

SPEARHEAD



SKAVEN NAGSCHMAUSSCHWARM

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Klauenfürst auf Nagbestie

EINHEITEN

- ◆ 1 Grauer Prophet
- ◆ 1 Warlock-Techniker
- ◆ 10 Clanratten
- ◆ 10 Clanratten
- ◆ 3 Rattenogors



Wenn die Skaven durch die Reiche strömen, gleicht dies einem Bild aus apokalyptischen Texten. Sie sind Fleisch gewordener, tollwütiger Hunger, eine quiekende Woge, die alles in ihrem Weg erstickt. Selbst eine recht kleine Skavenhorde kann durch ihre rasende Überzahl triumphieren. Die Nagschmausschwärme sind hierfür ein gutes Beispiel: Scharen aus Rattenmenschen, die im manischen Drang, zu verschlingen, zu verderben und den Tod zu bringen, vorandrängen.

Nagschmausschwärme setzen auf Überzahl, um den Sieg zu erringen; entbehrliche Clanratten überwältigen an der Seite von Rattenogors den Feind. Ihre Anführer sind dabei alles andere als subtil. Die Klauenfürsten, die sie befehligen, sind gerissene Strategen und wissen, wo sie ihre Krieger opfern müssen, um den Feind zu zermürben – bevor sie selbst heranreiten, den Kampf entscheiden und den Ruhm einstreichen. Ein Klauenfürst wird von Beratern begleitet, sowohl magiekundigen Grauen Propheten als auch Warlock-Technikern der Skryreclans, die unberechenbares, aber tödliches Unterstützungsf Feuer beisteuern. Diese Rattenpotentaten unterminieren einander selbstverständlich ständig, aber das sorgt auch dafür, dass nur die klügsten unter ihnen an die Spitze aufsteigen.

*„Mensch-Dinge sterben. Kurz-Dinge sterben.
Aelf-Dinge sterben. Jetzt ist unsere Zeit, ja-ja.
Der Tod kommt, um an der Welt der Oberfläche zu nagen.“*

– Klauenfürst Muskrutt vom Clan Fang

KAMPFEIGENSCHAFTEN

⚙ Einmal pro Schlacht, Aufstellungsphase

DIE LAUERENDE RATTENSCHAR: *Was wimmelt da unter der Oberfläche?*

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit, die nicht aufgestellt wurde.

Effekt: Die Zieleinheit wird **in den Tunneln in der Tiefe** in Reserve aufgestellt. Einheiten in den Tunneln in der Tiefe, die am Ende der dritten Schlachtrunde nicht die Fähigkeit „Nagloch-Überfall“ eingesetzt haben, werden zerstört.

SCHLÜSSEL

AUFSTELLUNG

➤ Deine Bewegungsphase

NAGLOCH-ÜBERFALL: *Eine Gruppe Skaven erscheint aus einem leuchtenden grünen Riss in der Realität auf dem Schlachtfeld.*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die **in den Tunneln in der Tiefe** ist, die diese Fähigkeit einsetzt.

Effekt: Stelle jene Einheit vollständig innerhalb von 6" um eine Ecke des Schlachtfelds und weiter als 9" von allen feindlichen Einheiten entfernt auf.

SCHLÜSSEL

BASIS



Warlock-Techniker

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

Einmal pro Schlacht, deine Fernkampfphase

WARPSTEINGESCHOSSE: Diese Geschosse sind von der Energie der Zerstörung durchdrungen und unfassbar verheerend.

Ansage: Wähle eine Fernkampfwaffe einer befreundeten Einheit.

Effekt: Jene Waffe hat in dieser Phase **Krit. (tödlich)**.

Passiv

ZU SCHNELL ZUM TREFFEN-TREFFEN: Diese wuselnden Rattenmenschen stieben in alle Richtungen aus dem Nahkampf und entgehen dem Gegenschlag.

