägers einen W6. Bei 2 oder mehr passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 1 erleidet der Träger jedoch den Verlust von 1 Lebenspunkt, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

WARPKLINGE

50 Punkte

Handwaffe

Die Warpklinge ist eine *Warpsteinwaffe*, gegen die keine Schutzwürfe erlaubt sind.

SKROLKS VERDERBENSSTAB

50 Punkte

Nur für Modelle vom Seuchenklan

Seuchenschleuder

Modelle, die vom Verderbensstab getroffen werden, müssen für jeden Treffer einen Widerstandstest bestehen oder sie verwesen auf der Stelle und sterben. Es sind keine Schutz- oder Regenerationswürfe erlaubt. Wenn das Opfer dies überlebt, wird normal für Verwundung gewürfelt.

WARLOCKMODIFIZIERTE WAFFE

40 Punkte

Handwaffe

Ein Modell mit einer warlockmodifizierten Waffe erhält +1 Stärke und eine *Zusatzattacke*. Außerdem gilt ein solch modifizierter Gegenstand als *Warpsteinwaffe*.

WARPSTEIN-WURFSTERNE

40 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Eshin

Wurfwaffe

Die Wurfsterne werden mit *mehrfache Schüsse (3)* geworfen. Die Wurfsterne besitzen Stärke 5 und jede nicht verhinderte Verwundung führt zu *multiplen Lebenspunktverlusten (W3)*.

BRONZESPHÄRE

35 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Spezielle Wurfwaffe

Nur eine Anwendung

Der Träger darf die Bronzesphäre in der Schussphase werfen. Platziere die 3-Zoll-Schablone so, dass ihr Zentrum innerhalb von 8 Zoll um das werfende Charaktermodell liegt. Führe einen Abweichungswurf für die Schablone durch, ganz so als ob du mit einer Steinschleuder geschossen hättest. Von der Schablone berührte Modelle müssen einen Initiativetest bestehen oder werden ausgeschaltet, wogegen keinerlei Schutzwürfe (irgendeiner Art) durchgeführt werden dürfen. Beachte, dass ein Wurf Ergebnis von 6 immer ein Misserfolg ist. „Achtung, Sir!“ darf nicht eingesetzt werden. Wenn du eine Fehlfunktion würfelst, wird die Schablone über dem werfenden Modell zentriert.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

ZWERGENTÖTER

35 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Verminus

Handwaffe

Gegen Attacken mit dem Zwergentöter sind keine Rüstungswürfe erlaubt. Zwerge verwundet der Träger immer auf 2+ (was in Herausforderungen nicht modifiziert wird).

STURMDÄMON

35 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Hellebarde

Der Sturmdämon ist eine *Warpsteinwaffe* und ignoriert Rüstungswürfe. Zusätzlich kann der Sturmdämon schwarze Warpblitze verschießen. Dies gilt als gebundener Zauberspruch (Energienstufe: W6); Geschosszauber. Erfolgreich gewirkt, verschießt der Sturmdämon ein magisches Geschoss mit 24 Zoll Reichweite und Stärke 5, das eine Anzahl von Treffern in Höhe des Ergebnisses eines Artilleriewürfels verursacht. Im Fall einer Fehlfunktion wird kein Blitz abgefeuert, sondern auf der folgenden Tabelle gewürfelt:

W6	Effekt
1-2	Überladung: Der Sturmdämon überlädt. Sein Träger und alle Modelle in Basekontakt erleiden ein Treffer der Stärke 5.
3-5	Kurzschluss: Eine kleinere Fehlfunktion durch vertauschte Kabel. Der Träger des Sturmdämons darf für den Rest dieser Magiephase nicht mehr zaubern, da er erst den Kabelsalat sortieren muss.
6	Volle Energie: Der Warpgenerator kanalisiert gewaltige Mengen Energie. Der Träger des Sturmdämons kann deinem allgemeinen Pool für die aktuelle Magiephase sofort W3 Energiewürfel hinzufügen

SEUCHENKLINGE

30 Punkte

Handwaffe

Der Träger dieser Waffe erhält +1 Stärke auf all seine Nahkampfattacken. Jede nicht verhinderte Verwundung durch die Seuchen Klinge verursacht *multiple Lebenspunktverluste (2)*. Wenn der Träger Trefferwürfe durchführt und dabei in einem Wurf zwei oder mehr 1er würfelt, erleidet er sofort eine Verwundung, die den Verlust von 2 Lebenspunkten verursacht, wogegen er keine Rüstungswürfe durchführen darf. Alle anderen Attacken werden wie gewohnt ausgeführt.

