



# SKAVEN



---

**WARSCROLLS  
KOMPENDIUM**

---

# EINLEITUNG

Die Skaven kreischen, zanken und wühlen sich durch Raum und Zeit und nagen an den Rändern aller Nationen. Die Kinder der Gehörnten Ratte haben sich in den Reichen der Sterblichen eingenistet wie Ratten in der Kanalisation. Sie beobachten, sie lauern und sie erschnüffeln Gelegenheiten, ihre abscheuli-

chen Pläne voranzutreiben. Jeder von ihnen kämpft verzweifelt darum, sich über Freunde ebenso wie über Feinde zu erheben, und sie begehen erschreckende Akte des Verrats, um ihre Ziele zu erreichen, denn jeder einzelne Skaven ist durch seinen Hunger nach Eroberung auf eine grausame Weise schlaue.

Die Warscrolls in diesem Kompendium ermöglichen es dir, deine Sammlung aus Citadel-Miniaturen in fantastischen Schlachten einzusetzen, egal ob du epische Geschichten während des Zeitalters des Sigmar erzählst oder Kriege aus der Welt-die-war nachspielt.

## WARSCROLLS

- 1. Titel:** Der Name des Modells, das die Warscroll beschreibt.
- 2. Profilwerte:** Jede Warscroll enthält Profilwerte in englischer Sprache, die beschreiben, wie schnell, mächtig und tapfer das Modell ist und wie effektiv seine Melee Weapons (Nahkampfwaffen) und Missile Weapons (Fernkampfwaffen) sind.
- 3. Beschreibung:** Die Beschreibung erklärt dir, mit welchen Waffen das Modell bewaffnet sein kann und welche Aufwertungen (sofern vorhanden) es erhalten kann. Die Beschreibung teilt dir außerdem mit, ob das Modell auf sich allein gestellt als einzelnes Modell oder als Teil einer Einheit in den Kampf zieht. Wenn das Modell Teil einer Einheit ist, steht in der Beschreibung auch, wie viele Modelle die Einheit enthalten sollte. Falls du dafür nicht genügend Modelle hast, darfst du dennoch eine einzige Einheit mit so vielen Modellen aufstellen, wie du zur Verfügung hast.
- 4. Fähigkeiten:** Fähigkeiten sind Dinge, die ein Modell tun kann und die nicht von den Standard-Spielregeln abgedeckt sind.
- 5. Keywords:** Alle Modelle haben eine Liste von Keywords (Schlüsselwörtern). Manchmal besagt eine Regel, dass sie nur für Modelle mit einem bestimmten Keyword auf ihrer Warscroll gilt.
- 6. Damage Table:** Bei einigen Modellen werden bestimmte Profilwerte durch eine Damage Table (Schadenstabelle) vorgegeben. Um den aktuellen Wert der fraglichen Profilwerte zu ermitteln, siehst du in der Zeile nach, die der Anzahl der erlittenen Verwundungen des Modells entspricht.

**1 QUEEK HEADTAKER**

**2**

**3 BESCHREIBUNG**  
Queek Headtaker ist ein einzelnes Modell. Es führt die Rolle des Corruptors und eines Rusty Dagger und kann dabei mit einem abwechselndem Wundschmerz erlitten.

**4 FÄHIGKEITEN**  
**Kopflager:** Wenn Queek Headtaker einen Wundschmerz erleidet, darf er die für ihn vorgesehenen Verwundungswerte wachlassen.  
**Dwarf Ganger:** Wenn Queek Headtaker für einen Ganger eine Distanz (nicht als Ziel) wählt, verleiht sich die verwundete Einheit.  
**Verwundung:** Wenn du für Queek Headtaker einen Schaden mit 6 oder mehr erleidest, erleidet das Modell, das Träger der Attacke war, sofort 1 tödliche Verwundung.

**5 KEYWORDS** CHAOS, SKAVEN, VERMINEN, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Dwarf Ganger	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusted Sword	1"	3	3+	3+	-	1

**WARLORD SPINETAIL**

**2**

**3 BESCHREIBUNG**  
Warlord Spinetail ist ein einzelnes Modell. Es führt die Rolle des Corruptors und eines Rusty Dagger und kann dabei mit einem abwechselndem Wundschmerz erlitten.

**4 FÄHIGKEITEN**  
Ist, erleidet das Spinetail-Modell einen tödlichen Schaden. Bei der Verwundung wird das Spinetail-Modell zerstört. Es erleidet das Spinetail-Modell einen tödlichen Schaden.

**5 KEYWORDS** CHAOS, SKAVEN, VERMINEN, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Blade of Corruption	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusty Dagger	1"	3	3+	3+	-	1

**THANQUOL UND BONERIPPER**

**2**

**3 BESCHREIBUNG**  
Thanquol und Boneripper sind ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn Thanquol und dem ersten (und größten) Leinwand aus dem letzten Grey Horn besteht. Thanquol ist ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn besteht. Boneripper ist ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn besteht.

**4 FÄHIGKEITEN**  
**Verwundung:** Wenn das Boneripper-Modell einen Schaden erleidet, wird das Thanquol-Modell zerstört. Es erleidet das Boneripper-Modell einen Schaden.

**5 KEYWORDS** CHAOS, SKAVEN, VERMINEN, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Warrior Protection	1"	3	3+	3+	-	D3
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Reed	Damage
Staff of the Horned Rat	2"	4	3+	3+	-	3
Warrior Protection	2"	4	3+	3+	-	2
Crushing Blow	2"	4	3+	3+	-	2

**6**

**BESCHREIBUNG**  
Thanquol und Boneripper sind ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn Thanquol und dem ersten (und größten) Leinwand aus dem letzten Grey Horn besteht. Thanquol ist ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn besteht. Boneripper ist ein einzelnes Modell, das aus dem letzten Grey Horn besteht.

**FÄHIGKEITEN**  
**Verwundung:** Wenn das Boneripper-Modell einen Schaden erleidet, wird das Thanquol-Modell zerstört. Es erleidet das Boneripper-Modell einen Schaden.

**DAMAGE TABLE**

Wounds Suffered	Move	Crushing Blows	Casting Value
0-3	10"	6	7
4-5	9"	5	6
6-8	8"	4	5
9-10	7"	3	4
11+	6"	2	3

# THANQUOL UND BONERIPPER



## MISSILE WEAPONS

Warpfire Projectors

Range

8"

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

See below

## MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Staff of the Horned Rat

2"

2

4+

3+

-1

D3

Warpfire Braziers

2"

4

3+

3+

-2

3

Crushing Blows

2"

☀

4+

3+

-1

2

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered

Move

Crushing Blows

Casting Value

0-3

10"

6

6

4-5

9"

5

7

6-8

8"

4

8

9-10

7"

3

9

11+

6"

2

10

## BESCHREIBUNG

Thanquol und Boneripper sind ein einzelnes Modell, das aus dem listigen Grey Seer Thanquol und der neuesten (und größten!) Inkarnation seines treuen Rat-Ogre-Leibwächters Boneripper besteht. Thanquol ist mit dem Staff of the Horned Rat bewaffnet und trägt ein Warpamulett. Er hat einen Vorrat an Warpsteinhappen, den er benutzt, um seine magischen Kräfte zu verstärken (und seine Sucht zu befriedigen).

Boneripper kann entweder mit tödlichen Warpfire Projectors bewaffnet sein, die tödliches Feuer verschießen, oder mit Warpfire Braziers, die grüne Flammen hinter sich herziehen, während sie im Nahkampf fürchterlichen Schaden anrichten. So oder so kann Boneripper auch durch seine schiere Kraft und Masse attackieren und den Feind mit Crushing Blows zermalmen.

## FÄHIGKEITEN

**Warpamulett:** Thanquol und Boneripper heilen in jeder deiner Heldenphasen 1 Verwundung.

**Warpfire Projectors:** Wenn du Bonerippers Warpfire Projectors abfeuerst, wählst du eine Einheit in Reichweite; diese Einheit erleidet 2D6 tödliche Verwundungen.

**Warpstein-Abhängigkeit:** Wenn Thanquol einen Zauber zu wirken versucht, muss er ein Stück rohen Warpstein essen. Wenn er dies tut, wirfst du einen Würfel. Bei 2 oder mehr darfst du den folgenden Zauberwurf wiederholen, falls er misslingt. Bei einer 1 hat der Warpsteinhappen keine Wirkung (außer Thanquols Größenwahn und Paranoia noch weiter zu erhöhen).

## MAGIE

Thanquol ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase zwei Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Versengen*. Thanquol kennt außerdem die Zauber aller **SKAVEN-WIZARDS**, die sich in der Heldenphase innerhalb von 13" von ihm befinden (aber nur solange er sich innerhalb von 13" um den jeweiligen Wizard befindet).

## VERSENGEN

Thanquol streckt seine Pfote aus und seine Feinde (oder seine Untergebenen) werden von einer magischen Flamme bei lebendigem Leib geröstet. Den Zauberwert von *Versengen* kannst du in der Damage-Table oben unter „Casting Value“ ablesen. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 26". Diese Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wählt Thanquol eine Einheit der **SKAVEN** als Ziel, so erleidet sie stattdessen D6 tödliche Verwundungen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Segnungen der Gehörnten Ratte:** Wenn Thanquol diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine Einheit der **SKAVEN** innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal einen Würfel, wenn die Einheit eine Verwundung oder tödliche Verwundung erleidet. Addiere 1 zu der Augenzahl, wenn die Einheit aus 13 oder mehr Modellen besteht. Bei 6 oder mehr rettet die Gehörnte Ratte einen Diener vor Schaden und die Verwundung oder tödliche Verwundung wird ignoriert.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, THANQUOL AND BONERIPPER

# SKAVEN GREY SEER



## MELEE WEAPONS

Warpstone Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## BESCHREIBUNG

Ein Skaven Grey Seer ist ein einzelnes Modell. Er trägt einen Warpstone Staff und einen Vorrat an Warpsteinhappen.

## FÄHIGKEITEN

**Warpsteinhappen:** Wenn ein Skaven Grey Seer einen Zauber zu wirken versucht, kann er ein Stück rohen Warpstein essen. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel. Bei 2 oder mehr darfst du den folgenden Zauberwurf wiederholen, falls er misslingt. Bei einer 1 fügt der Warpstein dem Körper des Skaven Grey Seers Schaden zu und dieser erleidet eine tödliche Verwundung.

## MAGIE

Ein Skaven Grey Seer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Ungezieferflut*.

## UNGEZIEFERFLUT

Der Grey Seer beschwört eine Flut gefräßiger Ratten herauf, die über das Schlachtfeld rast und sich durch alles auf ihrem Weg nagt. *Ungezieferflut* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 26" um den Zaubernden. Wirf für jedes Modell der Einheit einen Würfel; für jede gewürfelte 6 erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**„Unterlinge fliehen nicht, müssen kämpfen-kämpfen!“:** Wenn ein Skaven Grey Seer diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase immer einen Würfel werfen, wenn ein **SKAVEN**-Modell deiner Armee flieht und sich innerhalb von 26" um den Grey Seer befindet. Bei 4 oder mehr hat das Modell mehr Angst vor dem Zorn des Grey Seers als vor dem Feind und flieht nicht.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER

# SCREAMING BELL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpstone Staff	2"	3	4+	4+	-1	1
Rat Ogre's Claws	1"	4	4+	3+	-1	2
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	✱	3+	-	1

Wounds Suffered	DAMAGE TABLE		
	Move	Rusty Wheels & Spikes	Peal of Doom Range
0-2	4"	2+	13"
3-4	4"	3+	11"
5-7	2"	4+	9"
8-9	2"	4+	7"
10+	1"	5+	5"

## BESCHREIBUNG

Eine Screaming Bell ist ein einzelnes Modell, das von einem grobschlächtigen Rat Ogre bemant ist, der an einer großen Kette zieht, um die gefürchtete Glocke zu läuten. Auf der Screaming Bell selbst steht ein Grey Seer, der seine Diener antreibt und Zauber wirkt. Er trägt einen Warpstone Staff. Vor der Screaming Bell brennt in einem Becken Warpstein und stört alle Zauberwirker, die die unheilvollen Dämpfe nicht gewohnt sind. Jeder, der der Screaming Bell zu nahe kommt, findet unter ihren Rusty Wheels and Spikes ein schnelles und unschönes Ende oder wird von den Rat Ogre's Claws erschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**In die Schlacht geschoben:** Für je drei **SKAVEN**-Modelle, die sich zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 1" um eine Screaming Bell befinden, erhöhst du ihren Move-Wert bis zum Ende der Phase um 1". Wenn sich wenigstens 10 Modelle der **SKAVEN** innerhalb von 1" um dieses Modell befinden, wenn du die Angriffreichweite auswürfelst, führt es in der folgenden Nahkampfphase mit seinen Rusty Wheels and Spikes 2D6 Attacken anstelle von D6 Attacken durch.

