

The background of the cover is a detailed, dark, and atmospheric illustration of a Skaven war camp. In the center, a large, horned Skaven warrior in ornate, spiked armor stands atop a pile of bodies. He has a fierce, open-mouthed expression and is holding a banner. To his left, another Skaven warrior is shown in a dynamic, lunging pose, holding a large, curved blade. The scene is filled with various Skaven units, including warriors, archers, and siege engines, all rendered in a gritty, painterly style. The lighting is dramatic, with strong highlights and deep shadows, creating a sense of chaos and battle. At the top, the title 'WARHAMMER AGE OF SIGMAR' is written in a stylized, golden font with a dark blue background and ornate, spiked borders. At the bottom, the text 'WARHAMMER LEGENDS SKAVEN' is written in a clean, white, sans-serif font.

WARHAMMER

AGE OF SIGMAR

WARHAMMER
LEGENDS
SKAVEN

EINLEITUNG

Die boshafte Skaven nagen wie ein bösartiges Geschwür an den Wurzeln der Welt. Sie verbreiten Verderbnis, untergraben gnadenlos Zivilisationen und warten ab, bis die Zeit zur Invasion gekommen ist. Zahllo-

se Armeen stehen bereit, um aus ihrem unterirdischen Reich hervorzuströmen und das rechtmäßige Erbe ihres Volkes zu beanspruchen. Ihr ultimatives Schicksal ist die alleinige Herrschaft, wie ihnen die Große

Gehörnte Ratte hundertfach heimlich einflüsterte, jene boshafte Gottheit der Rattenmenschen, die für alle Zeit an dem Stoff kratzt, der die physische Welt vom Großen Jenseits trennt.

DIE KOMPENDIEN DER WARHAMMER LEGENDS

Jede fantastische Citadel-Miniatur ist ein einzigartiger Teil der stetig voranschreitenden Geschichte von Warhammer. Es ist eine traurige Wahrheit, dass wir nicht jedes Modell, das wir jemals hergestellt haben, bis in alle Ewigkeit verkaufen und mit Regeln unterstützen können. Wenn wir neue Modelle ersinnen und ihren Hintergrund in neuen Büchern mit ihrer Geschichte und ihren Regeln erkunden, müssen wir die Produktion älterer Modelle einstellen. Doch wie viele unter euch wissen wir unsere Sammlung aus Citadel-Miniaturen zu schätzen und möchten sie immer noch in unseren Spielen einsetzen, um damit glorreiche Abenteuer auf dem Tabletop-Schlachtfeld zu erleben!

Hier kommen die Kompendien der Warhammer Legends ins Spiel. Warhammer Legends bietet diesen Miniaturen eine Heimat und ist eine Umgebung, in der wir Regeln veröffentlichen können, damit auch deine älteren Miniaturen weiterhin eingesetzt werden können. Die Regeln, die wir hier zeigen, sind in ihrer Gestaltung endgültig und werden nur dann aktualisiert, wenn sich etwas an den Grundmechaniken von Warhammer Age of Sigmar ändert. Das bedeutet, dass Legends-Einheiten nicht für das ausgewogene Spiel entwickelt wurden (da sie beispielsweise keine jährliche Aktualisierung ihrer Punktkosten erhalten).

ARMEEN DER WELT-DIE-WAR

Die Truppschiftrollen in diesem Kompendium ermöglichen dir den Einsatz von Legends-Citadel-Miniaturen, um Schlachten aus der Welt-die-war mit den Regeln von Warhammer Age of Sigmar auszutragen. Das Kompendium enthält die Regeln für alle Legends-Einheiten der Skaven, sodass du Einheiten und Armeen der Skaven aus der Welt-die-war in freien und erzählerischen Spielen einsetzen kannst.

Wir haben zudem die Schiftrollen jener Einheiten der Skaven beigefügt, die in der Welt-die-war fochten, deren Abkömmlinge in den Reichen der Sterblichen leben und für die es bei Warhammer Age of Sigmar noch Modelle gibt. Beispielsweise findest du eine Truppschiftrolle für Plague Monks, sodass du die Modelle als Teil einer Skaven-Armee der Welt-die-war einsetzen kannst. Außerdem können Plague-Monk-Modelle auch mit der Schiftrolle der Plague Monks aus dem Battletome: Skaven eingesetzt werden, wenn du sie als Teil einer Armee der Skaven in den Reichen der Sterblichen in die Schlacht führen möchtest.

Warhammer Age of Sigmar © Games Workshop Ltd. 2019



TRUPPENSCHRIFTROLLE

LORD SKROLK



NAHKAMPFWAFFEN

Verderbensstab

Reichw. Attacken

2"

Treffen

3+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Lord Skrolk ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit dem Verderbensstab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Pestilenzaura: Ziehe 1 von Trefferwürfen für Attacken von feindlichen Modellen ab, solange sie sich innerhalb von 1" um dieses Modell befinden.

Rasender Angriff: Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn das Modell im selben Zug angegriffen hat.

Der Verderbensstab: Jedes Mal, wenn dieses Modell attackiert, wirfst du einen Würfel, wenn, nachdem alle Attacken dieses Modells abgehandelt wurden, ein beliebiger Trefferwurf für eine Attacke mit dem Verderbensstab einen Treffer verursacht hat und das Ziel nicht getötet wurde. Bei 5+ wird das Ziel getötet.

Das Liber Bubonicus: In deiner Heldenphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 24" um dieses Modell, die für dieses Modell sichtbar ist, wählen, einen Würfel werfen und das entsprechende Ergebnis aus der folgenden Tabelle anwenden:

1	Kein Effekt
2-4	Wirf 1 Würfel für jedes Modell in der feindlichen Einheit. Für jede 6 erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.
5-6	Wirf 1 Würfel für jedes Modell in der feindlichen Einheit. Für jede 5+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

Entsetzen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

MAGIE

Lord Skrolk ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken versuchen und in der feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Atem der Pestilenz*.

Atem der Pestilenz: *Atem der Pestilenz* hat einen Zauberwert von 5. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du 1 für den Zauberen sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 6" um ihn. Wirf 1 Würfel für jedes Modell der feindlichen Einheit, das sich innerhalb von 6" um den Zauberen befindet. Für jede 5+ erleidet die feindliche Einheit 1 tödliche Verwundung.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

THANQUOL

AUF BONERIPPER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpfeuerprojektoren	8"	—			siehe unten	
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Stab der Gehörnten Ratte	2"	2	4+	3+	-1	W3
Warpfeuerbrenner	2"	siehe unten	3+	3+	-2	3
Schmetterschläge	2"	✱	4+	3+	-1	2

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Schmetterschläge	Stab der Gehörnten Ratte
0-3	10"	6	+2
4-5	9"	5	+2
6-8	8"	4	+1
9-10	7"	3	+1
11+	6"	2	0

BESCHREIBUNG

Thanquol auf Boneripper ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit dem Stab der Gehörnten Ratte bewaffnet.

REITTIER: Thanquols Reittier, Boneripper, ist mit insgesamt vier Warpfeuerwaffen bewaffnet, die sich aus einer beliebigen Kombination von Warpfeuerbrennern und/oder Warpfeuerprojektoren zusammensetzen.

FÄHIGKEITEN

Schutz der Gehörnten Ratte: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Stab der Gehörnten Ratte: Addiere den in der Schadenstabelle oben angegebenen Modifikator für den Stab der Gehörnten Ratte zu Zauberwürfen für dieses Modell.

Warpamulett: In deiner Heldenphase kannst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Warpfeuerbrenner: Der Attackenwert für die Warpfeuerbrenner dieses Modells entspricht der doppelten Anzahl der Warpfeuerbrenner, mit denen Boneripper bewaffnet ist.

Warpfeuerprojektoren: Verwende für eine Attacke mit Warpfeuerprojektoren nicht die Attackenabfolge. Wirf stattdessen X Würfel für jedes Modell in der Zieleinheit, das sich innerhalb von 8" um dieses Modell befindet, wobei X gleich der Anzahl an Warpfeuerprojektoren ist, mit denen dieses Modell bewaffnet ist. Für jede 4+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Warpstein-Abhängigkeit: Einmal in jeder deiner Heldenphasen, wenn dieses Modell einen Zauber zu wirken versucht, kannst du ansagen, dass es einen Warpsteinhappen zu sich nimmt, bevor du den Zauberwurf ablegst. Wenn du das tust, wirf 3W6. Dieser Wurf kann nicht wiederholt oder modifiziert werden. Bei einem Wurf von genau 13 wird der Zauber gewirkt und kann nicht gebannt werden und dieses Modell erleidet W6 tödliche Verwundungen, nachdem die Effekte des Zaubers abgehandelt wurden. Entferne bei jedem anderen Ergebnis einen Würfel deiner Wahl und verwende die übrigen 2W6 als Zauberwurf.