VERDAMMNISRAKETE

30 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Spezielle WurfWaffe

Nur eine Anwendung

Zum Abfeuern der Rakete muss der kontrollierende Spieler die Richtung festlegen, in welche er schießen möchte, sowie die Anzahl der Würfel, um die Entfernung zu ermitteln. Er darf zwischen 4 und 10 Würfel dafür auswählen. Die Rakete fliegt eine Entfernung in Zoll, die der addierten Augenzahl entspricht. Am Zielpunkt wird anschließend die 5-Zoll-Schablone platziert. Jedes von der Schablone berührte Modell erleidet durch die Explosion einen Treffer der Stärke 5.

Wenn drei oder mehr der Würfel zur Entfernungsermittlung eine 1 zeigen, ist jedoch etwas mit der Rakete schief gegangen. Würfle auf der folgenden Tabelle.

W6	Effekt
1	Wummun! Die Rakete explodiert frühzeitig. Platziere die Schablone mit ihrem Mittelpunkt über dem Mittelpunkt des schießenden Modells und ermittle normal die Folgen der Explosion.
2-5	Abgebrochener Stabilisator: Die Rakete beginnt nach dem Start zu schlingern und schraubt sich wie ein Korkenzieher in den

	Himmel. Würfle den Abweichungswürfel um die neue Richtung zu ermitteln, in welche die Rakete fliegt.
6	Blindgänger: Die Rakete saust davon, explodiert aber nicht bei der Landung. Handle den Schuss wie normal ab, aber platziere am Zielpunkt nicht die Schablone. Ein einzelnes Modell das sich direkt unter dem Zielpunkt aufhält erleidet einen Treffer der Stärke 5. Platziere einen Marker und wirf zu Beginn jeder nachfolgenden Schussphase einen W6. Bei einem Ergebnis von 4+ explodiert die Rakete doch noch, wie zuvor beschrieben.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

TRÄNENKLINGE

25 Punkte

Handwaffe

Die Tränenklinge besitzt die Sonderregel *Rüstungsbrechend (-2)*. Jede nicht verhinderte Verwundung verursacht *multiple Lebenspunktverluste (W3)*.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen dieser Gegenstände besitzen.

TODESWINDKUGEL

25 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Spezielle Wurfwaffe

Nur eine Anwendung

Der Träger darf die Todeswindkugel in der Schussphase werfen. Platziere die 3-Zoll-Schablone so, dass ihr Zentrum innerhalb von 8 Zoll um das werfende Charaktermodell liegt. Führe einen Abweichungswurf für die Schablone durch, ganz so als ob du mit einer Steinschleuder geschossen hättest. Alle von der Schablone berührten Modelle erleiden bei einer 4 oder mehr einen Lebenspunktverlust, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

ZWERGENFLUCH

25 Punkte

Handwaffe

Der Träger dieser Waffe addiert +1 Stärke auf all seine Nahkampfattacken. Zusätzlich erhält diese Waffe im Kampf gegen Zwerge die Sonderregel *Rüstungsbrechend* und der Träger darf alle verpatzten Verwundungswürfe wiederholen.

SCHOCKSTAB

20 Punkte

Nur für Modelle des Züchterklans

Dingfänger

Dieser Dingfänger ignoriert Rüstungswürfe.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen dieser Gegenstände besitzen.

ELEKTROPEITSCH

15 Punkte

Nur für Modelle des Züchterklans

Peitsche

Diese Waffe folgt den Regeln für Peitschen. Allerdings verleiht sie *Zusatzattacken (W3)*, wenn sich der Träger in Basekontakt mit einem Feind oder in einem hinteren Glied befindet. Würfle die Anzahl der Attacken in jede Nahkampfphase neu aus.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

KLINGE DES NURGLITSCH

10 Punkte

Handwaffe

Jede nicht verhinderte Lebenspunktverlust durch diese Waffe raubt einem gegnerischen Modell permanent 1 Punkt seines Widerstandes. Wenn der Widerstand eines Modells auf 0 sinkt, wird es als Verlust aus dem Spiel entfernt.