Effekt: Befreundeten Einheiten wird kein tödlicher Schaden zugefügt, wenn sie **RÜCKZUG**-Fähigkeiten einsetzen.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

Reaktion: Du hast die Fähigkeit „Verstärkung rufen“ angesagt

HERR DER WIMMELNDEN HORDE: Die kreischenden Kriegsschreie dieses Klauenfürsten lenken seine Rattendiener als Schwarm gegen den Feind.

Effekt: Statt nach den Aufstellungsanweisungen der Fähigkeit „Verstärkung rufen“ kann die Ersatzeinheit vollständig innerhalb von 13" um diese Einheit und nicht im Nahkampf aufgestellt werden.

Passiv

SKRYRE-VERBINDUNGEN: Dieser Klauenfürst hat Skryre-Ingenieuren unter seinem Befehl aufgetragen, seine Rattlingpistole zu überladen.

Effekt: Die **Rattlingpistole** deines Generals hat Attackenwert 2W6 statt W6.

Passiv

WARPSTEINAMULETT: Dieser widerwärtige Talisman strahlt Wellen mutierender Energie aus.

Effekt: Subtrahiere 1 von Schutzwürfen für feindliche Einheiten, die mit deinem General im Nahkampf sind.

Passiv

MANTEL AUS VERNÄHTEN SIEGEN: Dieser Mantel besteht aus den Pelzen von Verrätern und schlägt den Träger mit Paranoia, durch die er schwierig zu treffen und noch schwieriger hinterrücks zu ermorden ist.

Effekt: Dein General hat **RETTUNG (5+)**.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

KLAUENFÜRST AUF NAGBESTIE

AUSDAUER	BEWEGUNG		SCHUTZ
	9"	4+	
	7	2	
KONTROLLE			

Klauenfürsten sind die tyrannischen Herrscher der Verminusclans, und sie können die Leben Tausender ihrer Untergebenen augenblicklich opfern. Es erfordert Gerissenheit und Ruchlosigkeit, um ihre hohe Position zu behaupten, und erfolgreiche Klauenfürsten müssen bereit sein, sich zu jedem abscheulichen Mittel herabzulassen und wie in die Enge getriebene Tiere zu kämpfen, um den Aufstieg ihres Sterns zu sichern. Sich Gefälligkeiten der Mitglieder anderer Großer Clans zu verschaffen ist eine probate Art, dies zu erreichen, und daher reiten die mächtigsten Klauenfürsten auf einer Nagbestie der Züchterclans – einer schlacksigen, kreischenden Abscheulichkeit, deren Hunger noch unersättlicher als der ihres Skaven-Herrn ist.

	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Rattlingpistole	10"	W6	3+	3+	1	1	Krit. (verwundet), Nahbeschuss
	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Warggeschmiedete Hellebarde		5	3+	4+	1	2	-
	Meißelzähne der Nagbestie		4	4+	3+	1	W3	Begleiter

X Passiv

IN DIE ENGE GETRIEBEN: *In der Angst um sein Leben kämpft ein Klauenfürst mit tollwütiger Wildheit.*

Effekt: Solange diese Einheit angeschlagen ist addiere 3 zum Attackenwert ihrer **Warggeschmiedeten Hellebarde**.



SCHLÜSSEL

HELD, KAVALLERIE, RETTUNG (6+)

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

GRAUER PROPHET



Graue Propheten stechen aus den Reihen ihrer Dienern nicht nur durch ihr fahles Fell und ihre gebogenen Hörner heraus, sondern auch durch ihre Fähigkeit, die schwächende Magie der Großen Gehörnten Ratte zu beherrschen. Sie dienen als Vollstrecker des Willens ihrer schrecklichen Gottheit in den Clans – auch wenn sie das nicht davon abhält, selbstverständlich eigene Pläne zu verfolgen. Ein Grauer Prophet kann Warpstein leichter als andere Rattenmenschen verwenden und greift auf alle möglichen Reliquien zurück, um sich einen Vorteil zu verschaffen, während er seine Hexerei und angeborene Gerissenheit einsetzt, um Feinde wie Rivalen gleichermaßen zu schwächen und niederzuringen.