**Warpsteinbecken:** Der abscheuliche Gestank von brennendem Warpstein erschwert das Handwerk vieler Zauberwirker. Alle **WIZARDS** müssen 1 von ihren Zauberwürfen abziehen, wenn sie sich innerhalb von 6" um eine Screaming Bell befinden. **WIZARDS** des **CHAOS** sind davon nicht betroffen.

**Untergangsgeläut:** In deiner Heldenphase läutet die Screaming Bell. Wirf zwei Würfel, addiere die Augenzahlen und sieh auf der Tabelle unten nach, was geschieht (auf diesen Wurf dürfen keine Modifikatoren angewendet werden). Wenn ein Ergebnis besagt, dass es Einheiten „in Reichweite“ betrifft, findest du die aktuelle Reichweite unter „Peal of Doom Range“ in der Schadenstabelle (Damage Table) oben.

- 2 *Magische Rückkopplung:* Die Screaming Bell erleidet sofort 1 tödliche Verwundung.
- 3-4 *Unheiliger Lärm:* Die Screaming Bell darf sich in ihrer nächsten Bewegungsphase zusätzliche 6" weit bewegen.
- 5-6 *Ohrenbetäubendes Geläut:* Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung.
- 7 *Energiewelle:* Addiere 1 zu allen Zauberwürfen von **SKAVEN-WIZARDS**, die sich in dieser Heldenphase in Reichweite befinden.
- 8-9 *Apokalyptisches Verhängnis:* Wirf einen Würfel für jede feindliche Einheit in Reichweite. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.
- 10-11 *Schwall unheiliger Töne:* Alle **SKAVEN**-Modelle deiner Armee, die sich innerhalb von 13" um die Screaming Bell befinden, wenn sie in deiner nächsten Nahkampfphase attackieren, führen mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) eine zusätzliche Attacke durch.
- 12 *Bewegung hinter dem Schleier:* Die Glocke beschwört einen Verminlord auf das Schlachtfeld. Stelle einen einzelnen **VERMINLORD** beliebig auf dem Schlachtfeld auf, aber mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Der Verminlord kann sich in seiner nächsten Bewegungsphase nicht bewegen.

- 13 *Völlig unerwarteter Sieg:* Wider jede Wahrscheinlichkeit und Vernunft gewinnst du sofort die Schlacht (und wirst fñrderhin als Betrüger bekannt sein – nicht dass das einen echten Skaven-General stört).

## MAGIE

Der Grey Seer auf einer Screaming Bell ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Spaltenruf*.

## SPALTENRUF

Durch eine arkane Anrufung sorgt der Grey Seer dafür, dass der Erdboden aufreißt. *Spaltenruf* hat einen Zauberwert von 6. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine Einheit innerhalb von 18" und wirfst zwei Würfel. Die Einheit erleidet eine tödliche Verwundung für jeden Punkt, um den die Summe den Move-Wert der Einheit übersteigt. (Würfelst du beispielsweise eine 7 bei einer Einheit mit Move-Wert 4", so würde die Einheit 3 tödliche Verwundungen erleiden.) Einheiten, die fliegen können, sind von *Spaltenruf* nicht betroffen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Altar der Gehörnten Ratte:** Wenn der Grey auf der Screaming Bell diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase 1 zum Move- und zum Bravery-Wert aller **SKAVEN**-Einheiten deiner Armee addieren, die die Screaming Bell sehen können.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, GREY SEER, SCREAMING BELL

# LORD SKREECH VERMINKING



## MISSILE WEAPONS

Prehensile Tails

Range

6"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Range

3"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

Doom Glaive

1"

☀

3+

3+

-

1

Plaguereaper

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Prehensile Tails	Plaguereaper
0-2	12"	5	5
3-4	10"	4	5
5-7	8"	3	4
8-9	6"	2	4
10+	4"	1	3

## BESCHREIBUNG

Lord Skreech Verminking ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Doom Glaive und einen Plaguereaper und kann mit seinen langen Prehensile Tails zuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Der Dreizehnköpfige:** In jeder deiner Heldenphasen kann Lord Verminking sich sein Wissen um die Heimlichkeit der Eshin-Klane, die Zucht Kunst der Moulder-Klane, das Seuchenh Handwerk der Pestilens-Klane, das Technologieverständnis der Skryre-Klane, die Kriegerfähigkeiten der Verminus-Klane oder die arkanen Lehren der Grey Seers ins Gedächtnis rufen. Abhängig davon, welche Option du wählst, erhält er bis zu deiner nächsten Heldenphase den jeweils angegebenen Vorzug:

*Eshin-Klane:* Dein Gegner muss 1 von allen Trefferwürfen abziehen, die Lord Verminking zum Ziel haben.

*Moulder-Klane:* Lord Verminking heilt D3 Verwundungen.

*Pestilens-Klane:* Du darfst zu allen Verwundungswürfen für Lord Verminking 1 addieren.

*Skryre-Klane:* Der Damage-Wert von Verminkings Doom Glaive erhöht sich um D3 (beträgt insgesamt also D3+3).

*Verminus-Klane:* Du darfst zu allen Trefferwürfen für Lord Verminking 1 addieren.

*Grey Seers:* Du darfst 1 zu allen Zauber- und Bannwürfen für Lord Verminking addieren.

## MAGIE

Lord Skreech Verminking ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und den *Grauenhaften dreizehnten Zauber*.

## DER GRAUENHAFTE DREIZEHNTHE ZAUBER

Mit einem Übelkeit erregenden Ruck zerreißt die alles verdrehende und mutierende Macht der Großen Gehörnten Ratte das Gefüge der Realität. Der *Grauenhafte dreizehnte Zauber* hat einen Zauberwert von 8. Wurde er erfolgreich gewirkt, so wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 13" und wirfst 13 Würfel. Für jeden Wurf von 4 oder mehr erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung. Jedes durch den Zauber getötete Modell mutiert wie folgt zu einem Skaven: Nachdem der Zauber abgehandelt wurde, darfst du eine neue **VERMINUS**-Einheit innerhalb von 9" um die Zieleinheit aufstellen. Stelle ein Modell auf pro Modell, das durch diesen Zauber getötet wurde. Die Einheit darf sich in der folgenden Bewegungsphase nicht bewegen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Der Rattenkönig:** Wenn Lord Skreech Verminking diese Fähigkeit einsetzt, darfst du bis zu deiner nächsten Heldenphase für alle **SKAVEN**-Einheiten Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren und sich dabei innerhalb von 13" um Lord Verminking befinden.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, LORD SKREECH VERMINKING

# VERMINLORD WARBRINGER



## MISSILE WEAPONS

Prehensile Tails

Range

6"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Range

3"

Attacks

4

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

Doom Glaive

1"

4

☀

3+

-1

2

Punch Dagger

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Prehensile Tails	Punch Dagger
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 Warbringer ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Doom Glaive und einen Punch Dagger und kann mit seinen langen Prehensile Tails zuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Ungezieferwut:** Wenn ein Verminlord Warbringer im selben Zug angegriffen hat, darfst du für ihn misslungene Trefferwürfe wiederholen.

## MAGIE

Dieses Modell ist ein Wizard. Es kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder gegnerischen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Es kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Todesraserei*.

## TODESRASEREI

Wild gestikulierend verleiht der Verminlord seinen Dienern eine tollwütige, selbstvergessene Raserei, die nicht einmal der Tod abklingen lässt. *Todesraserei* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine Verminus-Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du jedes Mal, wenn ein Modell der Einheit in der Nahkampfphase getötet wird, mit dem Modell nachrücken und attackieren, bevor du es entfernst.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Tyrannen der Schlacht:** Wenn ein Verminlord Warbringer diese Fähigkeit einsetzt, darfst du für **VERMINUS**-Modelle deiner Armee Treffer- und Verwundungswürfe von 1 wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren und sich dabei innerhalb von 13" um den Verminlord befinden.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, VERMINUS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARBRINGER

# VERMINLORD CORRUPTOR



## MISSILE WEAPONS

Prehensile Tails

Range

6"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Plaguereapers

Range

1"

Attacks

☀

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-

Damage

1

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Prehensile Tails	Plaguereapers
0-2	12"	5	10
3-4	10"	4	9
5-7	8"	3	8
8-9	6"	2	7
10+	4"	1	6

## BESCHREIBUNG

Ein Verminlord Corruptor ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Paar Plaguereapers und kann mit seinen langen Prehensile Tails zuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Plaguereapers:** Für die Plaguereapers eines Verminlord Corruptors darfst du misslungene Trefferwürfe wiederholen.

**Meister der Seuchen:** Wenn ein feindliches Modell eine Verwundung durch einen Verminlord Corruptor erleidet, jedoch nicht getötet wird, wirfst du am Ende des Zuges einen Würfel. Bei einer 2 oder mehr erleidet dieses Modell eine tödliche Verwundung, da seine Wunden mit einer extrem virulenten Verseuchung infiziert wurden.

## MAGIE

Ein Verminlord Corruptor ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Seuche*.

## SEUCHE

Mit einem gurgelnden Krächzen entfesselt der Verminlord Corruptor eine der dreizehn gesegneten Krankheiten. *Seuche* hat einen Zaubervert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine feindliche Einheit innerhalb von 13" um dieses Modell. Wirf einen Würfel für jedes Modell in der feindlichen Einheit. Für jedes Ergebnis von 6 erleidet die feindliche Einheit eine tödliche Verwundung. Nachdem die Wirkung des Zaubers abgehandelt ist, wirfst du einen weiteren Würfel, um zu sehen, ob sich die Seuche verbreitet. Bei einem Wurf von 4 oder höher darfst du eine andere Einheit (Freund oder Feind) innerhalb von 7" um die vorherige auswählen und die Wirkung des Zaubers gegen diese Einheit abhandeln. Fahre fort, bis du entweder bei dem Wurf für die Ausbreitung der Seuche 3 oder weniger würfelst oder es keine weiteren Einheiten in Reichweite mehr gibt, die nicht bereits in dieser Phase von dem Zauber betroffen wurden.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Stecht-reißt ihnen die Augen heraus!** Wenn der Verminlord Corruptor diese Fähigkeit einsetzt, wählst du dieses Modell oder eine **SKAVEN**-Einheit innerhalb von 18". Bis zu deiner nächsten Heldenphase kannst du, sobald die Einheit in der Nahkampfphase ausgewählt wurde zu attackieren, 1 zum Attacks-Wert aller Nahkampfwaffen addieren.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, NURGLE, PESTILENS, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD CORRUPTOR

# VERMINLORD DECEIVER



## MISSILE WEAPONS

Doomstar	13"	1	3+	3+	-1	D3
Prehensile Tails	6"	☀	3+	4+	-	1

## MELEE WEAPONS

Warpstiletto	1"	5	3+	☀	-3	D3
--------------	----	---	----	---	----	----

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Prehensile Tails	Warpstiletto
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 Deceiver ist ein einzelnes Modell. Er führt ein Warpstiletto und einen Doomstar und kann mit seinen langen Prehensile Tails zuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Doomstar:** Wenn ein Doomstar eine Einheit trifft, die aus 10 oder mehr Modellen besteht, beträgt sein Damage-Wert D6 statt D3.

**In Dunkel gehüllt:** Dein Gegner muss 2 von allen Trefferwürfen abziehen, die in der Fernkampfphase einen Verminlord Deceiver zum Ziel haben.