MAGISCHE RÜSTUNGEN

QUIEKS WARPSTEINRÜSTUNG

50 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Verminus

Schwere Rüstung

Diese stachelbesetzten Plattenteile verleihen ihrem Träger einen *Rüstungswurf (+5)*, anstelle den für schwere Rüstungen üblichen *Rüstungswurf (+2)*. Sie kann normal mit anderer, schützender Ausrüstung, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden. Für jeden erfolgreichen Rüstungswurf im Nahkampf verursacht die Rüstung bei dem Angreifer, der den Schlag führte, einen Treffer der Stärke 5. Alle dadurch verursachten Verluste zählen zum Kampfergebnis.

WARPSTEINRÜSTUNG

30 Punkte

Schwere Rüstung

Diese stachelbesetzten Plattenteile verleihen ihrem Träger einen *Rüstungswurf (+3)*, anstelle den für schwere Rüstungen üblichen *Rüstungswurf (+2)*. Sie kann normal mit anderer, schützender Ausrüstung, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden. Für jeden erfolgreichen Rüstungswurf im Nahkampf verursacht die Rüstung bei dem Angreifer, der den Schlag führte, einen Treffer der Stärke 4. Alle dadurch verursachten Verluste zählen zum Kampfergebnis. Die Warpsteinrüstung darf selbst von den Warlocktechnikern des Klan Skryre getragen werden, ohne diese am zaubern zu hindern, sofern sie zu Zauberern aufgewertet wurden.

WELTRANDRÜSTUNG

25 Punkte

Schwere Rüstung

Die Rüstung verleihen ihrem Träger einen *Rüstungswurf (+4)*, anstelle den für schwere Rüstungen üblichen *Rüstungswurf (+2)*. Sie kann normal mit anderer, schützender Ausrüstung, wie beispielsweise Schilden, kombiniert werden. Wenn der Träger zum ersten Mal von einem Treffer verwundet wird, der seinen Rüstungswurf komplett negiert oder überhaupt keine Rüstungswürfe zulässt, wird der Treffer ignoriert, aber die Rüstung zerfällt und ist zerstört.

SCHILD DER VERWIRRUNG

15 Punkte

Schild

Alle Modelle in Basekontakt mit dem Träger des Schildes erhalten -1 Attacke, bis zu einem Minimum von 1.

TALISMANE

WIDERWÄRTIGER TALISMAN

30 Punkte

Dieser böse Talisman der Gehörnten Ratte verleiht seinem Träger einen *Rettungswurf (+2)*.

SCHATTENMAGNET

30 Punkte

Aufgrund der unnatürlichen Dunkelheit, die von dem Schattenmagnet ausgeht, erleiden alle Gegner, die auf den Träger des Magneten und seine Einheit schießen, neben allen anderen Modifikationen einen zusätzlichen Abzug von -1 auf ihre Trefferwürfe. Beschussattacken, die nicht die Ballistische Fertigkeit benutzen, müssen auf einem W6 erst eine 4, 5 oder 6 würfeln, bevor sie schießen dürfen, andernfalls verfallen die Schüsse (es wird kein neues Ziel gewählt). Dies gilt für jeden Beschuss, der den Träger des Magneten und seine Einheit zum Ziel haben kann, betrifft also auch Kriegsmaschinen, deren Beschuss noch abweicht. Kann der Schuss auf den Träger des Magneten und seine Einheit abweichen, so gelten diese als mögliches Ziel und es muss ein Würfel (wie zuvor beschrieben) für die schießende Einheit geworfen werden.

RIVALENHAUT-TALISMAN

25 Punkte

Ein Skaven-Modell mit diesem Talisman darf feindliche Modelle im Nahkampf dazu zwingen, alle erfolgreichen Trefferwürfe zu wiederholen, welche gegen ihn selbst gerichtet werden

VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

SKROTZ'S IKONE DER FRESSGIER

50 Punkte

Skrotz's Ikone der Fressgier enthält einen gebundenen Zauberspruch (Energienstufe: 2W6); Fluchzauber.