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Warpsteinstab	3	4+	4+	1	W3	-

● Deine Heldenphase

WILLE DER GEHÖRNTEN RATTE: *Keiner der Skaven-clans kann sich dem Befehl eines Grauen Propheten widersetzen – jedenfalls nicht offen ...*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 13" um diese Einheit als Ziel und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 3+ addiere bis zum Beginn deines nächsten Zugs das Ergebnis zum Kontrollwert des Ziels.

✂ Deine Heldenphase

VERDORREN: *Der Graue Prophet schleudert eine glühende magische Energiekugel auf den Gegner. Wen diese Kugel berührt, der wird welk und schwindet dahin.*

Ansage: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 13" um diese Einheit als Ziel und führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

Effekt: Bei 6+ füge dem Ziel W3 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

HELD, ZAUBERER, INFANTERIE



Warlock-Techniker sind jene Handwerker-Ratten der Skryre-clans, die die verschiedenen Zweige der Skaven-Ingenieurskunst gemeistert haben. Diese Skaven sind geschickte Schöpfer erfinderischer wie wahnsinniger Waffen und ergreifen jede Gelegenheit, um ihre neusten Erfindungen zu erproben – auch wenn sie diese so sehr überladen müssen, dass sie gefährlich instabil werden.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

WARLOCK-TECHNIKER

 FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Warpstein-Muskete	24"	2	3+	3+	2	W3	Krit. (verwundet)
 NAHKAMPFWAFFEN	Attacken		Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Warpgeschmiedeter Dolch	3		4+	4+	-	2	-

 **Reaktion:** Du hast für diese Einheit eine FERNKAMPF-Fähigkeit angesagt und sie hat in diesem Zug keine BEWEGUNG-Fähigkeit eingesetzt

MEHR-MEHR WARPENERGIE! *Der Ingenieur überlädt seine Waffe mit instabiler Energie.*

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 2+ ändere für diese Phase den Schadenswert der Warpstein-Muskete dieser Einheit zu 3. Bei einer 1 füge dieser Einheit W3 tödlichen Schaden zu.

SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE

BEWEGUNG

AUSDAUER

1

6"

5+

SCHUTZ

1

KONTROLLE

Clanratten bilden die Ungeziefermassen des Skavenvolks, Krieger, die ihre natürliche Feigheit mit schierer Bosheit und überwältigender Zahl wettmachen.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

CLANRATTEN



NAHKAMPFWAFFEN

Attacken Treffen Verwunden Wucht Schaden Fähigkeit

Rostige Klinge

2

4+

5+

-

1

-



Ende eines beliebigen Zuges

WIMMELNDER SCHWARM: *Clanratten schwappen als Masse vorwärts, um den Feind unter ihrer schier endlosen Menge zu begraben. Sie beißen, stechen, kreischen und trampeln ihre eigenen Toten unter blutigen Krallen in den Staub.*

Effekt: Du kannst W3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

RATTENOGORS

BEWEGUNG	
AUSDAUER	SCHUTZ
4	5+
1	
KONTROLLE	

Die Rattenogors sind die vielleicht berüchtigtste Schöpfung der Züchterclans, aus Fleisch geformte Stoßtruppen, die in schreckliche Raserei verfallen, wenn der Gestank des Todes die Luft erfüllt.

W	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit	
	Warpflammenkanone	10"	2W6	2+	4+	2	1	Nahbeschuss	
X	NAHKAMPFWAFFEN	Attacken			Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Klauen, Klingen und Fänge		5	4+	3+	1	2	-	

Diese Einheit enthält 2 Rattenogors mit Klauen, Klingen und Fängen und 1 Rattenogor mit einer Warpflammenkanone und Klauen, Klingen und Fängen.

X Beliebige Nahkampfphase, einmal pro Schlacht

ENTFESSELTE WARPWUT: Der Warpstein, der in die Haut dieser Kreaturen getrieben wurde, knistert vor instabiler Energie und versetzt sie in Raserei.

Effekt: Füge dieser Einheit W3 tödlichen Schaden zu. Addiere dann für diese Phase 1 zum Attackenwert ihrer Nahkampfwaffen.