## MAGIE

Ein Verminlord Deceiver ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Schwefelsprung*.

## SCHWEFELSPRUNG

Der Verminlord Deceiver oder einer seiner Diener verschwindet in einer Rauchwolke, um einen Augenblick später an einem anderen Ort auf dem Schlachtfeld zu erscheinen. Schwefelsprung hat einen Zauberwert von 3. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du dieses Modell oder einen anderen **SKAVEN-HERO** innerhalb von 13". Du darfst das gewählte Modell vom Schlachtfeld entfernen und dann

an einem beliebigen Ort auf dem Schlachtfeld wieder aufstellen, wo es mehr als 6" von allen feindlichen Modellen entfernt ist. Das Modell darf sich in deiner nächsten Bewegungsphase nicht noch einmal bewegen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Herrscher der Assassins:** Wenn ein Verminlord Deceiver diese Fähigkeit einsetzt, darfst du für **ESHIN**-Modelle deiner Armee misslungene Verwundungswürfe wiederholen, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren und sich innerhalb von 13" um dieses Modell befinden. Diese Fähigkeit wirkt bis zu deiner nächsten Heldenphase.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, ESHIN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD DECEIVER

# VERMINLORD WARPSEER



## MISSILE WEAPONS

Prehensile Tails

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

6" \* 3+ 4+ - 1

## MELEE WEAPONS

Doom Glaive

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

3" 4 3+ \* -1 3

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Move	Prehensile Tails	Doom Glaive
0-2	12"	5	2+
3-4	10"	4	2+
5-7	8"	3	3+
8-9	6"	2	3+
10+	4"	1	4+

## BESCHREIBUNG

Ein Verminlord Warpseer ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Doom Glaive, trägt eine arkane Sphäre der Voraussicht und kann mit seinen langen Prehensile Tails zuschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Sphäre der Voraussicht:** Für einen Verminlord Warpseer mit Sphäre der Voraussicht darfst du misslungene Schutzwürfe wiederholen. Einmal pro Schlacht darf sich der Verminlord Warpseer in deiner Fernkampfphase entschließen, seine Sphäre der Voraussicht zu werfen. Wenn er dies tut, wählst du eine Einheit innerhalb von 13"; diese Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen. Wenn die Einheit einen Move-Wert von 5" oder weniger hat, erleidet sie stattdessen 6 tödliche Verwundungen. Wenn die Sphäre der Voraussicht einmal geworfen wurde, darfst du für den Verminlord Warpseer nicht länger misslungene Schutzwürfe wiederholen.

## MAGIE

Ein Verminlord Warpseer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Heulender Warpsturm*.

## HEULENDER WARPSTURM

Der Verminlord gestikuliert und Sturmwolken ziehen auf. Wilde Stürme peitschen den Feind und Warplitzschläge schlagen auf ihn ein. *Heulender Warpsturm* hat einen Zauberwert von 6. Wenn der Zauber erfolgreich gewirkt wurde, wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 26". Die Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen. Wenn die Einheit fliegen kann, erleidet sie stattdessen 3 tödliche Verwundungen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase kann die Einheit nicht rennen und nicht fliegen und halbiert die Reichweite jeder Angriffsbewegung.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Kommt hervor-vor, Kinder der Gehörnten Ratte!** Wenn ein Verminlord Warpseer diese Fähigkeit einsetzt, kannst du eine Einheit **GIANT RATS** auf das Schlachtfeld beschwören. Stelle eine Einheit aus 3D6 Giant Rats an einem beliebigen Ort innerhalb von 13" um den Verminlord Warpseer und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Die Einheit wird deiner Armee hinzugefügt, darf sich aber in deiner nächsten Bewegungsphase nicht bewegen.

## KEYWORDS

CHAOS, DAEMON, MASTERCLAN, HERO, WIZARD, MONSTER, VERMINLORD, VERMINLORD WARPSEER

# QUEEK HEADTAKER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Dwarf Gouger	1"	3	3+	3+	-1	D3
Barbed Sword	1"	3	3+	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Queek Headtaker ist ein einzelnes Modell. Er führt in einer Hand den legendären Dwarf Gouger und ein Barbed Sword in der anderen. Er trägt Warpsteinrüstung und ein Trophäengestänge mit den abgetrennten Köpfen seiner jüngsten Feinde.

## FÄHIGKEITEN

**Kopfjäger:** Wenn Queek Headtaker einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du für ihn misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

**Dwarf Gouger:** Wenn Queek Headtaker für Dwarf Gouger eine **DUARDIN**-Einheit als Ziel wählt, verdoppelt sich der verursachte Schaden.

**Warpsteinrüstung:** Wenn du für Queek Headtaker einen Schutzwurf mit 6 oder mehr bestehst, erleidet die Einheit, die Urheber der Attacke war, sofort 1 tödliche Verwundung.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Töten-töten!** Wenn Queek Headtaker diese Fähigkeit einsetzt, darfst du für jede **VERMINUS**-Einheit deiner Armee Trefferwürfe von 1 wiederholen, die sich, wenn sie in der Nahkampfphase zum Attackieren gewählt wird, innerhalb von 13" um Queek befindet. Diese Fähigkeit wirkt bis zu deiner nächsten Heldenphase.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, QUEEK HEADTAKER

# WARLORD SPINETAIL



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Blade of Corruption	1"	3	3+	3+	-	D3
Rusty Dagger	1"	3	3+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Warlord Spinetail ist ein einzelnes Modell. Er führt die Blade of Corruption und einen Rusty Dagger und kann Feinde mit seinem abnormal großen Wirbelschwanz erdrosseln.

## FÄHIGKEITEN

**Wirbelschwanz:** Wenn Warlord Spinetail sich zu Beginn einer Nahkampfphase innerhalb von 3" um einen feindlichen **HERO** befindet, kann er versuchen, diesen mit seinem Schwanz zu erdrosseln. Wenn er dies tut, werfen du und dein Gegner je einen Würfel. Wenn du höher wür-

felst, erleidet das feindliche Modell eine tödliche Verwundung. Beträgt dein Würfergebnis mindestens das Doppelte deines Gegners, so erleidet das feindliche Modell stattdessen D3 tödliche Verwundungen.

**Blade of Corruption:** Am Ende der Nahkampfphase wirfst du einen Würfel für jedes feindliche Modell, das in dieser Phase durch die Blade of Corruption Verwundungen erlitten hat, aber nicht getötet wurde. Bei einer 6 erliegt das Modell einer fürchterlichen Krankheit und erleidet eine tödliche Verwundung. Einheiten des

**NURGLE** sind von dieser Fähigkeit nicht betroffen und erleiden keine zusätzlichen tödlichen Verwundungen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Angriff-Angriff!** Wenn Warlord Spinetail diese Fähigkeit einsetzt, darfst du für jede **VERMINUS**-Einheit deiner Armee Verwundungswürfe von 1 wiederholen, die sich, wenn sie in der Nahkampfphase zum Attackieren gewählt wird, innerhalb von 13" um Spinetail befindet. Diese Fähigkeit wirkt bis zu deiner nächsten Heldenphase.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, WARLORD SPINETAIL

# TRETCH CRAVENTAIL



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Claw Spear	2"	2	3+	4+	-	1
Studded Flail	1"	2	4+	3+	-	1
Hooked Tail Blade	1"	2	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Tretch Craventail ist ein einzelnes Modell. Er führt einen Claw Spear und einen Studded Flail und kann mit seinem Hooked Tail Blade zuschlagen. Außerdem trägt er den Schädelhelm des Glücks.

## FÄHIGKEITEN

**Schädelhelm des Glücks:** Für Tretch Craventail darfst du alle misslungenen Schutzwürfe wiederholen.

**Bleibt hier, hole-hole Hilfe!** Am Ende einer Angriffsphase kann Tretch Craventail versuchen davonzuhuschen, wenn er sich innerhalb von 3" um feindliche Modelle befindet. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel; bei 2 oder mehr kann er sich sofort wie in der Bewegungsphase zurückziehen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Hackt-hackt, schlitzt-schlitzt!** Wenn Tretch Craventail diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **VERMINUS**-Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase verbessert sich der Rend-Wert der Nahkampfwaffen (Melee Weapons) der Einheit um 1 (ein Rend-Wert von „-“ würde beispielsweise zu -1, ein Wert von -1 zu -2 und so weiter). Zusätzlich verursacht die Einheit bis zu deiner nächsten Heldenphase mit jedem Verwundungswurf von 6 den doppelten Schaden.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD, TRETCH CRAVENTAIL

# SKAVEN WARLORD



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warpforged Blade	1"	3	3+	3+	-2	D3
War Halberd	2"	3	3+	3+	-1	1
Barbed Blade	1"	5	3+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Skaven Warlord ist ein einzelnes Modell. Einige Skaven Warlords ziehen nur mit einer der gefürchteten Warpforged Blades in die Schlacht, andere ziehen es vor, mit einem Paar Barbed Blades zu kämpfen. Wieder andere führen in einer Hand eine War Halberd und in der anderen eine Barbed Blade. Manche Skaven Warlords tragen außerdem einen Klanschild.

## FÄHIGKEITEN

**Zuschlagen und davonzuhuschen:** Nachdem ein Skaven Warlord in der Nahkampfphase attackiert hat, kann er versuchen, davonzuhuschen und sich der Vergeltung zu entziehen. Wenn er dies tut, wirf einen Würfel; bei 4 oder mehr darf sich der Skaven Warlord sofort wie in der Bewegungsphase zurückziehen.

**Klanschild:** Gegen Attacken mit einem Damage-Wert von 1 darfst du zu allen Schutzwürfen eines Skaven Warlords mit Klanschild 1 addieren.

**Wirbel aus rostigem Stahl:** Für einen Skaven Warlord mit einem Paar Barbed Blades darfst du misslungene Trefferwürfe von 1 wiederholen, da es ihm leichter fällt, einen Treffer zu landen.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Kaut-nagt ihre Knochen!** Wenn ein Skaven Warlord diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **VERMINUS**-Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase führen alle Modelle dieser Einheit mit jeder ihrer Nahkampfwaffen (Melee Weapons) eine zusätzliche Attacke durch.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, SKAVEN WARLORD

# SKAVEN CHIEFTAIN MIT BATTLE STANDARD



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Blade	1"	4	3+	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Skaven Chieftain mit Battle Standard ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Rusty Blade und trägt ein mit bössartigen Runen beschmiertes Heiliges Banner der Gehörnten Ratte.

## FÄHIGKEITEN

**Hinterlistige Beförderung:** Wenn dein General ein **SKAVEN** ist und nur noch 1 Wound hat, kann ein Skaven Chieftain mit Battle Standard ihm in den Rücken stechen-stechen, wenn er sich zu Beginn irgendeiner Heldenphase innerhalb von 1" um ihn befindet. Wenn er dies tut, wird dein General getötet und dieses Modell raubt seine Stellung; es wird dein General und erhält alle Befehlsfähigkeiten, die sein vorheriger Herr hatte.

**Heiliges Banner der Gehörnten Ratte:** In deiner Heldenphase kannst du ansagen, dass dieses Modell seine Standarte aufpflanzt und den Fluch der Gehörnten Ratte heraufbeschwört. Wenn du dies tust, darf sich dieses Modell bis zu deiner nächsten Heldenphase nicht bewegen, dafür müssen **SKAVEN**-Einheiten deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 13" befinden, keine Kampfschocktests ablegen. Zusätzlich darfst du für alle **SKAVEN**-Einheiten deiner Armee, die sich innerhalb von 13" um ein aufgepflanztes Banner der Gehörnten Ratte befinden, Trefferwürfe von 1 wiederholen.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, HERO, TOTEM, SKAVEN CHIEFTAIN WITH BATTLE STANDARD
----------	---

# CLANRATS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Rusty Spear	2"	1	5+	4+	-	1
Rusty Blade	1"	1	4+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Clanrats besteht aus 10 oder mehr Modellen. Manche Einheiten sind mit Rusty Spears bewaffnet, andere führen Rusty Blades. Dazu tragen sie Klanschilde.