Wähle ein Modell innerhalb von 24 Zoll als Ziel. Dies darf auch ein einzelnes Modell aus einer Einheit sein. Erfolgreich gewirkt, muss das Zielmodell für die restliche Schlacht, nach dem Marschieren oder einer Nahkampfphase, an der es beteiligt ist (nach Aufriebstests), einen Widerstandstest bestehen. Besteht er ihn nicht, frisst es ein (1) einzelnes Modell seiner eigenen Einheit (nach Wahl des Spielers, der dieses Modell kontrolliert). Ja, das kann durchaus auch ein weitaus größeres Modell sein, als das Zielmodell selbst! Das Zielmodell muss auch dann testen, wenn es fliehende Feinde verfolgt. Während der Flucht frisst es automatisch ein (1) Modell seiner Einheit, ohne zu testen! Den Opfern der Fressgier sind keine Schutz- oder etwaige Regenerationswürfe erlaubt.

TRETCHS SCHÄDELHELM DES GLÜCKS

45 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Verminus

Der Schädelhelm verleiht seinem Träger einen *Rettungswurf (+3)* und die Möglichkeit, einmal pro Spiel einen Würfelwurf zu wiederholen. Es muss der komplette Wurf wiederholt werden, nicht jedoch ein einzelner Würfel eines Würfelwurfs.

SKAVENBRÄU

40 Punkte

Nur eine Anwendung

Ein Charaktermodell mit Skavenbräu darf eine (1) Einheit Klan- oder Sturmratte in Basekontakt dazu zwingen, die widerliche Flüssigkeit zu trinken. Champions werden normal von dem Trank betroffen, doch kein Charaktermodell wäre dumm genug, um von dem Skavenbräu zu kosten. Wirf einen W6, nachdem der Trank konsumiert wurde und konsultiere die folgende Tabelle, um das Ergebnis zu ermitteln.

W6	Effekt
1	Fehlschlag: Die Einheit erleidet W6 automatische Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Das Skavenbräu hat keinen weiteren Effekt.
2-3	Entfachter Hass: Die Einheit hegt nun <i>ewigen Hass</i> auf alle Feinde.
4-5	Raserei: Die Einheit unterliegt ab jetzt der <i>Raserei</i> und kann diese nicht mehr verlieren.
6	Fanatich: Der Metabolismus der Einheit wird so aufgepeitscht, dass sie in eine fiebrige Hyperaktivität verfällt. Die Einheit unterliegt der <i>Raserei</i> und kann diese nicht mehr verlieren, doch statt +1 Attacke erhält jedes Modell +2 Attacken. Überdies hegt die Einheit fortan <i>ewigen Hass</i> auf alle Feinde. In jedem folgenden eigenen Spielerzug erleidet die Einheit in der Pflichtbewegungsphase W6 automatische Lebenspunktverluste, da einige von Ihnen aufgrund von Herz- und Hirnversagen kollabieren.

LABORATORIUM DER ELITEMEUTE

30 Punkte

Nur für Modelle vom Züchterklan

Nur für Meisterzüchter

Der Meisterzüchter mit diesem tragbaren Laboratorium kann sich keinen anderen Einheiten als Riesenratte oder Rattenogern anschließen. Nachdem er beim Aufstellen zu seiner Einheit gestellt wurde, wird einmal auf der folgenden Tabelle für Mutationen gewürfelt, um die besonderen Eigenschaften seiner Meute zu bestimmen. Der Effekt betrifft die ganze Meute, jedoch keine seiner Meutenbänder oder den Meisterzüchter selbst. Er darf diese Meute weder verlassen noch sich anderen Einheiten anschließen.

W6	Mutation
1-2	Regeneration: Die Körperteile dieser widerlichen Kreaturen wachsen schneller nach, als man sie abschlagen kann. Die Meute hat die Sonderregel <i>Regeneration (+2)</i> .
3-4	Giftattacken: Das Hinzufügen von Giftdrüsen liebt der Züchterklan ganz besonders. Alle Attacken der Meute gelten als <i>Giftattacken (5+)</i> .

5-6 **Zusätzliche Attacken:** Zusätzliche Armee, mechanische Verbesserungen oder besondere Wildheit sorgen für eine besondere Gefährdung durch die Meute. Jede Meutenkreatur erhält eine *Zusatzattacke*.

HÖLLENBOMBE

25 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Eshin

Nur für Assassine

Nur eine Anwendung

Solange der Assassine nicht angreift, darf er während der Bewegungsphase an einem beliebigen Punkt seines Weges eine Höllenbombe platzieren (bzw. wenn er sich in einer Einheit befindet, an einem beliebigen Punkt des zurückgelegten Weges der Einheit).

Ein Modell darf eine Höllenbombe platzieren und trotzdem marschieren. Gib bekannt, dass du eine Höllenbombe platzieren willst und markiere den Punkt, an dem sie liegt (eine Münze ist ideal dafür geeignet). Das Modell und/oder die Einheit, welche die Bombe platziert hat, muss sich nach Ablegen der Bombe von ihr entfernen. Nachdem sie platziert wurde, kann eine Höllenbombe nicht mehr bewegt werden. Der kontrollierende Spieler darf die Höllenbombe zu jedem beliebigen Zeitpunkt detonieren lassen, mit Ausnahme des Spielerzugs in dem sie platziert wurde. Solange die Schablone der Höllenbombe jedoch das Base des Modells, das sie platziert hat (oder das Base eines beliebigen Modells seiner Einheit) berühren würde, darf sie nicht explodieren. Wenn sie gezündet wird, explodiert eine Höllenbombe bei einem Wurf Ergebnis von 2 oder mehr auf einem W6. Bei einer 1 ist die Bombe ein Blindgänger und explodiert nicht. Vielleicht haben dich die Warlocktechniker verraten?

Wenn die Bombe explodiert, platziert du die 5-Zoll-Schablone mit ihrem Zentrum über dem Marker. Das Modell unter dem Loch der Schablone erleidet einen Treffer der Stärke 10, welcher *multiple Lebenspunktverluste (W6)* verursacht. Jedes andere Modell (Freund und Feind), das von der Schablone berührt wird, erleidet einen Treffer der Stärke 5.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

SCHECKFELLS RÖHRE

25 Punkte

Wenn eine feindliche Einheit den Träger von Scheckfells Röhre (oder die Einheit, der er sich angeschlossen hat) angreifen möchte, muss sie zuerst einen Moralwerttest bestehen. Besteht sie den Test nicht, wird die Einheit so behandelt, als ob sie den Angriff verpatzt hätte. Einheiten, die *immun gegen Psychologie* sind, sind auch gegen diesen Effekt immun.

OMEN DES VERLAUSTEN UNHEILS

20 Punkte

Jede feindliche Einheit, die sich in Basekontakt mit einem Modell befindet, das über das Omen des verlausten Unheils verfügt, erleidet -1 auf dem Moralwert. Die Einheit erhält den Abzug solange, wie sie sich in direktem Kontakt mit dem Träger des Omens befindet.

SKALM

20 Punkte

Nur eine Anwendung

Zu Beginn einer beliebigen Phase (im eigenen oder gegnerischen Spielerzug) darfst du bekannt geben, dass du das Skalm verwenden willst. Der Träger erhält sofort alle Lebenspunkte zurück, die er zuvor im Spiel verloren hat. Das Skalm hat keine Wirkung auf Modelle, die bereits ausgeschaltet wurden (sprich: tot sind). Das Skalm darf nur von seinem Träger verwendet werden, denn ein Skaven könnte sich niemals dazu durchdringen, eine solch wertvolle Substanz mit jemandem zu teilen.

KRISTALLKUGEL

15 Punkte

Nur eine Anwendung

Der Träger dieser mystischen Kristallkugel erhält einen *Rettungswurf (+5)* gegen den ersten Lebenspunktverlust den er erleidet. Wird der Lebenspunktverlust durch den Rettungswurf der Kristallkugel verhindert, unterliegt der Träger fortan den Regeln für *Blödheit*, da er auf weitere hilfreiche Instruktionen der Kugel hofft, jedoch nicht erhält.

KWIETSCHS BESCHÜTZENDES UNGEZIEFER

15 Punkte

Nur für Modelle vom Züchterklan

Das Modell wird stets von einer kleinen Rattenhorde und einer loyalen Wolfsratte namens Wanstbeißer begleitet, welche sich auf derselben Base wie das sie kontrollierende Modell dargestellt werden. Jede feindliche Einheit, die zu Beginn eines Nahkampfes in Kontakt mit diesem Modell ist, erleidet sofort W6+2 Treffer der Stärke 2, die wie Beschuss verteilt werden.

SCHATTENMANTEL

15 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Eshin

Nur für Assassine

Wenn ein Assassine den Mantel trägt, kann er nicht gesehen werden (und somit kann man ihn weder angreifen, noch beschießen oder als spezifisches Ziel eines Zaubers wählen), sofern die ihn attackierende Einheit bei einem W6-Wurf keine 4+ erzielt. Für abweichenden Beschuss oder Magie, die auf den Träger abweichen kann, muss ebenfalls gewürfelt werden. Wenn der Wurf misslingt, kann die Einheit einen anderen Angriff ansagen oder ein anderes Ziel wählen. Die Gegenwart eines solch unentdeckten Assassinen hält gegnerische Einheiten nicht vom Marschieren, vom Angriff oder vom Beschuss anderer Einheiten ab. Sollte der Assassine einem Angriff des Feindes im Weg stehen, so wird er einfach über die minimal mögliche Distanz aus dem Weg bewegt. Wenn sich der Assassine in einer Einheit befindet oder im Nahkampf gebunden ist, hat der Mantel keinen Effekt.

WARLOCK-OKULARE

15 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Nur für Warlocktechniker

Ein Warlocktechniker mit Warlock-Okularen addiert +1 auf seine BF. Zusätzlich kann das Modell mit dieser Ausrüstung teilweise durch feste Objekte hindurchsehen und erleidet daher keine Abzüge, wenn er auf in Deckung befindliche Ziele schießt.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

RAUCHBOMBEN

10 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Eshin

Nur eine Anwendung

Wenn ein Charaktermodell mit Rauchbomben zur Flucht gezwungen wird, darf es dem Gegner die Bomben vor die Füße werfen, um ihn zu verlangsamen. Kündige den Einsatz der Rauchbomben an, bevor irgendwelche Würfel geworfen werden. Alle verfolgenden Einheiten halbieren ihre Verfolgungsdistanz.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

SKROLKS PESTILENZROBE

10 Punkte

Nur für Modelle vom Seuchenklan

Alle Modelle in Basekontakt mit dem Träger der Robe erleiden eine Modifikation von -1 auf alle Trefferwürfe. Skavenmodelle des Seuchenklans sind gegen diesen Effekt immun.

ARKANE ARTEFAKTE (NUR FÜR ZAUBERER)

WARPSTURMSPRUCHROLLE

50 Punkte

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauber (Energienstufe: 3W6); Direktschadenszauber. Wenn diese Schriftrolle eingesetzt wird, erleiden alle fliegenden Einheiten in 36-Zoll-Umkreis um den Zauberer 3W6 Treffer der Stärke 6, die wie Beschuss verteilt werden und wogegen keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

SKROLKS LIBER BUBONICUS

45 Punkte

Nur für Modelle vom Seuchenklan

Einmal pro eigener Magiephase kann der Träger von Skrolks Liber Bubonicus einen unheiligen Segen vorlesen. Dies gilt als gebundener Zauberspruch (Energienstufe: 3W6); Direktschadenszauber. Wähle eine einzelne gegnerische Einheit innerhalb von 24 Zoll. Wenn der Zauberspruch wirksam wird, bestimmst du mit einem W6 den Effekt.

W6	Effekt
1	Geplapper: Wirrer Unsinn ohne Effekt.
2-4	Nässende Pusteln: Wirf für jedes Modell der Zieleinheit einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr erleidet das jeweilige Modell eine automatische Verwundung, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Erleidet die Zieleinheit wenigstens einen Lebenspunktverlust durch die nässenden Pusteln, muss diese sofort einen Paniktest ablegen.
5-6	Todesseuche: Wirf für jedes Modell der Zieleinheit einen Würfel. Bei einem Wurfresultat von 5 oder mehr erleidet das jeweilige Modell eine automatische Verwundung, gegen die keine Schutz- oder Regenerationswürfe erlaubt sind. Erleidet die Zieleinheit wenigstens einen Lebenspunktverlust durch die Todesseuche, muss diese sofort einen Paniktest ablegen.

WARPSPRUCHROLLE

25 Punkte

Nur für Modelle vom Seuchenklan

Nur eine Anwendung

Gebundener Zauber (Energienstufe: W6); Direktschadenszauber. Der Zauberspruch der Warpspruchrolle besitzt eine Reichweite von 24 Zoll und kann gegen eine (1) beliebige Einheit gewirkt werden, die sich im Sichtbereich des Trägers befindet. Der Zauber verursacht bei jedem Modell der Einheit einen Treffer der Stärke 2, gegen den keinerlei Rüstungswürfe gestattet sind.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

WARPENERGIE-KONDENSATOR

20 Punkte

Während jeder eigenen Magiephase generiert ein Grauer Prophet oder Warlocktechniker mit einem Warpenergie-Kondensator bei einem Wurf von 4 oder mehr auf einem W6 einen zusätzlichen Energiewürfel. Zusätzlich hilft die Apparatur einem Zauberer dabei, den Zauberspruch Warpblitz zu wirken. Der Träger eines Warpenergie-Kondensators verursacht mit einem Warpblitz zwei (2) zusätzliche Treffer.

WARPSTEINHAPPEN

10 Punkte

Nur für Modelle vom Klan Skryre

Nur eine Anwendung

Beliebig viele Skavenmodelle dürfen so viele Warpsteinhappen kaufen, wie es ihnen ihr Punktelimit für magische Gegenstände gestattet. Warpsteinhappen zählen nicht gegen das Limit an Arkanen Gegenständen, die ein Modell mit sich tragen darf.

Ein solches Modell darf Warpsteinhappen verzehren, um seine Macht zu steigern. Gib vor der Anwendung von Zaubersprüchen bekannt, dass ein Modell Warpsteinhappen konsumiert. Für jeden Warpsteinhappen darf der Zauberer einen einzelnen Würfel zu seinem Komplexitätswurf addieren. Dieser Würfel wird wie ein gewöhnlicher Energiewürfel verwendet, außer dass der Anwender dadurch mehr Würfel werfen darf, als ihm seine Stufe normalerweise gestatten würde. Ein Zauber darf auch nur mit Warpsteinhappen gewirkt werden.

Für jeden durch Warpsteinhappen generierten Würfel, der ein Ergebnis von 1 zeigt, erleidet der Zauberer einen Lebenspunktverlust, gegen den kein Rüstungswurf erlaubt ist. Die Auswirkungen von Totaler Energie oder Zauberputzer werden normal ermittelt. Wenn du sowohl durch Warpsteinhappen generierte Würfel als auch normale Energiewürfel für einen Zauber verwendest, ist es am besten, die Würfel separat zu werfen oder verschiedenfarbige Würfel zu verwenden (warpsteinfarbende Würfel wären natürlich am besten!).

MAGISCHE STANDARTEN

HEILIGE STANDARTE DER GEHÖRNTEN RAM

55 Punkte

Alle feindlichen Einheiten im Umkreis von 13 Zoll um diese Standarte erleiden einen Abzug von -1 auf ihren Moralwert. Zusätzlich darf der kontrollierende Spieler jede feindliche Einheit, die sich in Basekontakt mit dem Träger der Heiligen Standarte befindet, dazu zwingen, erfolgreiche Moralwerttests zu wiederholen.

STURMBANNER

50 Punkte

Nur eine Anwendung

Diese Standarte darf zu Beginn eines beliebigen Spielerzuges aktiviert werden. Auf dem gesamten Spielfeld dürfen keinerlei Flugbewegungen durchgeführt werden und feindliche Fernkampfattacken erleiden einen Malus von -2 auf ihre Trefferwürfe. Alle feindlichen nichtmagischen Geschosse, die nicht die BF verwenden, um ihr Ziel zu treffen, benötigen ein Ergebnis von 5 oder mehr auf einem W6, um schießen zu dürfen. Wirf zu Beginn jedes deiner folgenden Spielerzüge einen W6. Die Auswirkungen des Sturmbanners enden erst bei einem Wurf Ergebnis von 3 oder weniger. Bei einem Wurf Ergebnis von 4 oder mehr hält der Effekt eine weitere Runde an. Wiederhole diesen Prozess, bis du für diesen Effekt keine 4 oder mehr würfelst.

GROSSSTANDARTE DER ICLANÜBERLEGENHEIT

30 Punkte

In jedem Nahkampf, in dem die Einheit mit dieser Standarte mehr Glieder als ihr Gegner mit der größten Einheitenstärke hat, addiert das Banner nicht wie üblich +1 auf das Kampfergebnis, wie jede andere Standarte auch, sondern W3. Würfle am Ende jeder Nahkampfphase neu.

LEICHENTUCH DES TRIEFENDEN TODES

30 Punkte

Alle feindlichen Modelle in direktem Kontakt mit dem Träger dieses Banners erleiden zu Beginn jeder Nahkampfphase einen Treffer der Stärke 3, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Zusätzlich gilt: Wenn die Einheit mit dem Leichentuch des triefenden Todes aus einem Nahkampf flieht, erleiden alle feindlichen Einheiten, die sie verfolgen wollen, sofort 2W6 Treffer der Stärke 3, gegen die keine Rüstungswürfe erlaubt sind.

BANNER DES TIEFENREICHES

25 Punkte

Zu Beginn jeder Nahkampfphase erleiden alle feindlichen Einheiten in direktem Kontakt mit der Einheit, die diese Standarte trägt, 2W6 automatische Treffer der Stärke 2, gegen den keine Rüstungswürfe erlaubt sind. Diese Treffer werden wie Beschuss verteilt.

SEUCHENBANNER

25 Punkte

Nur für Modelle vom Seuchenklan

Nur eine Anwendung

Einmal pro Spiel darf das Seuchenbanner in einer beliebigen Nahkampfphase aktiviert werden. Für den Rest dieser Nahkampfphase dürfen alle Seuchenmönche in der Einheit verpatzte Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

Dieser Gegenstand ist kein einzigartiger Gegenstand. Es ist daher möglich, dass mehrere Modelle einen oder mehrere dieser Gegenstände besitzen (auch zusätzlich zu anderen dieser Kategorie).

BANNER DER WIMMELNDEN HORDE

10 Punkte

Nur eine Anwendung

Einmal pro Spiel darf die Einheit zu Beginn ihres Spielerzuges (mit Ausnahme des ersten) die Standarte aktivieren. Wenn die Einheit mit der Standarte marschieren darf, kann sie sich das Dreifache ihrer Grundbewegung bewegen, anstelle dem Zweifachen. Ein solch hoher Energieverbrauch hat jedoch auch seinen Preis. Nachdem die Einheit marschiert ist, erleidet sie W6 Treffer der Stärke 3, die keine Rüstungswürfe erlauben und wie Beschuss verteilt werden.

ZWERGENHAUTBANNER

5 Punkte

Die Einheit, die dieses Banner trägt, hasst alle Zwerge und wird im Gegenzug auch von allen Zwergen gehasst.



Das Fantasy-Strategiespiel „Tactical War“ ermöglicht es dir, eine Streitmacht mächtiger Krieger in den Kampf zu führen. Mit Armeen aus Miniaturen versuchen die Spieler auf Tabletop-Schlachtfeldern mit Taktik, Fingigkeit und jeder Menge Würfelglück den Sieg zu erringen.

Das System ist größtenteils kompatibel zu „Warhammer Fantasy“ (5-8. Edition). Dabei handelt es sich jedoch um kein offizielles GamesWorkshop-Produkt, sondern vielmehr um eine von Fans verfasste Auflage, welche es dir ermöglichen soll, deine Miniaturen wie gewohnt in Fantasy-Schlachten, nach altgediegener Manier, zu verwenden.

Ziel soll es nicht sein, GamesWorkshop die Stirn zu bieten und eine Konkurrenz aufzubauen. Vielmehr wollen wir diese unterstützen, indem wir „alten Hasen“, welche sich gegen neue Editionen, wie beispielsweise AoS, entschieden haben, die Möglichkeit zu bieten, Ihre Armeen auch weiterhin auszubauen und mit nahezu alt bekannten Regeln zur Schlachtbank (oder zum glorreichen Sieg) zu führen.

Ein solches Projekt ist selbstverständlich nicht ohne helfende Hände und zahlreiche Testspieler zu realisieren, weshalb wir uns an dieser Stelle auch bei den freiwilligen Helfern, die nicht Bestandteil unseres Kernteams sind, bedanken wollen.

Unser Kernteam besteht aus: C. Müller (Alias Niniel), D. Riebe (Alias Satannes), K. Gerstens (Alias Moe), K. Kretschmann (Alias Lupino), L. Greid (Alias Duras), M. Gieseke (Alias Gauron) und T. Wohlsing (Alias Wollli).