SCHLÜSSEL

INFANTERIE

SPEARHEAD



SKAVEN WARPBLITZSCHWARM

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

- ◆ Grauer Prophet

EINHEITEN

- ◆ 3 Sturmbestien
- ◆ 1 Warpblitzkanone
- ◆ 10 Clanratten
- ◆ 10 Clanratten



Die Skavengesellschaft besteht aus Clans im Wettstreit, von denen jeder glaubt, dass er über die besten Mittel zur Vernichtung der Oberflächenbewohner gebietet – und dass jeder andere Clan ihm schaden will. Letzteres ist korrekt. Es bedarf der Grauen Propheten der Großen Gehörnten Ratte, um die Streitkräfte verschiedener Clans zu so etwas wie einer geeinten Armee zu formieren. Natürlich verfolgen Graue Propheten unweigerlich eigene ruchlose Agenden, doch die Gefolge und Schwärme unter ihrem Befehl bleiben doch äußerst gefährlich.

Warpblitzschwärme entstehen, wenn die wimmelnden Massen der Verminusclans mit den instabilen Kriegsmaschinen der Skyreclans vereint werden. Clanratten tauchen aus verborgenen Höhlen und Naglöchern auf und machen ihre natürliche Feigheit durch brutale Raserei wett. Doch die Clanratten sollen nur auf Geheiß eines Grauen Propheten sterben und eine Gelegenheit schaffen, die verheerende Skyre-Technik zum Einsatz zu bringen. Sturmbestien sind hünenhafte Kriegsbestien mit an die Gliedmaßen geschmiedeten Waffen, die Feinde aus der Nähe zerschmettern oder aus der Ferne zerfetzen können. Was rohe Feuerkraft angeht, kann sich aber nichts mit der Warpblitzkanone messen. Diese äußerst gefürchtete Waffe ist ein wenig unzuverlässig, aber wenn sie einen Blitz mit seiner vollen Kraft entlädt, ist das Ende des Ziel gewiss.

„Löst die Sicherungen! Sprengt-tötet sie alle, jetzt-jetzt!“

– Grauer Prophet Snikreisch

KAMPFEIGENSCHAFTEN

➤ Einmal pro Phase, gegnerische Bewegungsphase

IMMER DREI KLAUENSCHRITTE VORAUS: *Die makellosen Pläne der Skaven misslingen niemals (jedenfalls behaupten sie das).*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit, die sich nicht im Nahkampf befindet.

Effekt: Jene Einheit kann die Fähigkeit „Normale Bewegung“ wie in deiner Bewegungsphase einsetzen.



Sturmbestie mit Schockfäusten

REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

🛡 Einmal pro Schlacht, Reaktion: Gegner hat eine **ATTACKE**-Fähigkeit angesagt und deine Sturmbestien-Einheit als Ziel gewählt

WARPSTEINSTEINBESCHLAGENE RÜSTUNG: *Schreckliche grüne Blitze knistern über die Rüstung der Sturmbestien und lenken für kurze Zeit alle Hiebe ab, die gegen sie gerichtet werden.*

Eingesetzt von: Deiner Sturmbestien-Einheit.

Effekt: Deine Einheit **Sturmbestien** hat für den Rest des Zugs **RETTUNG** (5+).

🛡 Passiv

ENDLOSER RATTENSCHWARM: *Aus den vielen Naglöchern, die das Schlachtfeld umgeben, tauchen ohne Unterlass mehr und mehr Rattenwesen auf.*

Effekt: Wenn eine befreundete **Clanratten**-Einheit ihre Fähigkeit „Wimmelnder Schwarm“ einsetzt, kannst du in jene Einheit W6 getötete Modelle zurückbringen statt W3.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

Passiv

GESCHICKTER MANIPULATOR: Dieser Graue Prophet ist besonders verschlagen und eigensüchtig und stellt geschickt sicher, dass seine Diener immer zwischen sich und potenziellen Gefahren stehen.