## CLAWLEADER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Clawleader. Ein Clawleader führt 2 Attacks durch statt 1.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, darf sie sich im selben Zug zurückziehen und noch angreifen.

## GLÖCKNER

Modelle in dieser Einheit dürfen Glöckner sein. Wenn die Einheit mindestens einen Glöckner enthält, darf sie sich immer zusätzliche 2" bewegen, wenn sie rennt oder sich zurückzieht.

## FÄHIGKEITEN

**Klanschilde:** Gegen Attacks mit einem Damage-Wert von 1 darfst du zu allen Schutzwürfen einer Einheit mit Klanschilden 1 addieren.

**Macht durch Masse:** Wenn eine Einheit Clanrats aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu ihren Verwundungswürfen addieren. Besteht die Einheit aus 30 oder mehr Modellen, darfst du 1 zu ihren Treffer- und Verwundungswürfen addieren.

KEYWORDS	CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, CLANRATS
----------	-----------------------------------

# STORMVERMIN



## MELEE WEAPONS

Rusty Halberd

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormvermin besteht aus 10 oder mehr Modellen. Stormvermin sind mit Rusty Halberds bewaffnet. Einige Einheiten Stormvermin tragen auch Klanschilde in die Schlacht.

## FANGLEADER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Fangleader. Ein Fangleader führt mit seiner Rusty Halberd 3 Attacken durch statt 2.

## STANDARTENTRÄGER

Modelle dieser Einheit dürfen Standartenträger sein. Wenn die Einheit mindestens einen Standartenträger enthält, darf sie sich im selben Zug zurückziehen und noch angreifen.

## MEUTENTROMMLER

Modelle in dieser Einheit dürfen Meutentrommler sein. Wenn die Einheit mindestens einen Meutentrommler enthält, darf sie sich immer zusätzliche 2" bewegen, wenn sie rennt oder sich zurückzieht.

## FÄHIGKEITEN

**Klanschilde:** Gegen Attacken mit einem Damage-Wert von 1 darfst du zu allen Schutzwürfen einer Einheit mit Klanschilden 1 addieren.

**Mörderische Bösartigkeit:** Wenn Stormvermin eine Einheit als Ziel wählt, die weniger Modelle umfasst als seine eigene, so darfst du 1 zu seinen Trefferwürfen addieren.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, STORMVERMIN

# SKAVENSLAVES



## MISSILE WEAPONS

Sling

Range

9"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Rusty Spear

2"

1

6+

4+

-

1

Rusty Blade

1"

2

5+

4+

-

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Skavenslaves besteht aus 20 oder mehr Modellen. Viele Skavenslaves führen Rusty Spears, während andere mit Rusty Blades kämpfen. Einige Einheiten tragen auch Lumpenschilde zu ihrem Schutz. Manche Skavenslaves-Einheiten sind stattdessen nur mit Slings bewaffnet.

## PAWLEADER

Der Anführer dieser Einheit ist ein Pawleader. Addiere 1 zu allen Trefferwürfen eines Pawleaders.

## GLÖCKNER

Modelle in dieser Einheit dürfen Glöckner sein. Wenn die Einheit mindestens einen Glöckner enthält, darf sie sich immer zusätzliche 2" bewegen, wenn sie rennt oder sich zurückzieht.

## FÄHIGKEITEN

**Lumpenschild:** Gegen Attacken mit einem Damage-Wert von 1 darfst du zu allen Schutzwürfen einer Einheit mit Lumpenschilden 1 addieren.

**In die Enge getrieben:** Werf jedes Mal einen Würfel, wenn ein Skavenslave flieht, bevor er vom Schlachtfeld genommen wird. Bei einer 6 erleidet die nächste Einheit innerhalb von 6" (Freund oder Feind) eine tödliche Verwundung, da der entsetzte Skavenslave wild um sich beißt und schlägt, während er zu entkommen versucht. Wenn du 5 oder weniger gewürfelt hast oder wenn der Skavenslave bei seiner Flucht eine tödliche Verwundung verursacht hat, entfernst du ihn.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, VERMINUS, SKAVENSLAVES

# IKIT CLAW



## MISSILE WEAPONS

Warpfire Gauntlet

Range

8"

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

See below

## MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Ikit's Claw

1"

1

4+

3+

-2

3

Storm Daemon

2"

2

3+

3+

-1

D3

## BESCHREIBUNG

Ikit Claw ist ein einzelnes Modell. Er führt die tödliche Klinge Storm Daemon und zerquetscht seine Opfer mit seiner maschinenbetriebenen Claw. Ikit trägt eine mächtige Vorrichtung, die man einen eisernen Anzug nennt und in die ein Warpfire Gauntlet eingebaut ist, den er im Notfall abfeuern kann.

## FÄHIGKEITEN

**Warpfire Gauntlet:** Einmal pro Schlacht kann Ikit Claw in deiner Fernkampfphase mit diesem Handschuh einen Schwall Warpfeuer verschießen. Wähle eine Einheit innerhalb von 8"; die gewählte Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

## MAGIE

Ikit Claw ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen zwei verschiedene Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er

kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Warpgewitter*.

## WARPGEWITTER

Mit Hilfe von Storm Daemon beschwört Ikit Claw eine Gewitterwolke aus Warpblitzen herauf, die seine Feinde tötet-grillt. *Warpgewitter* hat einen Zauberwert von 7. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, wählst du bis zu drei verschiedene, sichtbare Einheiten innerhalb von 18". Wirf für jede dieser Einheiten einen Würfel; bei 2 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER, IKIT CLAW

# WARLOCK ENGINEER



## MISSILE WEAPONS

Warlock Pistol

Range

9"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

4+

Rend

-1

Damage

D3

## MELEE WEAPONS

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

Warlock-augmented Blade

1"

1

4+

3+

-1

2

## BESCHREIBUNG

Ein Warlock Engineer ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Warlock-augmented Blade und trägt eine Warlock Pistol. Zusätzlich ist er mit einem Rucksack ausgestattet, der Warpennergie zu sammeln hilft.

## FÄHIGKEITEN

**Warpennergieakkumulator:** Wenn ein Warlock Engineer versucht, Warpblitz zu zaubern, kann er seinen Warpennergieakkumulator überladen. Wenn er dies tut und der Zauberversuch Erfolg hat, verursacht der Zauber D6 tödliche Verwundungen statt D3. Doch wenn der Zauberversuch fehlschlägt, wird der Warlock Engineer von dem Blitz getroffen, den er zu kontrollieren versucht hat, und erleidet eine tödliche Verwundung.

## MAGIE

Ein Warlock Engineer ist ein Wizard. Er kann in jeder deiner Heldenphasen einen Zauber zu wirken versuchen und in jeder feindlichen Heldenphase einen Zauber zu bannen versuchen. Er kennt die Zauber *Arkane Geschoss*, *Mystischer Schild* und *Warpblitz*.

## WARPBLITZ

Der Skaven zeigt mit seiner Klaue auf ein Ziel und grünschwärze Blitzschläge jagen darauf zu. *Warpblitz* hat einen Zauberwert von 5. Wurde der Zauber erfolgreich gewirkt, so wählst du eine sichtbare Einheit innerhalb von 18". Die Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, HERO, WIZARD, WARLOCK ENGINEER

# DOOM-FLAYER WEAPON TEAM



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doom-Flayer	1"	D3	3+	3+	-2	D3
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Doom-Flayer Weapon Team ist ein einzelnes Modell, das aus einer motorisierten Eisenkugel mit wirbelnden Klingen besteht und von einer Besatzung aus zwei verrückten Skaven bedient wird, die mit ihren Crew's Rusty Knives zum allgemeinen Blutvergießen beitragen.

## FÄHIGKEITEN

**Rotierender Tod:** Wenn ein Doom-Flayer im selben Zug angegriffen hat, addierst du 1 zu all seinen Trefferwürfen.

**Mehr-mehr rotierender Tod:** Bevor du ermittelst, wie viele Attacks ein Doom-Flayer durchführt, kann die Skaven-Besatzung den Warpsteingenerator überlasten. Wenn sie dies tut, wirf einen Würfel. Bei einer 1 erleidet das Modell sofort D3 tödliche Verwundungen. Bei 2 oder mehr führt der Doom-Flayer D6 Attacks durch statt D3.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, DOOM-FLAYER WEAPON TEAM

# RATLING GUN WEAPON TEAM



## MISSILE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Gun	18"	2D6	4+	4+	-1	1

## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Rusty Knives	1"	2	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Ratling Gun Weapon Team ist ein einzelnes Modell, das aus einem Paar mutiger (oder tollkühner) Skaven besteht, die eine große, mehrrohrige Waffe tragen, die einen Hagel von Warpsteinkugeln verschießt. Das Team kann außerdem mit seinen Rusty Knives attackieren.

## FÄHIGKEITEN

**Zu nahe, um zu verfehlen:** Wenn sich das Ziel innerhalb von 9" befindet, darfst du 1 zu allen Trefferwürfen einer Ratling Gun addieren.

**Mehr-mehr heißes Warplei:** Bevor du auswürfelst, wie viele Schüsse eine Ratling Gun abgibt, kann die Skaven-Besatzung die Maschine überlasten. Wenn sie dies tut, wirf einen Würfel. Bei einer 1 verheddern sich die panischen Skaven mit ihren Klauen in dem Mechanismus der Waffe und das Modell erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen. Bei 2 oder mehr feuert die Ratling Gun 4D6 Schüsse ab statt 2D6.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, RATLING GUN WEAPON TEAM

# WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM



## MISSILE WEAPONS

Warpfire Thrower

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
8"	See below				

## MELEE WEAPONS

Crew's Rusty Knives

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Warpfire Thrower Weapon Team ist ein einzelnes Modell, das aus zwei Skaven besteht, die einen großen Tank mit Treibstoff und eine Düse tragen, durch die sie widernatürliche Flammen ausstoßen können. Die Besatzung kann zusätzlich mit ihren Crew's Rusty Knives attackieren.

## FÄHIGKEITEN

**Warpfire Thrower:** Wenn du einen Warpfire Thrower abfeuerst, wählst du eine Einheit in Reichweite; die Einheit erleidet D3 tödliche Verwundungen.

**Mehr-mehr Flammentod:** Bevor ein Warpfire Thrower schießt, kann die Skaven-Besatzung versuchen, noch mehr Treibstoff in die Waffe zu pumpen. Wenn sie dies tun, wirf einen Würfel. Bei einer 1 entzündet sich der Treibstoff zu früh und reißt die Besatzung zu Boden; das Modell erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen. Bei 2 oder mehr verursacht der Warpfire Thrower D6 tödliche Verwundungen statt D3.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPFIRE THROWER WEAPON TEAM

# WARP-GRINDER WEAPON TEAM



## MELEE WEAPONS

Warp-Grinder

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	1	4+	3+	-2	3

Crew's Rusty Knives

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Warp-Grinder Weapon Team ist ein einzelnes Modell, das aus zwei Skaven besteht, die einen Bohrer mit Warpsteinspitze und Rusty Knives tragen.

## FÄHIGKEITEN

**Tunnelschleicher:** Anstatt diese Einheit auf dem Schlachtfeld aufzustellen, kannst du sie zur Seite legen und den Bohrer unterirdische Tunnel anlegen lassen. Du darfst zusätzlich eine **SKAVEN**-Einheit zur Seite legen, die dem Bohrer durch den Tunnel folgt. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen darf das Warp-Grinder Weapon Team versuchen, sich an die Oberfläche zu graben. Wenn es das tut, wirf einen W6. Bei 1 oder 2 hat sich das Warp-Grinder Team (und die es begleitende Einheit) verirrt; es erscheint

in diesem Zug nicht, aber du kannst es in deiner nächsten Bewegungsphase erneut versuchen. Bei 3 oder mehr stellst du das Warp-Grinder Weapon Team beliebig auf dem Schlachtfeld auf, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Wurde es von einer Einheit begleitet, so stellst du die Einheit beliebig innerhalb von 3" um das Warp-Grinder Weapon Team und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Für beide Einheiten zählt dies als die Bewegung in dieser Bewegungsphase.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARP-GRINDER WEAPON TEAM

# POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM



## MISSILE WEAPONS

Poisoned Wind Mortar

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

6-22" 1 4+ 4+ -2 D6

## MELEE WEAPONS

Crew's Rusty Knives

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

1" 2 5+ 4+ - 1

## BESCHREIBUNG

Ein Poisoned Wind Mortar Team ist ein einzelnes Modell. Es besteht aus zwei Skaven, die einen Poisoned Wind Mortar tragen, der tödliche, mit Warpsteingas gefüllte Kugeln verschießt. Die Besatzung kann außerdem mit ihren Crew's Rusty Knives attackieren.

**Mehr-mehr Reichweite:** Bevor die Besatzung ihren Poisoned Wind Mortar abfeuert, kann sie versuchen, ihr Geschoss über eine noch größere Entfernung zu verschießen. Wenn sie dies tun, wirft einen Würfel. Bei einer 1 lässt die Besatzung in ihrer Aufregung eine Kugel fallen, und das Modell erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen. Bei 2 oder mehr erhöht sich die Maximalreichweite (Range) der Attacke auf 30".

**Wind-Mortar-Gaswolke:** Wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Poisoned-Wind-Mortar-Attacke addieren. Besteht die Zieleinheit aus 20 oder mehr Modellen, so erhöht sich zusätzlich der Damage-Wert der Attacke von D6 auf 6.

## FÄHIGKEITEN

**Beschuss in hohem Bogen:** Ein Poisoned Wind Mortar Team kann feindliche Einheiten beschießen, die es nicht sehen kann.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND MORTAR WEAPON TEAM

# POISONED WIND GLOBADIERS



## MISSILE WEAPONS

Poisoned Wind Globe

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

9" 1 4+ 4+ -2 D3

## MELEE WEAPONS

Notched Knife

Range Attacks To Hit To Wound Rend Damage

1" 1 5+ 5+ - 1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Poisoned Wind Globadiers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einheiten aus Poisoned Wind Globadiers führen Notched Knives und tragen Poisoned Wind Globes, die sie auf ihre Feinde schleudern, um sie mit tödlichem Warpsteingas zu vergiften.

## FÄHIGKEITEN

**Wind-Globe-Gaswolke:** Wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Poisoned-Wind-Globe-Attacke addieren.

**Von hinten werfen:** Ein Poisoned Wind Globadier kann feindliche Einheiten beschießen, die er nicht sehen kann.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, POISONED WIND GLOBADIERS

# WARPLOCK JEZZAILS



## MISSILE WEAPONS

Warplock Jezzail

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
30"	1	4+	3+	-2	2

## MELEE WEAPONS

Rusty Blade

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	2	5+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Warplock Jezzails besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jedes Modell besteht aus einem Paar Skaven; einer bedient die Warplock Jezzail selbst, der andere trägt eine große Pavise (die den beiden Deckung verleiht und als Auflage für das lange Rohr der Waffe dient) und eine Rusty Blade, mit der er alles sticht-schlitzt, was ihm zu nahe kommt.

## FÄHIGKEITEN

**Pavise:** Wenn sich eine Warplock Jezzail in deiner Bewegungsphase nicht bewegt, darfst du in deiner nächsten Fernkampfphase für sie Trefferwürfe von 1 wiederholen, sofern sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um sie befinden. Wenn sich außerdem die gesamte Einheit in deiner Bewegungsphase nicht bewegt, beträgt ihr Schutzwurf gegen feindliche Fernkampfattacken bis zu deiner nächsten Bewegungsphase 4+.

**Warpstein-Scharfschützen:** Wenn du mit einer Warplock Jezzail in der Fernkampfphase beim Trefferwurf 6 oder mehr würfelst, musst du für den Schuss keinen Verwundungswurf durchführen; das Ziel erleidet statt des normalen Schadens automatisch 2 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WARPLOCK JEZZAILS

# DOOMWHEEL



## MISSILE WEAPONS

Warp Lightning

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
13"	D6	4+	4+	-1	D3

## MELEE WEAPONS

Giant Wheel and Ram Spikes

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	D6	3+	3+	-1	1

Crew and Rat Horde's Teeth

Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
1"	6	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Doomwheel ist ein einzelnes Modell. Es wird von einem Warlock Engineer und seinem Lehrling bemannt, und das große Rad wird von einer quiekenden, rennenden Rattenhorde angetrieben. Sowohl die Besatzung als auch die Rattenhorde beißen mit ihren Crew and Rat Horde's Teeth nach dem Feind. Das Doomwheel selbst zermalmt und durchbohrt gnadenlos alles, was ihm in die Quere kommt, mit seinen Giant Wheels and Ram Spikes. Wer versucht, ihm auszuweichen, wird von Warp Lightning aus den knisternden Leitern erschlagen.

## FÄHIGKEITEN

**Rollende Vernichtung:** Wenn sich ein Doomwheel in der Bewegungsphase bewegt, darf es sich innerhalb von 3" von feindlichen Modellen bewegen und sie sogar überrollen! Das erste Modell, über das sich ein Doomwheel in einem Zug bewegt, wird sehr wahrscheinlich zu Brei zerquetscht; das Doomwheel überrollt das Modell und die Einheit des Modells erleidet D3 tödliche Verwundungen. Dennoch darf ein Doomwheel seine Bewegung in der Bewegungsphase nicht innerhalb von 3" um eine feindliche Einheit beenden und sich nur zurückziehen oder stationär bleiben, wenn es sich bereits innerhalb von 3" um den Feind befindet.

**Mehr-mehr Geschwindigkeit:** Ein Doomwheel kann nicht rennen. Stattdessen darf die Skaven-Besatzung, bevor ausgewürfelt wird, wie weit sich das Doomwheel bewegen kann, die Rattenhorde antreiben, schneller zu rennen. Wenn sie dies tut, darf sich das Doomwheel das Doppelte der ausgewürfelten Entfernung bewegen, aber wenn du einen Pasch würfelst, verliert die Besatzung einen Augenblick lang die Kontrolle und statt dir darf in dieser Phase dein Gegner das Doomwheel bewegen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, DOOMWHEEL

# WARP LIGHTNING CANNON



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Warp Lightning Cannon	24"			See below		
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Crew's Tools and Knives	1"	D6	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Warp Lightning Cannon ist ein einzelnes Modell, das aus einer riesigen, warpsteinbetriebenen Kanone auf einem grob zusammengezimmerten Gerüst und einem Trio Skaven als Besatzung besteht. Die Energieleistung der Kanone ist berüchtigt für ihre Unberechenbarkeit, aber wenn es der Besatzung gelingt, sie zum Funktionieren zu bringen, verschießt die Waffe reine Warpblitze, die alles in ihrem Weg vernichten. Die Besatzung verteidigt ihre Kriegsmaschine mit ihren Crew's Tools and Knives.

## FÄHIGKEITEN

**Schwerfällige Kriegsmaschine:** Eine Warp Lightning Cannon kann keine Angriffsbewegungen durchführen. In der Fernkampfphase darfst du 1 zu allen Schutzwürfen der Warp Lightning Cannon addieren.

**Warp Lightning Cannon:** Um die Warp Lightning Cannon abzufeuern, wählst du eine feindliche Einheit als Ziel und wirfst dann einen Würfel. Das Wurf Ergebnis bestimmt, wie stark der Schuss ist. Wirf danach sechs weitere Würfel. Für jeden dieser Würfel, der die Augenzahl des ersten Würfels erreicht oder übertrifft, erleidet die Zieleinheit eine tödliche Verwundung.

Beispiel: Der erste Wurf zeigt eine 2, also erleidet das Ziel für jeden der sechs Würfel, der eine 2 oder mehr zeigt, eine tödliche Verwundung.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, SKRYRE, WAR MACHINE, WARP LIGHTNING CANNON

# STORMFIENDS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Ratling Cannons	12"	3D6	4+	4+	-1	1
Windlaunchers	16"	2	4+	4+	-2	D3
Warpfire Projectors	8"	See below				
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Doomflayer Gauntlets	1"	2D3	3+	3+	-2	D3
Grinderfists	1"	4	4+	3+	-2	3
Shock Gauntlets	1"	4	4+	3+	-1	2
Clubbing Blows	1"	4	4+	3+	-	2

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Stormfiends besteht aus 3 oder mehr Modellen. Jeder Stormfiend ist mit einem Paar gefährlicher Waffen des Klans Skryre ausgerüstet. Einige tragen surrende Doomflayer Gauntlets, um den Feind zu erschlagen, andere setzen Shock Gauntlets ein, um ihre Beute nicht nur durch schiere Wucht, sondern auch durch Strom zu töten. Bei anderen Stormfiends wurden die Klauen durch bohrerartige Grinderfists ersetzt, mit denen sie Tunnel durch massives Gestein (und alles andere natürlich) graben können.

Viele Stormfiends sind stattdessen mit tödlichen Fernkampfwaffen ausgerüstet. Einige tragen Warpfire Projectors, die tödliche Flammentepiche legen, andere Windlaunchers, die Kugeln mit giftigem Gas in die Reihen der Feinde schleudern. Manche Stormfiends tragen stattdessen Ratling Cannons, die einen Hagel von Warpkugeln auf den Feind abfeuern.

Stormfiends mit Ratling Cannons, Warpfire Projectors oder Windlaunchers können durch die schiere Masse dieser Waffen in der Nahkampfphase mit Clubbing Blows attackieren. Stormfiends mit Doomflayer Gauntlets oder Shock Gauntlets tragen schwere Platten Warpdurchsetzter Rüstung, die sie schützen, während sie den Feind in Stücke reißen.

## FÄHIGKEITEN

**Warpdurchsetzte Rüstung:** Ein Modell mit Warpdurchsetzter Rüstung hat einen Wounds-Wert von 7 statt 6.

**Doomflayer Gauntlets:** Addiere in einem Zug, in dem der Stormfiend angegriffen hat, 1 zu allen Trefferwürfen für Attacken mit Doomflayer Gauntlets.

**Windlauncher-Gaswolke:** Wenn die Zieleinheit aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu den Trefferwürfen der Windlaunchers-Attacke addieren.

**Ballistischer Windlauncher-Beschuss:** Ein Windlauncher kann feindliche Einheiten beschießen, die der Stormfiend, der ihn abfeuert, nicht sehen kann.

**Grinderfist-Tunnelbohrer:** Wenn eine Einheit Stormfiends Modelle enthält, die mit Grinderfists ausgerüstet sind, darfst du die Einheit, anstatt sie auf dem Schlachtfeld aufzustellen, zur Seite legen und einen unterirdischen Tunnel bohren lassen. In einer beliebigen deiner Bewegungsphasen dürfen die Stormfiends versuchen, sich auf das Schlachtfeld durchzugraben. Wenn sie das tun, wirf einen Würfel. Bei 1 oder 2 haben sich die Stormfiends verirrt; die Einheit erscheint in diesem Zug nicht, aber du kannst es in deiner nächsten Bewegungsphase erneut versuchen. Bei 3 oder mehr stellst du die Stormfiends beliebig auf dem Schlachtfeld auf, mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt. Dies ist die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

**Shock Gauntlets:** Wenn der Trefferwurf für eine Attacke mit einem Shock Gauntlet 6 oder mehr beträgt, springen elektrische Energien über und die Attacke verursacht D6 Treffer statt 1.

**Warpfire Projectors:** Wenn du Warpfire Projectors abfeuerst, wählst du eine Einheit in Reichweite; die gewählte Einheit erleidet 2D3 tödliche Verwundungen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, SKRYRE, STORMFIENDS

# THROT THE UNCLEAN



## MELEE WEAPONS

Whip of Domination

Rusty Blade

Creature-killer

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

3

3+

4+

-

1

1"

2

4+

4+

-

1

2"

2

4+

3+

-

D3

## BESCHREIBUNG

Throt the Unclean ist ein einzelnes Modell. Er führt eine Rusty Blade, die Whip of Domination und Creature-killer.

## FÄHIGKEITEN

**Meistertreiber:** Wähle in deiner Heldenphase eine **MOULDER**-Einheit innerhalb von 6". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du zu allen Rennen- und Angriffswürfen der Einheit 3" und in der Nahkampfphase zu allen Trefferwürfen der Einheit 1 addieren.

**Fressgier:** In deiner Heldenphase darfst du einer Skaven-Einheit innerhalb von 3" bis zu 3 tödliche Verwundungen zufügen. Für jede verursachte tödliche Verwundung heilt Throt eine Verwundung.

**Whip of Domination:** Wenn ein feindliches Modell durch die Whip of Domination getötet wird, muss dessen Einheit in der nächsten Kampfschockphase 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

**Creature-killer:** Wenn Throt the Unclean für Creature-killer ein **MONSTER** als Ziel wählt, erhöht sich der Damage-Wert der Waffe auf D6.

**Meutenbändiger:** **MOULDER**-Einheiten deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 6" um Throt befinden, verdoppeln ihren Bravery-Wert.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Meister von Hell Pit:** Wenn Throt the Unclean diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **MOULDER**-Einheit innerhalb von 13". Diese Einheit darfst du in deiner nächsten Heldenphase zweimal statt einmal zum Nachrücken und Attackieren auswählen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, THROT THE UNCLEAN

# PACKMASTER SKWHEEL GNAWTOOTH



## MELEE WEAPONS

Warp-lash

Gutsnagger and Rat Teeth

Range

Attacks

To Hit

To Wound

Rend

Damage

2"

3

4+

3+

-1

D3

1"

D6

4+

4+

-

1

## BESCHREIBUNG

Packmaster Skweel Gnawtooth ist ein einzelnes Modell. Er führt eine warpsteinbesetzte Peitsche, die Warp-lash genannt wird und wird immer von seiner treuen Wolfsratte Gutsnagger sowie von einer Leibwache aus vielen Ratten begleitet, die mit ihren fiesen Rat Teeth zubeißen.

## FÄHIGKEITEN

**Ins Kampfgetümmel getrieben:** Wähle in deiner Heldenphase eine **MOULDER**-Einheit innerhalb von 6". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du zu allen Rennen- und Angriffswürfen der Einheit 1" und in der Nahkampfphase zu allen Trefferwürfen der Einheit 1 addieren.

**Meutenbändiger:** **MOULDER**-Einheiten deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 6" um Skweel befinden, verdoppeln ihren Bravery-Wert.

**Eliteleute:** Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du eine Einheit **GIANT RATS** oder **RAT OGRES** wählen, die Skweels persönlich gezüchtete Meute ist. Wirf einen Würfel und sieh auf der Tabelle unten nach, welchen Bonus die Einheit für die Dauer der Schlacht erhält:

- 1-3 **Hyperregeneration:** Für die Einheit darfst du Schutzwürfe von 1 wiederholen.
- 4-6 **Giftiger Biss:** In der Nahkampfphase darfst du für die Einheit Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER, SKWHEEL GNAWTOOTH

# PACKMASTER



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Herding Whip and Blade	2"	3	3+	4+	-	1
Herding Whip and Things-catcher	2"	2	4+	4+	-	D3
Shock-Prod	2"	1	4+	3+	-1	3

## BESCHREIBUNG

Ein Packmaster ist ein einzelnes Modell. Viele von ihnen führen Herding Whip and Blade, um die Monster des Klans Moulder unter Kontrolle zu halten, andere benutzen neben ihrer verlässlichen Peitsche einen sehr treffend benannten Things-catcher. Einige wenige Packmasters bevorzugen einen Shock-Prod, dessen Stromschläge so stark sind, dass sie auch die Aufmerksamkeit eines rasenden Rat Ogres erwecken können.

## FÄHIGKEITEN

**Ins Kampfgetümmel getrieben:** Wähle in deiner Heldenphase eine **MOULDER**-Einheit innerhalb von 6". Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du zu allen Rennen- und Angriffswürfen der Einheit 1" und in der Nahkampfphase zu allen Trefferwürfen der Einheit 1 addieren.

**Meutenbändiger:** **MOULDER**-Einheiten deiner Armee, die sich in der Kampfschockphase innerhalb von 6" um einen Packmaster befinden, verdoppeln ihren Bravery-Wert.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, HERO, PACKMASTER

# GIANT RATS



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Vicious Teeth	1"	1	5+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Giant Rats besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie verbeißen sich mit ihren Vicious Teeth in den Feind und reißen ganze Brocken weichen Fleisches oder Halsschlagadern heraus.

## FÄHIGKEITEN

**Rattenwelle:** Wenn eine Einheit Giant Rats aus 10 oder mehr Modellen besteht, darfst du 1 zu ihren Trefferwürfen addieren. Wenn die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht, darfst du stattdessen 2 zu ihren Trefferwürfen addieren und jede Giant Rat führt 2 Attacken durch. Wenn die Einheit aus 30 oder mehr Modellen besteht, darfst du stattdessen 3 zu ihren Trefferwürfen addieren und jede Giant Rat führt 3 Attacken durch.

### KEYWORDS

CHAOS, MOULDER, GIANT RATS

# RAT SWARMS



## MELEE WEAPONS

Gnawing Teeth

Range

1"

Attacks

5

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Rat Swarms besteht aus einer beliebigen Anzahl Modelle. Einheiten aus Rat Swarms attackieren mit Dutzenden und Aberdutzenden Gnawing Teeth.

## FÄHIGKEITEN

**Endlose Rattenflut:** In jeder deiner Heldenphasen darfst du dieser Einheit ein zusätzliches Rat-Swarm-Modell hinzufügen.

## KEYWORDS

CHAOS, RAT SWARMS

# RAT OGRES



## MISSILE WEAPONS

Warpfire Gun

Range

16"

Attacks

1

To Hit

5+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## MELEE WEAPONS

Tearing Claws, Blades and Fangs

Range

1"

Attacks

4

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

2

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Rat Ogres besteht aus 2 oder mehr Modellen. Rat Ogres kämpfen mit Tearing Claws, Blades and Fangs. Jeder Rat Ogre kann mit einer Warpfire Gun ausgestattet werden, die chirurgisch an einer seiner Gliedmaßen befestigt wird.

## FÄHIGKEITEN

**Tollwütige Raserei:** In einem Zug, in dem eine Einheit Rat Ogres angegriffen hat, befindet sie sich in einer solchen Raserei, dass jedes Modell, das mit seinen Tearing Claws, Blades and Fangs einen Verwundungswurf von 6 oder mehr erzielt, sofort eine zusätzliche Attacke durchführen kann.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, MOULDER, RAT OGRES

# HELL PIT ABOMINATION



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Gnashing Teeth	1"	6	3+	4+	✱	2
Flailing Fists	2"	✱	4+	3+	-1	3
Avalanche of Flesh	1"	D6	✱	3+	-	1

## DAMAGE TABLE

Wounds Suffered	Gnashing Teeth	Flailing Fists	Avalanche of Flesh
0-2	-2	6	2+
3-4	-2	5	3+
5-6	-1	4	4+
7-8	-1	3	5+
10+	-	2	6+

## BESCHREIBUNG

Eine Hell Pit Abomination ist ein einzelnes Modell. Jede dieser grässlichen Mutantenkreaturen attackiert ihre Beute mit Dutzenden Gnashing Teeth und zahlreichen Flailing Fists. Hell Pit Abominations sind so groß, dass sie ihre Feinde unter einer Avalanche of Flesh begraben können. Manche Master Moulders haben zusätzlich Warpsteinpfähle in Hell Pit Abominations getrieben, denn von der Substanz geht eine fürchterliche Aura aus, die bei vielen Zauberern den Magiefluss durcheinanderbringt.

## FÄHIGKEITEN

**Regenerierende Monstrosität:** Eine Hell Pit Abomination heilt in jeder deiner Heldenphasen D3 Verwundungen.

**Warpsteinpfähle:** WIZARDS innerhalb von 12" um eine Hell Pit Abomination mit Warpsteinpfählen müssen 1 von ihren Zauberwürfen abziehen. WIZARDS des CHAOS sind davon nicht betroffen.

**Zu abscheulich für den Tod:** Das erste Mal, wenn eine Hell Pit Abomination getötet wird, würfelst du mit einem Würfel auf der folgenden Tabelle:

- 1-2 – *Tot:* Entferne das Modell normal aus dem Spiel.
- 3-4 – *Ratten brechen hervor:* Jede Einheit innerhalb von 3" um dieses Modell erleidet sofort D3 tödliche Verwundungen. Entferne dann das Modell normal aus dem Spiel.
- 5-6 – *Es lebt!* Das Modell ist nicht tot. Stattdessen heilt es sofort D6 Verwundungen.

## KEYWORDS

CHAOS, MOULDER, MONSTER, HELL PIT ABOMINATION

# LORD SKROLK



## MELEE WEAPONS

Rod of Corruption

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

3

## BESCHREIBUNG

Lord Skrolk ist ein einzelnes Modell. Er führt den besonders ansteckenden Plague Censer, der als Rod of Corruption bekannt ist, und trägt eine der heiligen Ausgaben des Liber Bubonicus, des giftigen Werkes der ultimativen Seuchen.

## FÄHIGKEITEN

**Rasender Angriff:** Wenn Lord Skrolk im selben Zug angegriffen hat, führt er mit seiner Rod of Corruption 1 zusätzliche Attacke durch.

**Das Liber Bubonicus:** In deiner Heldenphase kann Lord Skrolk aus dem Liber Bubonicus lesen und darum beten, dass eine abscheuliche Seuche freigesetzt wird. Wähle eines der folgenden Gebete und wirf dann einen Würfel. Ist das Ergebnis 3 oder mehr, so tritt die Wirkung des Gebets ein. Ist das Ergebnis 1, so hat der Lord Skrolk etwas Falsches gesagt und erleidet 1 tödliche Verwundung.

**Todesseuche:** Der Plague Priest entfesselt eine tödliche, schwächende Krankheit. Wähle eine Einheit in 13"; die Einheit erleidet D6 tödliche Verwundungen. Eine Einheit des **NURGLE** erleidet nur 1 tödliche Verwundung.

**Verdorren:** Wähle eine Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase wird die Einheit von einer schrecklich zehrenden Krankheit befallen. Addiere 1 zu allen Verwundungswürfen gegen diese Einheit.

## BEFEHLSFÄHIGKEIT

**Pestilenzaura:** Wenn Lord Skrolk diese Fähigkeit einsetzt, wählst du eine **PESTILENS**-Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase zieht dein Gegner 1 von allen Trefferwürfen ab, die im Nahkampf die gewählte Einheit zum Ziel haben.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, LORD SKROLK

# PLAGUE PRIEST



## MELEE WEAPONS

Warpstone-tipped Staff

Range

2"

Attacks

1

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

D3

## BESCHREIBUNG

Ein Plague Priest ist ein einzelnes Modell. Er ist mit einem Warpstone-tipped Staff bewaffnet und trägt ein Rauchgefäß voller unheilvoller Magie.

## FÄHIGKEITEN

**Rauch der Pestilenz:** Die faulen Dämpfe aus diesem Rauchgefäß lassen Zauberer würgen und erbrechen. Alle **WIZARDS** müssen 1 von ihrem Zauberwurf abziehen, wenn sie sich innerhalb von 6" um mindestens einen Plague Priest befinden. **WIZARDS** des **NURGLE** sind davon nicht betroffen.

**Rasender Angriff:** Ein Plague Priest führt mit seinem Warpstone-tipped Staff 1 zusätzliche Attacke durch, wenn er im selben Zug angegriffen hat.

**Gebete der Pestilenz:** In deiner Heldenphase kann ein Plague Priest dafür beten, dass eine üble Krankheit inmitten seiner Feinde entfesselt wird. Wähle eines der folgenden Gebete und wirf dann einen Würfel. Ist das Ergebnis 3 oder mehr, so tritt die Wirkung des Gebets ein. Ist das Ergebnis 1, so hat der Plague Priest etwas Falsches gesagt und erleidet 1 tödliche Verwundung.

**Atem der Pestilenz:** Der Plague Priest stößt eine besonders widerliche Wolke aus. Wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld, der sich innerhalb von 13" befindet. Wirf einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 2" um diesen Punkt befindet. Bei 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. Einheiten des **NURGLE** sind nur bei einem Ergebnis von 6 betroffen.

**Verdorren:** Wähle eine Einheit innerhalb von 13". Bis zu deiner nächsten Heldenphase wird die Einheit von einer schrecklich zehrenden Krankheit befallen. Addiere 1 zu allen Verwundungswürfen gegen diese Einheit.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST

# PLAGUE FURNACE



MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Great Censer	3"	See below				
Warpstone-tipped Staff	2"	3	4+	3+	-	D3
Rusty Wheels and Spikes	1"	D6	✱	3+	-	1

DAMAGE TABLE			
Wounds Suffered	Move	Great Censer Damage	Rusty Wheels & Spikes
0-2	4"	D6 mortal wounds	2+
3-4	4"	D3 mortal wounds	3+
5-7	2"	D3 mortal wounds	4+
8-9	2"	1 mortal wound	4+
10+	1"	1 mortal wound	5+

## BESCHREIBUNG

Ein Plague Furnace ist ein einzelnes Modell, das von drei fanatischen Plague Monks bemannt wird. Sie quieken vergnügt, während sie den schwelenden Great Censer in die Reihen des Feindes krachen lassen. An ihrer Spitze steht ein Plague Priest mit einem vor bösen Kräften Funken sprühenden Warpstone-tipped Staff. Jeder, der dem Plague Furnace zu nahe kommt, erleidet ein schnelles und unschönes Ende unter seinen Rusty Wheels and Spikes.

## FÄHIGKEITEN

**Great Censer:** Während der Nahkampfphase kann die Kette, die das mächtige pendelnde Rauchfass hält, gelöst werden, wodurch eine riesige stachelbesetzte Kugel des Todes durch die feindlichen Formationen bricht. Um eine Attacke mit einem Great Censer abzuhandeln, wählst du einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 3". Wirf für jede Einheit im Umkreis von 2" um den Punkt (Freund wie Feind), außer dem Plague Furnace, einen Würfel. Bei 4 oder mehr wird die Einheit vom Great Censer erfasst und erleidet eine Anzahl tödlicher Verwundungen entsprechend der oben stehenden Schadenstabelle (Damage Table).

**Giftige Dämpfe:** Das Plague Furnace ist in tödliche Schwaden gehüllt. In deiner Heldenphase wirfst du einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um dieses Modell befindet. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen. **NURGLE**-Einheiten sind nicht von den Giftigen Dämpfen betroffen und erleiden keine tödlichen Verwundungen.

**In die Schlacht geschoben:** Für je drei **SKAVEN**-Modelle, die sich zu Beginn deiner Bewegungsphase innerhalb von 1" um ein Plague Furnace befinden, erhöhst du seinen Move-Wert bis zum Ende der Phase um 1". Wenn sich wenigstens 10 Modelle der **SKAVEN** innerhalb von 1" um dieses Modell befinden, wenn du die Angriffsreichweite auswürfelst, führt es in der folgenden Nahkampfphase mit seinen Rusty Wheels and Spikes 2D6 Attacken anstelle von D6 Attacken durch.

**Ikone der Gehörnten Ratte:** Die widerlichen Kräfte der Dünste eines Plague Furnace verstärken die Ergebnisse naher Plague Monks. Erhöhe den Bravery-Wert aller **PESTILENS**-Einheiten innerhalb von 5" um ein Plague Furnace um 1.

**Widerliche Gebete:** In deiner Heldenphase darf der Plague Priest auf einem Plague Furnace um Krankheiten beten, die seine Anhänger segnen. Wähle eines der Gebete unten und wirf einen Würfel. Ist das Ergebnis 3 oder mehr, so tritt die Wirkung des Gebets ein. Ist das Ergebnis 1, so hat der Plague Priest etwas Falsches gesagt und das Plague Furnace erleidet 1 tödliche Verwundung.

**Tollwütiges Fieber:** Wähle eine **PESTILENS**-Einheit innerhalb von 13". Der Plague Priest belegt diese Einheit mit einem Hirnfieber, das sie in eine wütende Mordwut treibt. Wenn bis zu deiner nächsten Heldenphase ein Modell dieser Einheit getötet wird, darf es eine Nachrücken-Bewegung ausführen und danach mit einer seiner Waffen attackieren, bevor du es entfernst.

**Segen des Schmutzes:** Wähle eine **PESTILENS**-Einheit innerhalb von 13". Ein unreiner Nebel windet sich um die Waffen der Einheit, und giftiger Schmutz rinnt von den Klingen. Du darfst bis zu deiner nächsten Heldenphase alle misslungenen Verwundungswürfe dieser Einheit wiederholen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, HERO, PRIEST, PLAGUE PRIEST, PLAGUE FURNACE

# PLAGUE MONKS



## MELEE WEAPONS

	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Foetid Blade	1"	2	4+	4+	-	1
Woe-stave	2"	1	4+	5+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plague Monks besteht aus 5 oder mehr Modellen. Einige Einheiten der Plague Monks sind mit einem Paar Foetid Blades bewaffnet, während andere mit einer Foetid Blade in der einen Klaue und einem Woe-stave in der anderen attackieren.

## BRINGER-OF-THE-WORD

Der Anführer dieser Einheit ist ein Bringer-of-the-Word. Einige Bringers-of-the-Word bevorzugen es, eine Foetid Blade zu führen und eine Seuchenschriftrolle zu tragen. Andere tragen ein Buch der Leiden in einer Klaue und eine Foetid Blade in der anderen.

## IKONENTRÄGER

Modelle dieser Einheit dürfen Ikonenträger sein. Einige Ikonenträger tragen Banner der Ansteckung, andere eine Ikone der Pestilenz.

## KÜNDER DER SEUCHEN

Modelle dieser Einheit dürfen Künder der Seuchen sein. Einige Künder der Seuchen tragen scheppernde Gongs des Untergangs, während andere mit den gefürchteten Glockenspielen des Leids in den Krieg ziehen.

## FÄHIGKEITEN

**Foetid Blades:** Du kannst für alle Modelle, die mit mehr als einer Foetid Blade bewaffnet sind, misslungene Trefferwürfe wiederholen.

**Rasender Angriff:** Alle Modelle dieser Einheit führen in Zügen, in denen sie angegriffen haben, mit ihren Foetid Blades 3 Attacken statt 2 durch.

**Seuchenschriftrolle:** Einmal pro Schlacht darf ein Bringer-of-the-Word mit einer Seuchenschriftrolle in deiner Heldenphase einen abscheulichen Vers psalmodieren, um seine Feinde durch Fieber und Pocken zu schwächen. Wähle eine feindliche Einheit innerhalb von 13" um den Bringer-of-the-Word. Bis zu deiner nächsten Heldenphase darfst du alle Verwundungswürfe von 1 gegen diese Einheit wiederholen.

**Buch der Leiden:** Einmal pro Schlacht darf ein Bringer-of-the-Word mit einem Buch der Leiden in deiner Heldenphase ein verderbtes Gebet laut vorlesen und eine stinkende Krankheitsexplosion entfesseln. Wirf einen Würfel für jede Einheit innerhalb von 13" um den Bringer-of-the-Word. Bei einem Wurf von 4 oder mehr erleidet die Einheit eine tödliche Verwundung. Einheiten des **NURGLE** sind nur bei einem Ergebnis von 6 betroffen.

**Ikone der Pestilenz:** Wenn eine Einheit eine oder mehrere Ikonen der Pestilenz enthält, sind die Plague Monks mit äußerst verseuchtem Blut infiziert. Wenn ein infizierter Mönch in der Nahkampfphase getötet wird, wirfst du einen Würfel. Bei einem Ergebnis von 6 erleidet die attackierende Einheit eine tödliche Verwundung.

**Banner der Ansteckung:** Wenn eine Einheit ein oder mehrere Banner der Ansteckung enthält, können die Plague Monks deren Macht in einer einzigen deiner Heldenphasen benutzen, um ihre Waffen mit noch ansteckenderen Krankheiten zu segnen. Bis zu deiner nächsten Heldenphase wirfst du jedes Mal, wenn du für diese Einheit beim Verwundungswurf eine 6 oder mehr würfelst, einen weiteren Würfel. Bei einer weiteren 6 erleidet die Zieleinheit zusätzlich zu allem anderen Schaden eine tödliche Verwundung.

**Gong des Untergangs:** Die Töne eines Gongs des Untergangs lassen diejenigen, die sie hören, taumeln und erbrechen. Ziehe von Rennen-Würfen oder Angriffswürfen aller feindlichen Einheiten innerhalb von 12" um mindestens eine Einheit mit Gongs des Untergangs 1 ab.

**Glockenspiel des Leids:** Wenn eine Einheit ein oder mehr Glockenspiele des Leids enthält, lässt der Lärm die Rüstungen des Feindes rosten und verrotten. Jeder Verwundungswurf von 6 oder mehr einer solchen Einheit wird mit einem Rend-Wert von -1 abgehandelt.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE MONKS

# PLAGUE CENSER BEARERS



## MELEE WEAPONS

Plague Censer

Range

2"

Attacks

2

To Hit

4+

To Wound

3+

Rend

-1

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Plague Censer Bearers besteht aus 5 oder mehr Modellen. Sie führen Plague Censers, stachelbewehrte Metallkugeln, die mit brodelndem, stinkendem Schmutz gefüllt und an langen, rostigen Ketten befestigt sind. Die rasenden Mönche schleudern diese abscheulichen Waffen mit tollwütigem Eifer herum, brechen Knochen, rufen innere Blutungen hervor und infizieren alle in ihrer Nähe mit ansteckenden Krankheiten.

## FÄHIGKEITEN

**Rasender Angriff:** Alle Modelle dieser Einheit führen in Zügen, in denen sie angegriffen haben, mit ihren Plague Censer 3 Attacks statt 2 durch.

**Giftige Dämpfe:** Wirf in deiner Heldenphase einen Würfel für jede Einheit, die sich innerhalb von 3" um mindestens einen Plague Censer Bearer befindet. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr erleidet die Einheit 1 tödliche Verwundung. **NURGLE**-Einheiten sind nicht von den Giftigen Dämpfen betroffen und erleiden keine tödlichen Verwundungen.

**Seuchenjünger:** Du darfst für einen Plague Censer Bearer misslungene Trefferwürfe wiederholen, wenn er in der Nahkampfphase gewählt wird zu attackieren und sich innerhalb von 13" um **PLAGUE MONKS** befindet. Wenn sich diese Einheit in der Kampfschockphase innerhalb von 13" um **PLAGUE MONKS** befindet, darfst du für sie Kampfschocktests wiederholen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, PLAGUE CENSER BEARERS

# PLAGUECLAW CATAPULT



## MISSILE WEAPONS

Plagueclaw Catapult

Range

6-31"

Attacks

1

To Hit

3+

To Wound

3+

Rend

-2

Damage

D6

## MELEE WEAPONS

Crew's Tools and Knives

Range

1"

Attacks

D6

To Hit

5+

To Wound

5+

Rend

-

Damage

1

## BESCHREIBUNG

Ein Plagueclaw Catapult ist ein einzelnes Modell, das aus einem tödlichen Gerät und drei von Dämpfen benebelten Skaven-Besatzungsmitgliedern besteht. Das Katapult schleudert eine brodelnde Mischung aus halb geronnenen Giften und Krankheiten auf den Feind, und die Besatzung verteidigt ihre gerüstartige Maschine mit einer Vielzahl von Crew's Tools and Knives.

## FÄHIGKEITEN

**Schwerfällige Kriegsmaschine:** Ein Plagueclaw Catapult kann keine Angriffsbewegungen durchführen. Du kannst aber in der Fernkampfphase 1 zu allen Schutzwürfen für ein Plagueclaw Catapult addieren.

**Ballistischer Schuss:** Ein Plagueclaw Catapult kann auf feindliche Einheiten schießen, die es nicht sehen kann.

**Seuchensperrfeuer:** Wenn das Ziel der Schussattacke eines Plagueclaw Catapults mehr als 10 Modelle enthält, darfst du 1 zum Trefferwurf addieren, und der Damage-Wert des Schusses erhöht sich auf 2D6. Einheiten des **NURGLE** empfinden die auf sie niedergehenden giftigen Ladungen eher als erfrischend, und erleiden durch die Schussattacke eines Plagueclaw Catapults nur bei einem Verwundungswurf von 6 oder mehr Schaden.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, NURGLE, PESTILENS, WAR MACHINE, PLAGUECLAW CATAPULT

# DEATHMASTER SNIKCH



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	3	3+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Whirl of Weeping Blades	1"	5	3+	3+	-1	D3

## BESCHREIBUNG

Deathmaster Snikch ist ein einzelnes Modell. Er trägt den Schattenmantel, ist mit Poisoned Throwing Stars ausgerüstet und kämpft mit einem Whirl of Weeping Blades.

## FÄHIGKEITEN

**Schattenmantel:** Feindliche Einheiten können Deathmaster Snikch nur dann als Ziel für Zauber oder Fernkampfwaffen (Missile Weapons) wählen, wenn er sich innerhalb von 6" befindet.

**Verborgener Mörder:** Anstatt Deathmaster Snikch normal aufzustellen, kannst du ihn zur Seite legen und ansagen, dass er versteckt aufgestellt ist. Wenn du dies tust, schreibst du verdeckt eine deiner **SKAVEN**-Einheiten auf, in der er sich versteckt. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase darfst du Deathmaster Snikch enthüllen; stelle ihn innerhalb von 1" um die gewählte Einheit auf. Deathmaster Snikch darf dann nachrücken und attackieren, selbst wenn dein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die attackiert. Wenn die Einheit, in der Deathmaster Snikch sich verbirgt, vernichtet wird, bevor er enthüllt wird, ist er ebenfalls zerstört.

**Meister des Todes:** Wenn Deathmaster Snikch einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du für ihn alle misslungenen Treffer- und Verwundungswürfe wiederholen.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN, DEATHMASTER SNIKCH

# SKAVEN ASSASSIN



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Poisoned Throwing Stars	12"	2	4+	4+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Weeping Blades	1"	3	3+	3+	-1	D3
Fighting Claws	1"	5	3+	3+	-	1

## BESCHREIBUNG

Ein Skaven Assassin ist ein einzelnes Modell. Diese tückischen Skaven wurden darin ausgebildet, ungesehen den Tod zu bringen. In der Schlacht verstecken sie sich oft in Schwärmen geringerer Skaven, bevor sie in einem günstigen Augenblick zuschlagen und einen feindlichen Anführer wiederholt mit hochgiftigen Weeping Blades oder exotischen Fighting Claws durchbohren. Manche Skaven Assassins werfen auch Poisoned Throwing Stars und töten ihr Ziel in einem Wirbel rasiermesserscharfer Projektile, ehe sie wieder in den Schatten verschwinden.

## FÄHIGKEITEN

**Fighting Claws:** Für einen Skaven Assassin, der mit Fighting Claws attackiert, darfst du Trefferwürfe von 1 wiederholen.

**Anführer-Beute töten-töten:** Wenn ein Skaven Assassin einen **HERO** als Ziel wählt, darfst du für ihn alle misslungenen Trefferwürfe wiederholen.

**Verborgener Mörder:** Anstatt einen Skaven Assassin normal aufzustellen, kannst du ihn zur Seite legen und ansagen, dass er versteckt aufgestellt ist. Wenn du dies tust, schreibst du verdeckt eine deiner **SKAVEN**-Einheiten auf, in der er sich versteckt. Zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase darfst du den Skaven Assassin enthüllen; stelle ihn innerhalb von 1" um die gewählte Einheit auf. Der Skaven Assassin darf dann nachrücken und attackieren, selbst wenn dein Gegner an der Reihe ist, eine Einheit zu wählen, die attackiert. Wenn die Einheit, in der er sich verbirgt, vernichtet wird, bevor er enthüllt wird, ist der Skaven Assassin ebenfalls zerstört.

### KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, HERO, SKAVEN ASSASSIN

# NIGHT RUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars and Slings	12"	1	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Stabbing Blades	1"	1	4+	4+	-	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Night Runners besteht aus 10 oder mehr Modellen. Sie tragen eine Auswahl an Throwing Stars and Slings und sind mit diversen Stabbing Blades bewaffnet.

## NIGHTLEADER

Der Anführer der Einheit ist ein Nightleader. Ein Nightleader führt mit seinen Stabbing Blades 2 Attacks durch statt 1.

## FÄHIGKEITEN

**In den Rücken stechen-stechen:** Jeder Verwundungswurf von 6 oder mehr für die Stabbing Blades eines Night Runners wird mit einem Rend-Wert von -1 abgehandelt. Dies verbessert sich auf -2, falls die Einheit aus 20 oder mehr Modellen besteht.

**Anpirschen:** Nachdem die Aufstellung abgeschlossen ist, darfst du mit dieser Einheit eine zusätzliche Bewegung wie in der Bewegungsphase durchführen. Diese Einheit darf dabei auch rennen.

**Rennender Tod:** Night Runners dürfen im selben Zug rennen und schießen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, NIGHT RUNNERS

# GUTTER RUNNERS



MISSILE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Throwing Stars	12"	2	4+	5+	-	1
MELEE WEAPONS	Range	Attacks	To Hit	To Wound	Rend	Damage
Punch Dagger and Blade	1"	2	3+	4+	-1	1

## BESCHREIBUNG

Eine Einheit Gutter Runners besteht aus 3 oder mehr Modellen. Sie tragen einen Vorrat an Throwing Stars und sind mit Punch Daggers and Blades bewaffnet.

## FÄHIGKEITEN

**Hinterlistige Infiltratoren:** Anstatt die Gutter Runners auf dem Schlachtfeld aufzustellen, darfst du sie zur Seite legen. In deiner ersten Bewegungsphase stellst du alle Modelle der Einheit innerhalb von 6" um die Ränder des Schlachtfelds und mehr als 9" von allen feindlichen Modellen entfernt auf. Dies ist die Bewegung der Einheit in dieser Bewegungsphase.

**Rennender Tod:** Gutter Runners dürfen im selben Zug rennen und schießen.

## KEYWORDS

CHAOS, SKAVEN, ESHIN, GUTTER RUNNERS

## SKAVEN VERMINUS CLAWPACK

### ORGANISATION

Ein Verminus Clawpack besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Skaven Warlord
- 1 Einheit Stormvermin
- 3 Einheiten Clanrats
- 3 beliebige Weapon-Team-Modelle von der folgenden Liste (in beliebiger Kombination):
  - Ratling Gun Weapon Team
  - Warpfire Thrower Team
  - Doom-flayer Weapon Team
  - Warp-grinder Weapon Team
  - Plague Mortar Weapon Team

### FÄHIGKEITEN

**Befehl von hinten:** Für die Anführer der Skaven ist es gute Tradition, von hinten zu befehligen. Der Skaven Warlord dieses Warscroll Battalions darf seine Befehlsfähigkeit *Kautnagt ihre Knochen!* auch dann einsetzen, wenn er nicht dein General ist. Wenn er diese Fähigkeit einsetzt, betrifft sie alle Einheiten seines Clawpacks, die sich innerhalb von 13" um ihn befinden, wenn sie in der Nahkampfphase attackieren, aber nur wenn sich keine feindlichen Modelle innerhalb von 3" um den Skaven Warlord befinden.

**Rattenmut:** Skaven schöpfen zusätzlichen Mut, wenn sie sich in großen Meuten zusammengefunden haben. Wenn eine Einheit eines Verminus Clawpacks einen Kampfschocktest ablegt, addierst du für je 10 Modelle in der Einheit 2 zu ihrem Bravery-Wert statt 1.

**In Deckung-Deckung:** Wenn ein Weapon Team in der Fernkampfphase eine Verwundung erleidet, während es sich innerhalb von 3" um eine Einheit **CLANRATS** ihres Verminus Clawpacks befindet, darfst du einen Würfel werfen. Bei 4 oder mehr ist das Weapon Team hinter seinen „Freunden“ in Deckung gegangen; es ignoriert die Verwundung, dafür erleiden die **CLANRATS** eine tödliche Verwundung.

## SKAVEN MOULDER CLAWPACK

### ORGANISATION

Ein Moulder Clawpack besteht aus den folgenden Einheiten:

- 6 Packmasters
- 2 Einheiten Giant Rats
- 2 Einheiten Rat Ogres
- 1 Hell Pit Abomination

### FÄHIGKEITEN

**Schrecklich anzusehen:** Eine Horde der Monster des Klans Moulder bietet einen schrecklichen Anblick. Wenn mindestens ein Modell einer Einheit durch Modelle eines Moulder Clawpacks getötet wurde, muss die Einheit in ihrer nächsten Kampfschockphase 1 von ihrem Bravery-Wert abziehen.

**Elitemutanten:** Master Moulders heben sich ihre besten und tödlichsten Schöpfungen immer für den Eigengebrauch auf. In der Nahkampfphase darfst du für die Giant Rats, Rat Ogres und die Hell Pit Abomination dieses Warscroll Battalions Verwundungswürfe von 1 wiederholen.

## SKAVEN PESTILENT CLAWPACK

### ORGANISATION

Ein Pestilent Clawpack besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Plague Furnace
- 1 Plague Priest
- 3 Einheiten Plague Monks

### FÄHIGKEITEN

**Begeisterte Überträger der übelsten Seuchen:** Immer wenn du für ein Modell dieses Warscroll Battalions beim Verwundungswurf 6 oder mehr würfelst, fängt diese Wunde sofort an zu eitern und zu verwesen und verursacht doppelt so viel Schaden (Damage) wie normal.

**Schmutziges Rattennest:** Nachdem du deine Streitmacht aufgestellt hast, wählst du ein Geländestück aus, das sich innerhalb von 13" von wenigstens zwei Einheiten des Pestilent Clawpacks befindet. Dieses Geländestück gilt fortan als beschmutzt. Einheiten dieses Battalions bestehen Kampfschocktests automatisch, solange sie sich in oder auf solchem Gelände befinden. Wirf einen Würfel für jede andere Einheit, die die Heldenphase in oder auf beschmutztem Gelände beginnt. Bei einer 1 erleidet die Einheit D3 tödliche Verwundungen (Einheiten des **NURGLE** erleiden durch diese Fähigkeit niemals tödliche Verwundungen).

## SKAVEN ESHIN CLAWPACK

### ORGANISATION

Ein Eshin Clawpack besteht aus den folgenden Einheiten:

- 1 Skaven Assassin
- 3 Einheiten Night Runners
- 1 Einheit Gutter Runners

### FÄHIGKEITEN

**Für jeden Rücken ein Messer:** Es ist viel einfacher, die Beute in den Rücken zu stechen, wenn sie zahlenmäßig unterlegen und umzingelt ist. Wenn ein Modell eines Eshin Clawpacks eine Einheit als Ziel wählt, die weniger Modelle hat als seine eigene, darfst du misslungene Verwundungswürfe wiederholen.

**Sprinten und zuschlagen:** Die Skaven der Eshin-Klane schlagen schnell und unerwartet zu. Einheiten eines Eshin Clawpacks können im selben Zug entweder rennen und schießen oder rennen und angreifen.

# ERSATZ-WARSCROLLS

---

Für die folgenden Modelle und Einheiten gibt es keine Warscrolls.  
Benutze für sie stattdessen die hier aufgeführten Ersatz-Warscrolls.

Einheit	Ersatz-Warscroll
Skaven Chieftain . . . . .	Skaven Warlord
Skaven Warlord auf Rat Ogre Bonebreaker . . . . .	Rat Ogre
Skaven Warlord auf War-litter oder Great Pox Rat . . . . .	Skaven Warlord
Plague Priest auf Great Pox Rat . . . . .	Plague Priest
Plaguelord Nurglitch . . . . .	Plague Priest
Master Moulder . . . . .	Packmaster
Verminlord . . . . .	Verminlord Corruptor, Verminlord Deceiver, Verminlord Warbringer oder Verminlord Warp- seer