MAGIE

Thanquol auf Boneripper ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Wahnsinn*.

Wahnsinn: *Wahnsinn* hat einen Zauberwert von 8. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wird, wähle einen feindlichen **HELDEN** innerhalb von 3" um den Zaubernden, den der Zaubernde sehen kann, und wirf eine Anzahl von Würfeln gleich der Summe der Attackenwerte aller Nahkampfwaffen, mit denen der **HELD** bewaffnet ist. Für jede 5+ kannst du bei einer feindlichen Einheit innerhalb von 3" um den **HELDEN** 1 tödliche Verwundung verursachen (wenn du möchtest, kannst du unterschiedliche Einheiten wählen, die tödliche Verwundungen erleiden).

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Macht hinter dem Thron: Du kannst diese Befehlsfähigkeit zu Beginn deiner nächsten Heldenphase einsetzen. Wenn du dies tust, kann bis zu deiner nächsten Heldenphase ein einzelner befreundeter **SKAVENBLIGHT-HELD** (aber nicht dieses Modell) die Befehlsfähigkeit *Im Laufschrift* einsetzen, ohne dafür einen Befehlspunkt auszugeben; ein weiterer befreundeter **SKAVENBLIGHT-HELD** (aber nicht dieses Modell) kann die Befehlsfähigkeit *Vorwärts zum Sieg* einsetzen, ohne dafür einen Befehlspunkt auszugeben; und ein dritter befreundeter **SKAVENBLIGHT-HELD** (aber nicht dieses Modell) kann die Befehlsfähigkeit *Ermutigende Gegenwart* einsetzen, ohne dafür einen Befehlspunkt auszugeben.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

THANQUOL

MIT BONERIPPER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	
Warpflammenwerfer	8"	siehe unten					
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	
Stab der Gehörnten Ratte	2"	2	4+	3+	-1	W3	
Klauen und Zähne	2"	4	3+	3+	-2	3	

BESCHREIBUNG

Thanquol und Boneripper sind namhafte Persönlichkeiten und ein einzelnes Modell. Thanquol ist mit dem Stab der Gehörnten Ratte bewaffnet.

BEGLEITER: Thanquol wird von Boneripper begleitet, der mit einem Warpflammenwerfer und seinen Klauen und Zähnen attackiert. Für alle Regelbelange werden Thanquol und Boneripper wie ein einzelnes Modell mit dem oben angegebenen Profil behandelt und Boneripper muss jederzeit innerhalb von 1" um Thanquols Modell bleiben. Boneripper wird in allen Regelbelangen als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Schutz der Gehörnten Ratte: Wirf einen Würfel, bevor du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Weise bei 4+ diese Verwundung oder tödliche Verwundung einer befreundeten Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell zu, statt sie diesem Modell zuzuweisen. Wenn sich keine befreundete Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell befindet, wird die Verwundung oder tödliche Verwundung stattdessen bei 4+ verhindert.

Amulett der Gehörnten: In deiner Heldenphase kannst du 1 diesem Modell zugewiesene Verwundung heilen.

Warpflammenwerfer: Verwende für Attacken mit einem Warpflammenwerfer nicht die normale Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel und ziehe 1 vom Ergebnis ab, wenn es sich beim Ziel um ein **MONSTER** handelt. Ist das Ergebnis gleich oder kleiner als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, so erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen.

Warpstein-Abhängigkeit: Bevor dieses Modell einen Zauber zu wirken versucht, kannst du ansagen, dass es einen Klumpen Warpstein herunterschlingt. Wenn du dies tust, addiere 1 auf den Zauberwurf. Wenn das unmodifizierte Ergebnis des Zauberwurfes allerdings ein 1er-Pasch oder ein 2er-Pasch ist, erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung, nachdem die Effekte des Zaubers abgehandelt wurden.

MAGIE

Thanquol ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase bis zu drei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase bis zu zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkanes Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Versengen*.

Versengen: *Versengen* hat einen Zauberwert von 7. Wird es erfolgreich gewirkt, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 24" um den Zaubernden, die er sehen kann. Die gewählte feindliche Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen. Bei einem Zauberwurf von 10+ erleidet die gewählte Einheit stattdessen W6 tödliche Verwundungen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Segen der Gehörnten Ratte: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle eine befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befindet. Wirf bis zu deiner nächsten Heldenphase jedes Mal einen Würfel, wenn du der gewählten Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist, und addiere 1 auf den Wurf, wenn die Einheit aus 13 oder mehr Modellen besteht. Bei 6+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

IKIT CLAW



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmdämon	24"	siehe unten				
Warpsteinpistole	10"	1	4+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Sturmdämon	2"	2	3+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ikit Claw ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit Sturmdämon und einer Warpsteinpistole bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Eisernes Exoskelett: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Zusätzlich kann dieses Modell einmal pro Schlacht, in deiner Fernkampfphase, eine Warpfeuerattacke durchführen. Wenn es dies tut, wählst du 1 für dieses Modell sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 8" um dieses Modell und wirfst einen Würfel. Ziehe 1 vom Ergebnis ab, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist. Ist das Ergebnis gleich der oder niedriger als die Anzahl der Modelle in der Zieleinheit, erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen.

Sturmdämon: Verwende für eine Attacke mit Sturmdämon als Fernkampfwaffe nicht die Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel. Bei einer 1 erleidet dieses Modell W3 tödliche Verwundungen. Bei 2-5 erleidet die Zieleinheit W3 tödliche Verwundungen. Bei 6+ erleidet die Zieleinheit W3+1 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Ikit Claw ist ein **ZAUBERER**. Er kann in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Warpgewitter*.

Warpgewitter: *Warpgewitter* hat einen Zauberwert von 7. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wähle bis zu drei feindliche Einheiten innerhalb von 18" um den Zaubernden, die der Zaubernde sehen kann. Wirf für jede dieser Einheiten einen Würfel; bei 2+ erleidet diese Einheit W3 tödliche Verwundungen.

THROT THE UNCLEAN



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Peitsche der Qualen	2"	3	3+	4+	-	1
Skaven-Handwaffe	1"	2	4+	4+	-	1
Todeskragen	2"	2	4+	3+	-	W3

BESCHREIBUNG

Throt the Unclean ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit einer Skaven-Handwaffe, der Peitsche der Qualen und dem Todeskragen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Todeskragen: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit dem Todeskragen verursacht diese Attacke 2 Treffer am Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf aus. Verdopple zusätzlich den Schadenswert für Attacken mit dem Todeskragen, wenn das Ziel ein **MONSTER** ist.

Fressgier: In deiner Heldenphase kannst du 1 befreundeten Einheit **SKAVENBLIGHT-GIANT-RATS** oder **SKAVENBLIGHT-RAT-OGRES** innerhalb von 3" um dieses Modell W3 tödliche Verwundungen zufügen. Wenn du dies tust, kannst du W3 Verwundungen heilen, die diesem Modell zugewiesen sind.

Regeneration: In deiner Heldenphase kannst du 1 Verwundung heilen, die diesem Modell zugewiesen ist.

Peitsche der Qualen: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, solange sie sich innerhalb von 2" um dieses Modell befinden.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Meistertreiber: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addierst du am Ende der Nahkampfphase 1 zum Attackenwert von Nahkampfwaffen, die von befreundeten Einheiten von **SKAVENBLIGHT-GIANT-RATS** oder **SKAVENBLIGHT-RAT-OGRES** eingesetzt wurden, solange sie sich vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell befinden.

QUEEK HEADTAKER



NAHKAMPFWAFFEN

Zwergentöter

Skaven-Handwaffe

Reichw.

1"

1"

Angriffe

3

3

Treffer

3+

3+

Verwunden

3+

3+

Wucht

-1

-

Schaden

W3

1

BESCHREIBUNG

Queek Headtaker ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit dem Zwergentöter und einer Skaven-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Hasst Zwerge, Orks und Goblins: Du kannst Verwundungswürfe für Angriffe dieses Modells wiederholen, wenn das Ziel der Attacke ein **DWARF**, **ORC** oder **GOBLIN** ist.

Trophäensammler: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Angriffe dieses Modells gegen einen **HELDEN**.

Zwergentöter: Verdopple den Schadenswert des Zwergentöters, wenn das Ziel der Attacke ein **DWARF** ist.

Warpsteinrüstung: Bei einem unmodifizierten Schutzwurf von 6 für eine Attacke gegen dieses Modell erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Angriffe abgehandelt wurden.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Töten-töten! Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen, wenn dieses Modell dein General ist und es sich auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addierst du bis zum Ende der Nahkampfphase 1 zum Angriffswert von Nahkampfwaffen, die von befreundeten Einheiten aus **SKAVENBLIGHT-STORMVERMIN** eingesetzt werden, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

VERMINLORD



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Greifschwänze	6"	☀	3+	3+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Verdammnisklinge	3"	4	3+	3+	-1	3
Verminlord-Dolch	1"	4	☀	3+	-1	2

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Greifschwänze	Verminlord-Dolch
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	3+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	4+
10+	4"	1	4+

BESCHREIBUNG

Ein Verminlord ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer Verdammnisklinge, einem Verminlord-Dolch und Greifschwänzen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Inmitten der wimmelnden Flut: Du kannst Verwundungswürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es sich innerhalb von 13" um 13 oder mehr befreundete **SKAVENBLIGHT**-Modelle befindet.

Ungezieferwut: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es im selben Zug angegriffen hat.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken versuchen und in der feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Fürchterliche Todesraserei*.

Fürchterliche Todesraserei: *Fürchterliche Todesraserei* hat einen Zauberwert von 7. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wähle bis zu W3 für den Zaubernden sichtbare befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 13" um ihn befinden. Wenn bis zu deiner nächsten Heldenphase ein beliebiges Modell aus einer dieser Einheiten getötet wird, kann es, bevor es aus dem Spiel entfernt wird, eine Nachrichten-Bewegung durchführen und dann mit allen Nahkampfwaffen attackieren, mit denen es ausgerüstet ist.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Tyrann der Schlacht: Du kannst diese Befehlsfähigkeit in der Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit. In dieser Phase kannst du Treffer- und Verwundungswürfe von 1 für befreundete **SKAVENBLIGHT-VERMINUS**-Einheiten wiederholen, solange sie sich vollständig innerhalb von 13" um das gewählte Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

WARLORD



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Zweihandwaffe	1"	3	3+	3+	-1	W3
Skaven-Hellebarde	2"	3	3+	3+	-1	1
Skaven-Handwaffe	1"	5	3+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Warlord ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Skaven-Zweihandwaffe und Skaven-Schild; Skaven-Hellebarde und Skaven-Schild; Skaven-Handwaffe und Skaven-Schild; einem Paar Skaven-Handwaffen.

FÄHIGKEITEN

Wirbel aus rostigem Stahl: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken dieses Modells wiederholen, wenn es mit einem Paar Skaven-Handwaffen bewaffnet ist.

Skaven-Schild: Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken mit einem Schadenswert von 1 gegen dieses Modell.

Zuschlagen und davonhuschen: Wenn du dieses Modell in der Nahkampfphase zum Kämpfen wählst, kannst du ansagen, dass es davonhuscht, anstatt nachzurücken und zu attackieren. Wenn du dies tust, muss dieses Modell eine normale Bewegung durchführen und sich dabei zurückziehen.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Kaut-nagt ihre Knochen! Du kannst diese Befähigung zu Beginn der Nahkampfphase einsetzen. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 13" um ein befreundetes Modell mit dieser Befähigung befindet. Addiere 1 zum Attackenwert von Nahkampfwaffen, die in dieser Phase von der gewählten Einheit eingesetzt werden. Du kannst dieselbe Einheit nicht mehr als einmal pro Phase wählen, um von dieser Fähigkeit zu profitieren.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

GREY SEER



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Stab

Reichw. Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

2" 1 4+ 3+ -1 W3

BESCHREIBUNG

Ein Grey Seer ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Skaven-Stab bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Warpsteinhappen: Einmal in jeder deiner Heldenphasen, wenn dieses Modell einen Zauber zu wirken versucht, kannst du ansagen, dass es einen Warpsteinhappen zu sich nimmt, bevor du den Zauberwurf ablegst. Wenn du das tust, wirf 3W6. Dieser Wurf kann nicht wiederholt oder modifiziert werden. Bei einem Wurf von genau 13 wird der Zauber gewirkt und kann nicht gebannt werden und dieses Modell wird getötet, nachdem die Effekte des Zaubers abgehandelt wurden. Entferne bei jedem anderen Ergebnis einen Würfel deiner Wahl und verwende die übrigen 2W6 als Zauberwurf.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Verdorren*.

Verdorren: *Verdorren* hat einen Zauberwert von 7. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wähle 1 für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 13" um ihn und wirf 2W6. Ist das Ergebnis des Wurfs höher als der Wundenwert der gewählten Einheit, erleidet sie W3 tödliche Verwundungen und bis zu deiner nächsten Heldenphase wird 1 von den Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen der gewählten Einheit abgezogen.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

GREY SEER

AUF SCREAMING BELL



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Stab	2"	3	4+	4+	-1	1
Reißende Klauen und Fänge	1"	4	4+	3+	-1	2
Rostige Stacheln	1"	W6	☀	3+	-1	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Rostige Stacheln	Untergangsgeläut
0-3	6"	2+	26"
4-5	6"	3+	22"
6-8	4"	4+	18"
9-10	4"	4+	14"
11+	3"	5+	10"

BESCHREIBUNG

Ein Grey Seer auf Screaming Bell ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Skaven-Stab bewaffnet.

REITTIER: Die Screaming Bell dieses Modells attackiert mit Rostigen Stacheln.

BESATZUNG: Dieses Modell hat einen Rat Ogre als Besatzung, der mit seinen Reißenden Klauen und Fängen attackiert. Der Rat Ogre wird für alle Regelbelange als Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Altar der Gehörnten Ratte: Lege keine Kampfschocktests für befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheiten ab, wenn sie sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befinden.

Schutz der Gehörnten Ratte: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird diese Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

In die Schlacht geschoben: Dieses Modell kann sich nicht bewegen, wenn sich zu Beginn der Bewegung weniger als 10 befreundete **SKAVENBLIGHT**-Modelle innerhalb von 6" um es befinden. Außerdem haben die Rostigen Stacheln dieses Modells einen Attackenwert von 2W6 anstatt W6, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Untergangsgeläut: Würfle zu Beginn deiner Heldenphase für dieses Modell mit 2W6 auf der Tabelle unten. Die Reichweite des Untergangsgeläuts ist in der Schadenstabelle angegeben.

2W6 Ergebnis

- 2 *Magische Rückkopplung:* Jede Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell erleidet W3 tödliche Verwundungen.
- 3-4 *Unheiliger Lärm:* Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase W6" auf den Bewegungswert dieses Modells.
- 5-6 *Ohrenbetäubendes Geläut:* Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite des Untergangsgeläuts dieses Modells. Bei 4+ erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung.
- 7 *Energiewelle:* Addiere bis zum Ende dieser Heldenphase 1 auf Zauberwürfe für befreundete **SKAVENBLIGHT-ZAUBERER**, die sich in Reichweite des Untergangsgeläuts dieses Modells befinden.
- 8-9 *Apokalyptisches Verhängnis:* Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite des Untergangsgeläuts dieses Modells. Bei 4+ erleidet die Einheit W3 tödliche Verwundungen.
- 10-11 *Schwall unheiliger Töne:* Ziehe bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 von Trefferwürfen für Attacken feindlicher Einheiten ab, die sich vollständig in Reichweite des Untergangsgeläuts dieses Modells befinden.
- 12 *Bewegung hinter dem Schleier:* Du kannst einen **SKAVENBLIGHT-VERMINLORD** auf das Schlachtfeld beschwören und deiner Armee hinzufügen. Die beschworene Einheit muss in Reichweite des Untergangsgeläuts dieses Modells und weiter als 9" von feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt werden. Wenn du dieses Ergebnis danach in derselben Schlacht noch einmal würfelst, heile bis zu 12 diesem Modell zugewiesene Verwundungen, anstatt einen **SKAVENBLIGHT-VERMINLORD** zu beschwören.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase zwei Zauber zu wirken und in der gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Spaltenruf*.

Spaltenruf: *Spaltenruf* hat einen Zauberwert von 6. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wähle 1 für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 18" um ihn und wirf 2W6. Ist das Wurfergebnis größer als der Bewegungswert der gewählten Einheit, so erleidet die Einheit eine Anzahl tödlicher Verwundungen, die der Differenz zwischen dem Ergebnis und ihrem Bewegungswert entspricht. Dieser Zauber hat keine Auswirkungen auf Einheiten, die fliegen können.

DEATHMASTER SNIKCH



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Wurfsterne	12"	W6	3+	4+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Tränenklingen	1"	6	3+	3+	-2	W3

BESCHREIBUNG

Deathmaster Snikch ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit Skaven-Wurfsternen und Tränenklingen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schlägt immer zuerst zu: Dieses Modell kämpft zu Beginn der Nahkampfphase, bevor die Spieler irgendwelche anderen Einheiten zum Kämpfen in dieser Phase wählen. Dieses Modell kann in dieser Nahkampfphase nicht noch einmal kämpfen, sofern es ihm nicht ein Zauber oder eine Fähigkeit erlaubt, erneut zu kämpfen.

Schattenmantel: Dieses Modell ist nicht sichtbar für feindliche Modelle, die sich weiter als 6" von diesem Modell entfernt befinden.

Ausweichen: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

Verborgener Mörder: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als verborgene Reserveeinheit aufgestellt wird. Wenn du dies tust, kannst du dieses Modell zu Beginn einer Nahkampfphase innerhalb von 1" um eine befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheit mit 5 oder mehr Modellen und einem Wundenwert von 1 aufstellen. Wenn dieses Modell vor Beginn der vierten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wird es getötet.

Hinterlistiger Infiltrator: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als infiltrierende Reserveeinheit aufgestellt wird. Wenn du dies tust, musst du dieses Modell am Ende deiner zweiten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante und weiter als 9" von feindlichen Einheiten entfernt aufstellen.

TRETCH CRAVENTAIL



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	6	4+	4+	-	1
Schwanzklinge	1"	2	4+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Tretch Craventail ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Paar Skaven-Handwaffen und einer Schwanzklinge bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Schädelhelm des Glücks: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 4+ wird die Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert. Zusätzlich kannst du einmal pro Schlacht 1 Trefferwurf oder 1 Verwundungswurf für eine Attacke dieses Modells oder 1 Schutzwurf für eine Attacke gegen dieses Modell wiederholen oder 1 Rennen- oder Angriffswurf für dieses Modell wiederholen.

Paar Skaven-Handwaffen: Du kannst Trefferwürfe von 1 für Attacken mit einem Paar Skaven-Handwaffen wiederholen.

Bleibt hier, hole-hole Hilfe! Einmal pro Schlacht kann dieses Modell zu Beginn einer beliebigen Phase Hilfe holen gehen. Wenn es dies tut, entfernst du das Modell vom Schlachtfeld und stellst es dann an beliebiger Stelle auf dem Schlachtfeld innerhalb von 3" um eine befreundete Einheit und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf.

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Hackt-hackt, schlitzt-schlitzt! Du kannst diese Befähigung in der Nahkampfphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, addierst du bis zum Ende dieser Nahkampfphase 1 zum Attackenwert von Nahkampfwaffen, die von befreundeten Einheiten aus **SKAVENBLIGHT-CLANRATS** eingesetzt werden, solange sie sich vollständig innerhalb von 18" um dieses Modell befinden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

ASSASSIN



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Wurfsterne	12"	4	4+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	3	3+	3+	-1	W3
Skaven-Kämpferklauen	1"	7	3+	3+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Assassin ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Skaven-Wurfsterne und Skaven-Handwaffen; oder Skaven-Wurfsterne und Skaven-Kämpferklauen.

FÄHIGKEITEN

Verborgener Mörder: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es als verborgene Reserveeinheit aufgestellt wird. Wenn du dies tust, kannst du dieses Modell zu Beginn einer Nahkampfphase innerhalb von 1" um eine befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheit mit 5 oder mehr Modellen und einem Wundenwert von 1 aufstellen. Wenn dieses Modell vor Beginn der vierten Schlachtrunde nicht auf dem Schlachtfeld aufgestellt wurde, wird es getötet.

Rennender Tod: Dieses Modell kann rennen und später im selben Zug schießen.

Wurfsterne: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 6 für eine Attacke mit Skaven-Wurfsterne verursacht diese Attacke 2 Treffer am Ziel anstatt 1. Führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf durch.

WARLOCK ENGINEER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpsteinpistole	9"	1	3+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warlockmodifizierte Waffe	1"	1	4+	3+	-1	W3

BESCHREIBUNG

Ein Warlock Engineer ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer Warpsteinpistole und einer Warlockmodifizierten Waffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mehr-mehr Warpenergie! Bevor du einen Trefferwurf für eine Attacke mit einer Warlockmodifizierten Waffe durchführst, kannst du ansagen, dass der Engineer ihren Generator überlädt. Wenn du dies tust, beträgt der Schadenswert für diese Attacke W6 anstatt W3. Wenn du dies aber tust und der umodifizierte Trefferwurf 1 beträgt, misslingt die Attacke und dieses Modell erleidet W6 tödliche Verwundungen.

MAGIE

Dieses Modell ist ein **ZAUBERER**. Es kann in deiner Heldenphase einen Zauber zu wirken versuchen und in der gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt den Zauber *Warpblitz*. Eine beliebige Anzahl an **SKAVENBLIGHT-WARLOCK-ENGINEERS** kann in derselben Heldenphase versuchen, *Warpblitz* zu wirken.

Warpblitz: *Warpblitz* hat einen Zauberwert von 5. Wird dieser Zauber erfolgreich gewirkt, wähle 1 für den Zaubernden sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 13" um ihn. Die gewählte Einheit erleidet W3 tödliche Verwundungen. Vor dem Zauberwurf kannst du ansagen, dass dieses Modell den Zauber durch seinen Warpenergieakkumulator verstärkt. Wenn du dies tust und der Zauber wird erfolgreich gewirkt und nicht gebannt, verursacht er W6 tödliche Verwundungen statt W3. Wenn du dies tust und der Zauber misslingt oder wird gebannt, erleidet dieses Modell W6 tödliche Verwundungen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

SKAVEN CHIEFTAIN

MIT BATTLE STANDARD



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Handwaffe

Reichw. 1"

4

Treffen 3+

3+

Verwunden 3+

3+

Wucht -

-

Schaden 1

1

BESCHREIBUNG

Ein Skaven Chieftain mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer Skaven-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Heiliges Banner der Gehörnten Ratte: In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell seine Schlachtstandarte aufpflanzt. Wenn du dies tust, kann dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase keine normalen Bewegungen oder Angriffsbewegungen durchführen, aber befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheiten vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell legen keine Kampfschocktests ab. Zusätzlich kannst du bis zu deiner nächsten Heldenphase Trefferwürfe von 1 für Nahkampfattacken befreundeter **SKAVENBLIGHT**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befinden, wiederholen.

SCHLÜSSELWÖRTER

SKAVENBLIGHT, VERMINUS, HELD, TOTEM, SKAVEN CHIEFTAIN MIT BATTLE STANDARD

TRUPPENSCHRIFTROLLE

PLAGUE PRIEST



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Stab
Seuchenschleuder

Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
2"	1	4+	3+	-1	W3
2"	2	4+	3+	-1	1

BESCHREIBUNG

Ein Plague Priest ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Skaven-Stab und einer Seuchenschleuder bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rasender Angriff: Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Giftige Dämpfe: Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um Einheiten mit dieser Fähigkeit. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit 1 tödliche Verwundung; bei einer 6 erleidet die Einheit stattdessen W3 tödliche Verwundungen. Dieses Fähigkeit betrifft **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten nicht.

Seuchengebete: In deiner Heldenphase kann dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle 1 der Gebete und führe mit einem Würfel einen Gebetswurf durch. Bei einer 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung und das Gebet bleibt unerhört. Bei 2 bleibt das Gebet unerhört. Bei 3+ wird das Gebet erhört.

Krankheit-Krankheit! Wird dieses Gebet erhört, wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 13" um dieses Modell und wirf einen Würfel für jedes Modell in der gewählten Einheit. Für jede 6 erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung. Dieses Gebet betrifft **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten nicht.

Pestilenz-Pestilenz! Wird dieses Gebet erhört, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 13" um dieses Modell. Wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um diesen Punkt. Bei 4+ erleidet die Einheit W3 tödliche Verwundungen. Dieses Gebet betrifft **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten nicht.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

PLAGUE PRIEST

AUF PLAGUE FURNACE



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Große Seuchenschleuder	3"	—			siehe unten	—
Skaven-Stab	2"	1	4+	3+	-1	W3
Skaven-Handwaffen	1"	6	4+	4+	-	1
Rostige Stacheln	1"	W6	☀	3+	-1	1

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Bewegung	Große Seuchenschleuder	Rostige Stacheln
0-3	6"	W3+4	2+
4-5	6"	W3+3	3+
6-8	4"	W3+2	4+
9-10	4"	W3+1	4+
11+	3"	W3	5+

BESCHREIBUNG

Ein Plague Priester auf Plague Furnace ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Skaven-Stab bewaffnet.

REITTIER: Das Plague Furnace dieses Modells attackiert mit seiner Großen Seuchenschleuder und seinen Rostigen Stacheln.

BESATZUNG: Dieses Modell hat eine Besatzung aus Plague Monks, die mit ihren Skaven-Handwaffen attackieren. Für Regelbelange wird die Besatzung wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Altar der Gehörnten Ratte: Lege keine Kampfschocktests für befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheiten ab, wenn sie sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befinden.

Große Seuchenschleuder: Folge für eine Attacke mit der Großen Seuchenschleuder dieses Modells nicht der Attackenabfolge. Wähle stattdessen eine feindliche Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell und wirf einen Würfel. Bei 2+ erleidet die gewählte Einheit eine Anzahl tödlicher Verwundungen entsprechend dem oben in der Schadenstabelle für die Große Seuchenschleuder angegebenen Wert.

Widerliche Gebete: In deiner Heldenphase kann dieses Modell eines der folgenden Gebete sprechen. Wenn es dies tut, wähle 1 der Gebete und führe mit einem Würfel einen Gebetswurf durch. Bei einer 1 erleidet dieses Modell 1 tödliche Verwundung und das Gebet bleibt unerhört. Bei 2 bleibt das Gebet unerhört. Bei 3+ wird das Gebet erhört.

Schmutz-Schmutz! Wird dieses Gebet erhört, wähle eine befreundete **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befindet. Du kannst bis zu deiner nächsten Heldenphase Verwundungswürfe für Attacken der gewählten Einheit wiederholen.

Wild-wild! Wird dieses Gebet erhört, wähle eine befreundete **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheit, die sich vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell befindet. Addiere bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 auf den Attackenwert von Nahkampfwaffen der gewählten Einheit. Du kannst dieselbe Einheit nicht mehr als einmal pro Heldenphase wählen, um von diesem Gebet betroffen zu werden.

Giftige Dämpfe: Wirf am Ende der Nahkampfphase einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 3" um Einheiten mit dieser Fähigkeit. Bei 4+ erleidet die jeweilige Einheit 1 tödliche Verwundung; bei einer 6 erleidet die Einheit stattdessen W3 tödliche Verwundungen. Dieses Fähigkeit betrifft **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten nicht.

Schutz der Gehörnten Ratte: Wirf jedes Mal einen Würfel, wenn du diesem Modell eine Verwundung oder tödliche Verwundung zuweist. Bei 5+ wird diese Verwundung oder tödliche Verwundung verhindert.

In die Schlacht geschoben: Dieses Modell kann sich nicht bewegen, wenn sich zu Beginn der Bewegung weniger als 10 befreundete **SKAVENBLIGHT**-Modelle innerhalb von 6" um es befinden. Außerdem haben die Rostigen Stacheln dieses Modells einen Attackenwert von 2W6 anstatt W6, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

TRUPPENSCHRIFTTROLLE

CLANRATS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Speer	2"	1	5+	4+	-	1
Skaven-Handwaffe	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Clanrats besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Skaven-Speer und Skaven-Schild; oder Skaven-Handwaffe und Skaven-Schild.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Champion sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells.

MUSIKER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Musiker sein. Addiere 1 zu Rennen- und Angriffswürfen einer Einheit, die Musiker enthält.

STANDARTENTRÄGER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Addiere 1 zum Mutwert einer Einheit, die Standartenträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Skaven-Schilde: Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken gegen eine Einheit, die Skaven-Schilde trägt, solange die Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

POISONED WIND MORTAR



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Giftwindbombe	24"	2	4+	4+	-3	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Poisoned Wind Mortar ist ein einzelnes Modell. Es ist mit Giftwindbomben und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mehr-mehr Gaskugeln! Bevor du die Ziele für die Giftwindbomben dieses Modell wählst, kannst du ansagen, dass die Besatzung die Feuerfrequenz erhöht. Wenn du dies tust, kannst du den Attackenwert der Giftwindbomben dieses Modells in dieser Phase verdoppeln. Wenn du dies tust, erleidet dieses Modell jedoch für jeden unmodifizierten Trefferwurf von 1 für eine Attacke mit Giftwindbomben in dieser Phase W3 tödliche Verwundungen, nachdem alle seine Attacken abgehandelt wurden.

Giftwindbomben: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Giftwindbomben, wenn das Ziel 10 oder mehr Modelle hat. Zusätzlich können für Giftwindbomben feindliche Einheiten als Ziel gewählt werden, die für das attackierende Modell nicht sichtbar sind.

WARPFIRE THROWER



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpfire Thrower	8"	—		siehe unten		
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Warpfire Thrower ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Warpfire Thrower und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Warpfeuer: Folge für eine Attacke mit einem Warpfire Thrower nicht der Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel für jedes Modell in der Zieleinheit, das sich innerhalb von 8" um das attackierende Modell befindet. Für jede 4+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Mehr-mehr Warpfeuer! Bevor du ein Ziel für den Warpfire Thrower dieses Modells bestimmst, kannst du ansagen, dass die Besatzung den Flussregulator ausschaltet. Wenn du dies tust, wirf zwei statt einem Würfel für jedes feindliche Modell innerhalb von 8" um dieses Modell. Tust du dies, musst du aber einen Würfel werfen, nachdem die Würfel abgehandelt wurden, um zu ermitteln, ob der Warpfire Thrower tödliche Verwundungen verursacht; bei 1 oder 2 wird dieses Modell getötet.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

RATLING GUN



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Ratling Gun	12"	2W6	4+	4+	-1	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Ratling Gun ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einer Ratling Gun und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mehr-mehr Warplei! Bevor du den Attackenwert für die Ratling Gun dieses Modells ermittelst, kannst du ansagen, dass die Besatzung ihren kardanischen Begrenzer löst. Wenn du dies tust, verdoppele den Attackenwert für diese Attacke. Wenn du dies allerdings tust und der Wurf zur Ermittlung des Attackenwerts einen Pasch ergibt, wird dieses Modell getötet, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

DOOM-FLAYER



NAHKAMPFWAFFEN

Wirbelnde Klingen
Skaven-Handwaffen

Reichw.

1"
1"

Attacken

W6
2

Treffen

3+
5+

Verwunden

3+
5+

Wucht

-1
-

Schaden

1
1

BESCHREIBUNG

Ein Doom-Flayer ist ein einzelnes Modell. Es ist mit Wirbelnden Klingen und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rotierender Tod: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit den Wirbelnden Klingen dieses Modells, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung durchgeführt hat.

Mehr-mehr rotierender Tod! Bevor du den Attackenwert für die Wirbelnden Klingen dieses Modells ermittelst, kannst du ansagen, dass die Besatzung den Generator bis zum Maximum aufdreht. Wenn du dies tust, wirf 2W6 anstatt W6, um den Attackenwert dieser Attacke zu ermitteln. Wenn du dies allerdings tust und der Wurf zur Ermittlung des Attackenwerts einen Pasch oder eine 7 ergibt, wird dieses Modell getötet, nachdem alle seine Attacken abgehandelt wurden.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

WARP-GRINDER



NAHKAMPFWAFFEN

Warp-Grinder

Reichw. Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

1" 1 4+ 3+ -2 2

BESCHREIBUNG

Ein Warp-Grinder ist ein einzelnes Modell. Es ist mit einem Warp-Grinder bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Tunnelschleicher: Anstatt dieses Modell auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du es zur Seite stellen und ansagen, dass es in unterirdischer Reserve aufgestellt wird. Wenn du dies tust, kannst du ansagen, dass sich eine andere befreundete **SKAVENBLIGHT**-Einheit, die kein **MONSTER** und keine **KRIEGSMASCHINE** ist, diesem Modell als unterirdische Reserveeinheit anschließt, wenn du die gewählte Einheit auf dem Schlachtfeld aufstellen würdest, anstatt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen. Nur eine einzelne Einheit kann sich diesem Modell auf diese Weise anschließen.

Am Ende einer beliebigen deiner Bewegungsphasen kann dieses Modell auf dem Schlachtfeld eintreffen, wenn es sich in unterirdischer Reserve befindet. Wenn du dich dafür entscheidest, stelle dieses Modell beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber weiter als 9" von feindlichen Modellen entfernt, und stelle dann alle Einheiten, die sich diesem Modell angeschlossen haben, vollständig innerhalb von 13" um dieses Modell und weiter als 9" von feindlichen Modellen entfernt auf. Wirf dann je einen Würfel für dieses Modell und jede Einheit, die sich ihm angeschlossen hat. Bei einer 1 oder 2 erleidet die jeweilige Einheit W6 tödliche Verwundungen.

Alle deine Einheiten in unterirdischer Reserve, die unmittelbar vor Beginn deiner vierten Bewegungsphase noch nicht auf dem Schlachtfeld eingetroffen sind, werden zerstört.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

STORMVERMIN



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Hellebarde

Reichw. Attacken

2"

2

Treffen

4+

Verwunden

3+

Wucht

-1

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormvermin besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes ist mit einer Skaven-Hellebarde und einem Skaven-Schild bewaffnet.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Champion sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells.

MUSIKER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Musiker sein. Addiere 1 zu Rennen- und Angriffswürfen für eine Einheit, die Musiker enthält.

STANDARTENTRÄGER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Standartenträger sein. Addiere 1 zum Mutwert einer Einheit, die Standartenträger enthält.

FÄHIGKEITEN

Skaven-Schilde: Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken gegen eine Einheit, die Skaven-Schilde trägt, solange die Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

SKAVENSLAVES



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Schleuder	9"	1	5+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Speer	2"	1	6+	4+	-	1
Skaven-Handwaffen	1"	2	5+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skavenlaves besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: Skaven-Speer; Skaven-Handwaffe; oder Skaven-Schleuder. Einheiten, die mit Skaven-Speeren oder Skaven-Handwaffen bewaffnet sind, dürfen Skaven-Schilde tragen.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Champion sein. Addiere 1 zum Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells.

MUSIKER: 1 Modell dieser Einheit kann ein Musiker sein. Addiere 1 zu Rennen- und Angriffswürfen für eine Einheit, die Musiker enthält.

FÄHIGKEITEN

In die Enge getrieben: Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit fliehen würde, wirfst du einen Würfel, bevor es vom Schlachtfeld entfernt wird. Bei einer 6 erleidet die nächste feindliche Einheit innerhalb von 6" um dieses Modell 1 tödliche Verwundung. Dann wird das Modell vom Schlachtfeld entfernt.

Skaven-Schilde: Addiere 1 zu Schutzwürfen für Attacken gegen eine Einheit, die Skaven-Schilde trägt, solange die Einheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

NIGHT RUNNERS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Wurfwaffen	12"	1	4+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffe	1"	1	4+	4+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Runners besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit einer Skaven-Handwaffe und Skaven-Wurfwaffen bewaffnet.

CHAMPION: 1 Modell dieser Einheit kann ein Champion sein. Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieses Modells.

FÄHIGKEITEN

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

Anpirschen: Nach der Aufstellung der Armeen, doch vor Beginn der ersten Schlachtrunde kannst du diese Einheit bis zu 2W6" weit bewegen.

Wurfwaffen: Bei einem unmodifizierten Treffervurf von 6 für eine Attacke mit Skaven-Wurfwaffen erzielt diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Lege für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf ab.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

GIANT RATS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Spitze Zähne und Krallen	1"	1	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Giant Rats besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit Spitzen Zähnen und Krallen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rattenwelle: Solange eine Einheit Giant Rats aus 10 oder mehr Modellen besteht, beträgt der Reichweiten-Wert ihrer Spitzen Zähne und Krallen 2" statt 1". Solange eine Einheit Giant Rats aus 20 oder mehr Modellen besteht, beträgt der Reichweiten-Wert ihrer Spitzen Zähne und Krallen 3" statt 1".

TRUPPENSCHRIFTROLLE

PACKMASTERS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Peitsche	3"	1	4+	4+	-	1
Skaven-Handwaffe	1"	2	4+	4+	-	1
Dingfänger	2"	1	4+	4+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Packmasters besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit einer Skaven-Peitsche und einer Skaven-Handwaffe bewaffnet. Jeweils 1 von 3 Modellen darf seine Skaven-Handwaffe durch einen Dingfänger ersetzen.

FÄHIGKEITEN

Die Peitsche knallen lassen: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden. Verdopple außerdem den Mut-Wert befreundeter **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

SKWEEL GNAWTOOTH



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warp-Peitsche	2"	3	3+	4+	-3	2
Spitze Reißzähne	1"	W6	4+	4+	-	1
Nagezähne	1"	5	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Skweel Gnawtooth ist eine namhafte Persönlichkeit und ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Warp-Peitsche bewaffnet.

BEGLEITER: Dieses Modell wird von der Wolfsratte Wanstbeißer begleitet, die mit ihren Spitzen Reißzähnen attackiert, sowie von einem Schwarm aus Ratten, die mit ihren Nagezähnen attackieren. Für alle Regelbelange werden diese Begleiter genau wie ein Reittier behandelt.

FÄHIGKEITEN

Elitemeute: Nachdem die Armeen aufgestellt wurden, doch bevor die erste Schlachtrunde beginnt, kannst du 1 befreundete Einheit **SKAVENBLIGHT-GIANT-RATS** oder **SKAVENBLIGHT-RAT-OGRES** wählen. Würfle mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- | | |
|-----|---|
| 1-2 | In deiner Heldenphase kannst du 1 dieser Einheit gegenwärtig zugewiesene Verwundung heilen. |
| 3-4 | Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieser Einheit eine 6 ergibt, verursacht diese Attacke 1 tödliche Verwundung und die Attackenabfolge endet (lege keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf ab). |
| 5-6 | Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit. |

BEFEHLSFÄHIGKEIT

Peitschen wie im Wahn: Du kannst diese Befähigung in deiner Heldenphase einsetzen, wenn sich dieses Modell auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wähle 1 befreundete Einheit **SKAVENBLIGHT-GIANT-RATS** oder **SKAVENBLIGHT-RAT-OGRES** vollständig innerhalb von 12" um dieses Modell. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du Trefferwürfe für diese Einheit wiederholen.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

RAT SWARMS



NAHKAMPFWAFFEN

Nagezähne

Reichw. Attacken

1"

5

Treffen

5+

Verwunden

5+

Wucht

-

Schaden

1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Rat Swarms besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit Nagezähnen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Endlose Rattenflut: In deiner Heldenphase kannst du dieser Einheit 1 zuvor getötetes Modell hinzufügen. Stelle das zurückkehrende Modell innerhalb von 1" um diese Einheit auf. Das zurückkehrende Modell kann nur innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit aufgestellt werden, wenn sich bereits Modelle dieser Einheit innerhalb von 3" um jene feindliche Einheit befinden.

GUTTER RUNNERS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Wurfsterne	12"	2	4+	5+	-	1
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	2	3+	4+	-1	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gutter Runners besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit Skaven-Handwaffen und Skaven-Wurfsternen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

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

Hinterlistige Infiltratoren: Statt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie auch an die Seite stellen und sagen, dass sie als Reserveeinheit infiltriert. Wenn du das tust, musst du diese Einheit am Ende deiner ersten Bewegungsphase vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante und weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten aufstellen.

Wurfsterne: Bei einem unmodifizierten Treffertwurf von 6 für eine Attacke mit Skaven-Wurfsternen erzielt diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Lege für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf ab.

TRUPPENSCHRIFTRÖLLE

RAT OGRES



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpflammenkanone	16"	1	5+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Reißende Klauen, Klingen und Fänge	1"	4	4+	3+	-1	2

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Rat Ogres besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit Reißenden Klauen, Klingen und Fängen bewaffnet. Jeweils 1 von 2 Modellen kann außerdem mit einer Warpflammenkanone bewaffnet sein.

FÄHIGKEITEN

Tollwütige Raserei: Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit Reißenden Klauen, Klingen und Fängen eine 6 ergibt, erzielt diese Attacke 2 Treffer beim Ziel statt 1. Lege für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf ab.

MASTER MOULDER



NAHKAMPFWAFFEN

Skaven-Peitsche
Dingfänger

Reichw. Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden

3" 6 3+ 4+ -1 1
2" 4 4+ 4+ -1 2

BESCHREIBUNG

Ein Master Moulder ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einer Skaven-Peitsche oder einem Dingfänger bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Die Peitsche knallen lassen: Addiere 1 zu Trefferwürfen für Attacken mit Nahkampfwaffen befreundeter **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden. Verdopple außerdem den Mutwert befreundeter **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Einheiten, die sich vollständig innerhalb von 12" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Master Moulder: In deiner Heldenphase kannst du 1 befreundetes **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Modell innerhalb von 3" um dieses Modell wählen. Heile W3 Verwundungen, die dem gewählten Modell gegenwärtig zugewiesen sind.

BEFEHLSFÄHIGKEITEN

Entfesselt mehr-mehr Bestien: Du kannst diese Befehlsfähigkeit einsetzen, wenn eine befreundete **SKAVENBLIGHT-MOULDER-MEUTE**-Einheit zerstört wird und sich ein befreundetes Modell mit dieser Befehlsfähigkeit auf dem Schlachtfeld befindet. Wenn du dies tust, wirf einen Würfel. Bei 5+ wird deiner Armee eine neue Einheit hinzugefügt, die identisch mit der zerstörten Einheit ist. Stelle die neue Einheit vollständig innerhalb von 6" um die Schlachtfeldkante und weiter entfernt als 9" von feindlichen Einheiten auf. Du kannst diese Befehlsfähigkeit nur einmal pro Phase einsetzen.

PLAGUE MONKS



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffe	1"	2	4+	4+	-	1
Skaven-Stab	2"	1	4+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plague Monks besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Die Einheit ist mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet: ein Paar Skaven-Handwaffen oder eine Skaven-Handwaffe und ein Skaven-Stab.

CHAMPION: 1 Modell in dieser Einheit kann ein Champion sein. Dieses Modell ersetzt seine Waffenoption durch eine Skaven-Handwaffe und trägt ein Buch der Leiden.

STANDARTENTRÄGER: Jeweils 1 von 20 Modellen dieser Einheit kann entweder ein Banner der Ansteckung oder eine Ikone der Pestilenz tragen.

Banner der Ansteckung: Jedes Mal, wenn ein Modell dieser Einheit durch eine Nahkampfwaffe getötet wurde und diese Einheit ein Banner der Ansteckung enthält, wirfst du einen Würfel, bevor das getötete Modell entfernt wird. Bei einer 6 erleidet die attackierende Einheit 1 tödliche Verwundung, nachdem alle ihre Attacken abgehandelt wurden.

Ikone der Pestilenz: Wenn ein unmodifizierter Trefferwurf für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieser Einheit 6 ergibt und sie eine Ikone der Pestilenz enthält, addiere 1 auf den Schadenswert dieser Attacke.

MUSIKER: Jeweils 1 von 20 Modellen dieser Einheit kann entweder einen Gong des Untergangs oder ein Glockenspiel des Leids tragen.

Gong des Untergangs: Addiere 1 auf Rennen- und Angriffswürfe dieser Einheit, wenn sie einen Gong des Untergangs enthält.

Glockenspiel des Leids: Wenn ein unmodifizierter Trefferwurf für eine Attacke mit einer Nahkampfwaffe dieser Einheit 6 ergibt und sie ein Glockenspiel des Leids enthält, verbessere den Wuchtwert dieser Attacke um 1.

FÄHIGKEITEN

Buch der Leiden: In deiner Heldenphase kannst du 1 feindliche Einheit innerhalb von 13" um den Champion dieser Einheit wählen und einen Würfel werfen. Bei 4+ erleidet die gewählte Einheit 1 tödliche Verwundung. Bei einer 6 erleidet sie stattdessen W3 tödliche Verwundungen. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten.

Rasender Angriff: Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Paar Skaven-Handwaffen: Du darfst Trefferwürfe für Attacken mit einem Paar Skaven-Handwaffen wiederholen.

PLAGUE CENSER BEARERS



NAHKAMPFWAFFEN

Seuchenschleuder

Reichw. 2"

Attacken 2

Treffen 4+

Verwunden 3+

Wucht -1

Schaden 1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plague Censer Bearers besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit einer Seuchenschleuder bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rasender Angriff: Addiere 1 auf den Attackenwert der Nahkampfwaffen dieser Einheit, wenn sie im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Seuchenjünger: Du kannst Trefferwürfe für Attacken dieser Einheit wiederholen, wenn sie sich vollständig innerhalb von 18" um befreundete **SKAVENBLIGHT-PLAGUE-MONKS**-Einheiten befindet. Außerdem kannst du Kampfschocktests für diese Einheit wiederholen, wenn sie sich vollständig innerhalb von 18" um befreundete **SKAVENBLIGHT-PLAGUE-MONKS**-Einheiten befindet.

Giftige Dämpfe: Würfle am Ende der Nahkampfphase für jede Einheit innerhalb von 3" um Einheiten mit dieser Fähigkeit einen Würfel. Bei 4+ erleidet die Einheit, für die gewürfelt wird, 1 tödliche Verwundung. Bei einer 6 erleidet sie stattdessen W3 tödliche Verwundungen. Diese Fähigkeit hat keinen Effekt auf **SKAVENBLIGHT-PESTILENS**-Einheiten.

WARPLOCK JEZZAILS



FERNKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Jezzail	30"	1	4+	3+	-2	2

NAHKAMPFWAFFEN

	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	2	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Warplock Jezzails besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit einem Jezzail und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Pavese: Du kannst Trefferwürfe für Attacken mit den Jezzails dieser Einheit wiederholen, wenn sie sich im selben Zug nicht bewegt hat. Addiere außerdem 2 auf Schutzwürfe gegen Attacken mit Fernkampfwaffen für diese Einheit.

Warpstein-Scharfschützen: Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit einem Jezzail eine 6 ergibt, verursacht diese Attacke 2 tödliche Verwundungen beim Ziel und die Attackenabfolge endet (führe keinen Verwundungswurf oder Schutzwurf durch).

POISONED WIND GLOBADIERS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Giftwindkugeln	8"	1	4+	4+	-2	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffe	1"	1	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Poisoned Wind Globadiers besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Jedes Modell ist mit Giftwindkugeln und einer Skaven-Handwaffe bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Gaswolken: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Giftwindkugeln, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Schnell-schnell Salve: Diese Einheit kann rennen und später im selben Zug noch schießen.

STORMFIENDS



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	
Ratlingkanonen	12"	3W6	4+	3+	-1	1	
Giftwindfäuste	24"	3	4+	4+	-3	W3	
Warpfeuerprojektoren	8"	siehe unten					
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	
Ding-Schredder-Fäuste	1"	2W3	3+	3+	-2	W3	
Warpbohrerfäuste	1"	4	4+	3+	-2	2	
Schockfäuste	1"	4	4+	3+	-1	2	
Brutale Fausthiebe	1"	4	4+	3+	-	2	

BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormfiends besteht aus einer beliebigen Anzahl von Modellen. Bis zu ein Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) kann mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Warpfeuerprojektoren und Brutale Fausthiebe oder Giftwindfäuste und Brutale Fausthiebe.

Bis zu ein Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) kann mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Warpbohrerfäuste oder Ratlingkanonen und Brutale Fausthiebe.

Bis zu ein Drittel der Modelle der Einheit (aufgerundet) kann mit einer der folgenden Waffenoptionen bewaffnet sein: Ding-Schredder-Fäuste und Warpsteinbeschlagene Rüstung oder Schockfäuste und Warpsteinbeschlagene Rüstung.

FÄHIGKEITEN

Ding-Schredder-Fäuste: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Ding-Schredder-Fäusten, wenn das attackierende Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat.

Warpbohrer-Tunnelgräber: Wenn eine Einheit Modelle mit Warpbohrerfäusten enthält, kannst du sie zur Seite stellen und sagen, dass sie sich im Untergrund als Reserve-Einheit befindet, statt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen.

Wirf am Ende jeder deiner Bewegungsphasen einen Würfel für jede Reserve-Einheit im Untergrund. Bei einer 1 oder 2 bleibt die jeweilige Einheit als Reserve-Einheit im Untergrund (wirf in deiner nächsten Bewegungsphase erneut für sie). Bei 3+ stellst du die Einheit irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter entfernt als 9" von allen feindlichen Einheiten auf.

Reserve-Einheiten im Untergrund, die am Ende deiner dritten Bewegungsphase immer noch nicht eingetroffen sind, erleiden W6 tödliche Verwundungen. Überlebende Modelle werden dann irgendwo auf dem Schlachtfeld, jedoch weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt aufgestellt.

Schockfäuste: Wenn der unmodifizierte Trefferwurf für eine Attacke mit Schockfäusten eine 6 ergibt, erzielt diese Attacke W6 Treffer beim Ziel statt 1. Lege für jeden Treffer einen Verwundungswurf und einen Schutzwurf ab.

Warpfeuerprojektoren: Verwende für eine Attacke mit Warpfeuerprojektoren nicht die gewöhnliche Attackenabfolge. Wirf stattdessen einen Würfel für jedes Modell in der Zieleinheit, das sich innerhalb von 8" um das attackierende Modell befindet. Für jede 4+ erleidet die Zieleinheit 1 tödliche Verwundung.

Warpsteinbeschlagene Rüstung: Ein Modell mit Warpsteinbeschlagener Rüstung hat einen Wundenwert von 7 statt 6.

Giftwindfäuste: Addiere 1 auf Trefferwürfe für Attacken mit Giftwindfäusten, wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht. Außerdem können Attacken mit Giftwindfäusten Einheiten als Ziel haben, die für das attackierende Modell nicht sichtbar sind.

HELL PIT ABOMINATION



NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Mahlende Zähne	1"	6	3+	3+	☀	2
Wirbelnde Fäuste	2"	☀	3+	3+	-1	3
Fleischlawine	1"	siehe unten				

Erlittene Verwundungen	SCHADENSTABELLE		
	Mahlende Zähne	Wirbelnde Fäuste	Fleischlawine
0-2	-3	6	2+
3-4	-2	5	3+
5-6	-2	4	4+
7-8	-1	3	5+
10+	-1	2	6+

BESCHREIBUNG

Eine Hell Pit Abomination ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit Mahlenden Zähnen, Wirbelnden Fäusten und einer Fleischlawine bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Fleischlawine: Für eine Attacke mit der Fleischlawine wird nicht die Attackenabfolge benutzt. Wirf stattdessen eine Anzahl Würfel, die der Anzahl von Modellen der Zieleinheit innerhalb von 3" um das attackierende Modell entspricht. Du kannst beliebige dieser Würfel wiederholen, wenn dieses Modell im selben Zug eine Angriffsbewegung ausgeführt hat. Die Zieleinheit erleidet 1 tödliche Verwundung für jedes Ergebnis, das gleich dem oder höher als der Wert für die Fleischlawine auf der Schadenstabelle dieses Modells ist.

Regenerierende Monstrosität: In deiner Heldenphase kannst du bis zu W3 Verwundungen heilen, die diesem Modell gegenwärtig zugewiesen sind.

Entsetzlich: Ziehe 1 vom Mutwert feindlicher Einheiten ab, die sich innerhalb von 3" um Modelle mit dieser Fähigkeit befinden.

Warpsteinpfähle: Jedes Mal, wenn dieses Modell von einem Zauber oder Endloszauber betroffen ist, würfelst du einen Würfel. Bei 4+ ignorierst du die Effekte dieses Zaubers auf dieses Modell.

Zu abscheulich für den Tod: Wenn dieses Modell zum ersten Mal getötet wird, wirfst du einen Würfel auf der folgenden Tabelle, bevor du es vom Schlachtfeld entfernst:

W6 Ergebnis

1-2 *Tot:* Entferne dieses Modell wie gewöhnlich vom Schlachtfeld.

3-4 *Die Ratten brechen hervor:* Alle Einheiten innerhalb von 3" um dieses Modell erleiden sofort W3 tödliche Verwundungen. Entferne dieses Modell anschließend vom Schlachtfeld.

5-6 *Es lebt!* Dieses Modell wird nicht getötet. Stattdessen musst du W6 ihm gegenwärtig zugewiesene Verwundungen heilen. Alle übrigen Verwundungen und tödlichen Verwundungen, die ihm gegenwärtig noch zugewiesen werden würden, werden ignoriert.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

DOOMWHEEL



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpentladungen	13"	W6	3+	3+	-1	W3
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Zermalmendes Rad	1"	W6	3+	3+	-1	1
Zähne und Messer	1"	6	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Ein Doomwheel ist ein einzelnes Modell. Es ist mit Warpentladungen, einem Zermalmenden Rad und den Zähnen und Messern der Besatzung bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Rollende Vernichtung: Wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, kann es sich durch Modelle mit einem Wundenwert von 3 oder weniger bewegen, als könnte es fliegen. Wirf außerdem für jede Einheit mit Modellen, die von diesem Modell durchquert wurden, einen Würfel, nachdem es eine Bewegung oder eine Angriffsbewegung beendet hat, ebenso wie für jede Einheit, die sich am Ende seiner Bewegung innerhalb von 1" um dieses Modell befindet. Bei 2+ erleidet die jeweilige Einheit W3 tödliche Verwundungen.

Mehr-mehr Geschwindigkeit: Wenn dieses Modell eine normale Bewegung ausführt, kannst du die 4W6 wiederholen, mit denen der Bewegungswert bestimmt wird. Wenn du dies allerdings tust und der Wurf einen oder mehrere Würfel mit einem unmodifizierten Ergebnis von 1 enthält, führt dein Gegner die normale Bewegung für dieses Modell aus, nicht du.

Mehr-mehr Warpentladungen: Bevor du den Attackenwert der Warpentladungen-Attacke dieses Modells bestimmst, kannst du ansagen, dass der Pilot den Warpblitzgenerator überlastet. Wenn du dies tust, beträgt der Attackenwert für diese Attacke 2W6 statt W6. Würfelst du aber einen Pasch, so erleidet dieses Modell 2W6 tödliche Verwundungen, nachdem alle Attacken abgehandelt wurden.

WARP LIGHTNING CANNON



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Warpblitzgeschoss	24"	—			siehe unten	
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Zähne und Messer	1"	W6	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Warp Lightning Cannon ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Warpblitzgeschoss und den Zähnen und Messern der Besatzung bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Mehr-mehr Warpblitze: Bevor du den Würfel für die Stärke des Warpblitzgeschosses würfelst, kannst du, sofern sich ein befreundeter **SKAVENBLIGHT-WARLOCK-ENGINEER** innerhalb von 3" um dieses Modell befindet, ansagen, dass er den Stärke-Ausstoß der Waffe manipuliert. Wenn du dies tust, wirf 12 weitere Würfel statt 6 weiterer Würfel für diese Attacke. Allerdings erleidet dieses Modell für jedes unmodifizierte Ergebnis von 1 auf diesen 12 Würfeln W3 tödliche Verwundungen, nachdem die Attacke abgehandelt wurde. Ein einzelner **SKAVENBLIGHT-WARLOCK-ENGINEER** darf in derselben Phase nicht den Energieausstoß von mehr als einem Warpblitzgeschoss manipulieren.

Warpblitzgeschoss: Verwende nicht die normale Attackenabfolge für eine Attacke mit dem Warpblitzgeschoss. Wirf stattdessen einen Würfel. Dieser bestimmt die Stärke dieser Attacke. Wirf dann sechs weitere Würfel. Das Ziel erleidet für jeden Wurf, der gleich der oder größer als die Stärke der Attacke ist, 1 tödliche Verwundung.

TRUPPENSCHRIFTROLLE

PLAGUECLAW



FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Plagueclaw-Katapult	6-31"	1	3+	3+	-2	W6
NAHKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden
Skaven-Handwaffen	1"	W6	5+	5+	-	1

BESCHREIBUNG

Eine Plagueclaw ist ein einzelnes Modell. Sie ist mit einem Plagueclaw-Katapult und Skaven-Handwaffen bewaffnet.

FÄHIGKEITEN

Seuchensperrfeuer: Ein Plagueclaw-Katapult kann feindliche Einheiten als Ziel wählen, die für das attackierende Modell nicht sichtbar sind. Addiere außerdem 1 auf Trefferwürfe und erhöhe den Schadenswert auf 2W6, wenn Attacken mit dem Plagueclaw-Katapult eine feindliche Einheit zum Ziel haben, die aus 10 oder mehr Modellen besteht.

Entsetzlicher Tod: Ziehe bis zum Ende des Zuges 1 vom Mutwert einer Einheit ab, die Ziel von Attacken mit einem Plagueclaw-Katapult war.