Effekt: Dein General hat **RETTUNG (4+)**, solange er sich innerhalb von 1" um mindestens eine befreundete **Clanratten**-Einheiten befindet.

Deine Heldenphase

SCHWEFELSPRUNG: Der Graue Prophet verschwindet in einer Rauchwolke und erscheint einen Augenblick später an anderer Stelle wieder auf dem Schlachtfeld.

Ansage: Führe mit 2W6 einen Zauberwurf aus.

Effekt: Bei 6+ entferne deinen General vom Schlachtfeld und stelle ihn weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf dem Schlachtfeld auf. Er kann in der folgenden Bewegungsphase keine **BEWEGUNG**-Fähigkeiten einsetzen.

Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase

WARPBLITZKÄFIG: Wenn dieses instabile „Geschenk“ der Skryreclans an den Grauen Propheten richtig funktioniert, sperrt es Opfer kurz in einem Gefängnis aus zuckenden Blitzen ein.

Ansage: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 6" um deinen General und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 2+ hat jene feindliche Einheit in dieser Phase **KÄMPFT ZULETZT**. Bei einer 1 füge deinem General 1 tödlichen Schaden zu.

Beliebige Nahkampfphase

FERSENGELD: Dieser Graue Prophet glaubt fest an die Skavenphilosophie, dass besonnene Feigheit eine Tugend ist, und denkt nicht zweimal darüber nach, in Sicherheit zu huschen, wenn es übel aussieht.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ kann diese Einheit sofort wie in deiner Bewegungsphase die Fähigkeit „Rückzug“ einsetzen. Wenn sie dies tut, wird ihr dadurch kein tödlicher Schaden zugefügt.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

GRAUER PROPHET



Graue Propheten stechen aus den Reihen ihrer Diener nicht nur durch ihr fahles Fell und ihre gebogenen Hörner heraus, sondern auch durch ihre Fähigkeit, die schwächende Magie der Großen Gehörnten Ratte zu beherrschen. Sie dienen als Vollstrecker des Willens ihrer schrecklichen Gottheit in den Clans – auch wenn sie das nicht davon abhält, selbstverständlich eigene Pläne zu verfolgen. Ein Grauer Prophet kann Warpstein leichter als andere Rattenmenschen verwenden und greift auf alle möglichen Reliquien zurück, um sich einen Vorteil zu verschaffen, während er seine Hexerei und angeborene Gerissenheit einsetzt, um Feinde wie Rivalen gleichermaßen zu schwächen und niederzuringen.

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Warpsteinstab	3	4+	4+	1	W3	-

● Deine Heldenphase

WILLE DER GEHÖRNTEN RATTE: *Keiner der Skaven-clans kann sich dem Befehl eines Grauen Propheten widersetzen – jedenfalls nicht offen ...*

Ansage: Wähle eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 13" um diese Einheit als Ziel und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 3+ addiere bis zum Beginn deines nächsten Zugs das Ergebnis zum Kontrollwert des Ziels.

✕ Deine Heldenphase

VERDORREN: *Der Graue Prophet schleudert eine glühende magische Energiekugel auf den Gegner. Wen diese Kugel berührt, der wird welk und schwindet dahin.*

Ansage: Wähle eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 13" um diese Einheit als Ziel und führe mit 2W6 einen Zauberswurf aus.

Effekt: Bei 6+ füge dem Ziel W3 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

HELD, ZAUBERER, INFANTERIE

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

STURMBESTIEN

AUSDAUER	BEWEGUNG		SCHUTZ
	6"	4+	
6	2		
		KONTROLLE	

In Sturmbestien kommen die fleischformenden Künste der Züchterclans und die verdrehte Waffenschmiedekunst der Skryreclans in schrecklicher Symbiose zusammen. Sie sind gewaltige Hünen, denen alle möglichen Waffen implantiert werden, von surrenden Rattlingkanonen und Giftwindfäusten, die Kugeln voll Giftgas verschießen, bis zu Abrissbirnenkeulen und Schockfäusten, die verheerende Kettenreaktionen auslösen können. Die Bedienung dieser Geräte übersteigt den Intellekt eines typischen Rattenogors, daher ist mit jeder Sturmbestie eine verkümmerte „Hirnratte“ verknüpft, die diesen Part übernimmt. Doch die Aufgaben der Sturmbestien sind überaus einfach: Sie sollen sprengenden und malmenden Tod über die Feinde der Skaven bringen.

W	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Rattlingkanonen	15"	3W6	4+	3+	1	1	-
	Giftwindfäuste	15"	3	4+	3+	2	W3	-
W	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Schockfäuste		4	4+	2+	1	2	-
	Brutale Fausthiebe		4	4+	2+	-	2	-

Diese Einheit enthält 1 Sturmbestie mit Schockfäusten, 1 Sturmbestie mit Giftwindfäusten und Brutalen Fausthieben und 1 Sturmbestie mit Rattlingkanonen und Brutalen Fausthieben.

Passiv

SCHOCKFÄUSTE: Manchmal erzeugen die elektrischen Entladungen eines Paares Schockfäuste eine Reihe von Explosionen.

Jede Attacke mit den Schockfäusten dieser Einheit, die einen kritischen Treffer erzielt, erzielt W6 Treffer statt 1 (führe für jeden Treffer einen Verwundungswurf aus).



SCHLÜSSEL

INFANTERIE



Warpblitzkanonen sind die vielleicht berühmtesten Wunderwaffen der Skryreclans. Sie kanalisieren instabile Energie durch einen Brocken mächtigen Warpstein und entfesseln so Schübe zerstörerischer Energie, die das Ziel zu Asche verbrennen können. Warpblitzkanonen sind unberechenbare Schöpfungen, die oft im unpassendsten Moment einen Kurzschluss oder eine katastrophale Überladung haben. Wenn sie jedoch mit maximaler Leistung operiert, kann eine Warpblitzkanone sogar einen Garganten auf der Stelle töten.

• SPEERSPITZE-TRUPPENSCHRIFTROLLE •

WARPBLITZKANONE

	FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Warpblitzgeschosse	20"	2W6	4+		siehe unten		-
	NAHKAMPFWAFFEN		Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
	Zähne und Messer der Mannschaft		W6	4+	5+	-	1	-

Passiv

WARPBLITZGESCHOSSE: Eine Warpblitzkanone feuert Geschosse aus reinen Warpblitzen ab, die alle desintegrieren, die sie berühren.

Effekt: Jede Attacke mit dieser Waffe in derselben Phase muss dieselbe feindliche Einheit als Ziel haben. Jeder Treffer fügt dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu und die Attackenabfolge endet.



SCHLÜSSEL

KRIEGSMASCHINE



CLANRATTEN

AUSDAUER	BEWEGUNG		SCHUTZ
	1	6"	5+
KONTROLLE		1	

Clanratten bilden die Ungeziefermassen des Skavenvolks, ein endloses Meer aus dreckigen Zähnen, rostigen Klingen und roten Augen voller Bosheit. Sie sind Fleisch gewordene Tücke und trachten stets danach, die eigene Position zu verbessern, während sie ihren Rivalen – und das schließt jeden ein – ein schreckliches Ende bereiten. Clanratten sind für ihre Herren vollkommen entbehrlich und werde in lärmenden Schwärmen vorangetrieben, um den Feind zu verlangsamen und auf seinen Klingen zu sterben. Auch wenn Clanratten von Natur aus feige sind, kann sie im Kampf eine schreckliche Raserei überkommen – und wenn eine fällt, gibt es immer noch viel mehr, wo sie herkam ...

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Rostige Klinge	2	4+	5+	-	1	-

Ende eines beliebigen Zuges

WIMMELNDER SCHWARM:

Clanratten schwappen als Masse vorwärts, um den Feind unter ihrer schier endlosen Menge zu begraben. Sie beißen, stechen, kreischen und trampeln ihre eigenen Toten unter blutigen Krallen in den Staub.

Effekt: Du kannst W3 getötete Modelle in diese Einheit zurückbringen.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG