

Echsenmenschen Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Slann Magiepriester	Sauruskrieger	Sauruskavallerie	Kroxigore	Ehrwürdiges Stegadon
Saurus Hornnackenveteran	Skink Plänkler	Dschungelschwarm	Stegadon	Troglodon
Skink Hohepriester	Skinks	Teradonreiter	Bastiladon	Salamander Jagdrudel
Saurus Hornnacken			Chamäleonskinks	Stachelsalamander Jagdrudel
Skink Schamane			Tempelwache	Horrendussaurus
Skink Häuptling			Raptodaktylusreiter	Carnosaurus

Gesegnete Male:

Die Gesegneten Male dürfen von Charaktermodellen und von Einheiten gewählt werden (jedoch nicht von Monstern), je nach Eintrag - insgesamt jedoch nur ein Mal pro Einheit bzw. pro Charaktermodell. Die Kosten bei Einheiten verstehen sich pro Modell:

Gesegnetes Mal des Tzunki: +1 Ini (Char: +5P; Einheit: 0,5P)

Gesegnetes Mal des Sotek: *Vernichtender Angriff* (Char: +15P; Einheit: 2P)

Gesegnetes Mal des Quetzl: *Gegnerische Modelle erleiden einen Abzug von -2 auf ihr Kampfgeschick, wenn sie Modelle mit dem Mal im Nahkampf attackieren* (Char: +20P; Einheit: 2P)

Gesegnetes Mal des Tlazcotl: *Immun gegen Psychologie* (Char: +5P; Einheit: 1P)

Gesegnetes Mal des Chotec: Einen Würfel mehr beim Verfolgen werfen und den niedrigsten ignorieren. (Char: +10P; Einheit: 1P)

Gesegnetes Mal des Huanchi: *Geländeerfahren* (für jedes Gelände) (Char: 5P; Einheit 1P)

Gesegnetes Mal des Tepok: *Magieresistenz (2)*. (Char: 15P; Einheit: 2P)

Gesegnetes Mal des Itzl: +1 Bewegung (Char: 10P; Einheit: 1P)

Gesegnetes Zeichen der Alten: Nur Saurus- oder Skinkcharakter. Einmalig pro Armee. Der Charakter darf W3 (zu Beginn des Spiels bestimmt) einzelne W6 **seiner Würfe** in dem Spiel wiederholen (Skink: 35P. / Hornnacken: 45P.).

Regeländerungen

Regeländerungen:

Raubtierhaft: Gilt auch für Unterstützungsattacken.

Riesenblasrohr: Erhält keinen Abzug auf Mehrfachschuss.

Kohorte: Wird nicht von den Sonderregeln *Niedertrampeln* und *-walzen* betroffen.

Charaktermodelle:

Slann Magiepriester

Saurus Hornnackenveteran: *Wächter* (siehe Tempelwache)

Skink-Hohepriester: 155P, Base: 20x20

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	2	3	3	2	3	3	1	7

- Magier Stufe 3, darf für 35 Punkte zu einem Stufe 4 aufgewertet werden.

- Darf aus folgenden Magielehren wählen: Leben, Bestien, Himmel, Licht.

- Darf mag. Gegenstände im Wert von 100P erhalten.

- Darf auf einem Teradon reiten (35P); auf einem Stegadon mit Maschine der Götter (250P)

Saurus Hornnack: *Wächter* (siehe Tempelwache)

Skink-Schamane: Darf auf einem Teradon reiten (35P), Base 20X20

Skink Häuptling

Reittiere:

Carnosaurus: 180P, *Blutraserei:* erhält für jeden verlorenen LP eine zusätzliche Attacke

Raptodaktylus: als Reittier für Häuptling. Sonderregel *Krötenhass*

Standard:

Sauruskrieger: Dürfen ein magisches Banner bis 25P erhalten.

Skink Plänkler

Skinks

Unterstützung:

Sauruskavallerie: Dürfen ein magisches Banner bis 50P erhalten.

Dschungelschwarm: Verteilen ihre Sonderregel in 3 Zoll Umkreis.

Teradonreiter

Elite:

Kroxigore: Widerstand 5

Stegadon: 180P

Bastiladon

- *Sonnenmaschine*: Der Initiative-Bonus wird am Anfang der Runde verteilt und wirkt kumulativ.

- *Lade des Sotek*: Zusätzlich zu den Sonderregeln im Armeebuch: Angeborener Spruch (Stufe 4): Generiere in 6 Zoll Umkreis um die Lade einen neuen Schwarm.

Chamäleonskinks

Tempelwache: 13P/Modell, jedoch ohne Hellebarde. Sie dürfen eine Hellebarde für 1P/Modell erhalten.

Raptodaktylus

Selten:

Ehrwürdiges Stegadon: 200P, Maschine der Götter: Flammende Konfiguration ist kein Direktschadenszauber.

Troglodon: 170P, Seherstab kostenlos, Urzeitlicher Schrei jede Runde

Salamander-Jagdrudel: Schablone hat Stärke 3

Stachelsalamander-Jagdrudel: BF 4

Horrendussaurus: (Dread Saurian, Monstrous Arcanum) Die Aufwertungen Tepok's Crystalline Eye, Quetzl's flawless Heartstone, The golden shroud of Tlazcotl und The shadow Rebus of Huanchi werden gestrichen.

Carnosaurus: 180P, *Blutraserei*: erhält für jeden verlorenen LP eine zusätzliche Attacke

Disziplinen der Alten

Disziplinen der Alten

Transzendente Heilung: 20P

Harmonische Konvergenz: 40P

Magische Gegenstände

Magische Waffen

Die Klinge der Alten: 90P

Stab der verlorenen Sonne: 40P, *nur für Skinks*, 18 Zoll Reichweite, verursacht in der Schussphase 3W3 automatische Treffer der Stärke 4.

Dolch des Sotek: 15P, *nur für Skinks*, *Todesstoß*, *Angst* gegen Skaven

Magische Rüstungen

Reißzahnschild: 20P, Schild, +1 Attacke mit Profilstärke.

Verzauberte Gegenstände

Das Horn des Kygor: 25P

Federumhang: Träger darf sich nichtfliegenden Infanterieeinheiten anschließen.

Feuerfroschgift: 10P, alle weltlichen Waffen des Trägers im Nah- und Fernkampf erhalten die Sonderregel *Giftattacken*

Amulett des Jaguarkriegers: 15P, *nur zu Fuß*, verleiht Bewegung 7

Brennender Anhänger des Chotek: 30P, eine Anwendung. Kann zu Beginn einer beliebigen Nahkampfphase verwendet werden. Bestimme eine feindliche Einheit in Kontakt mit dem Träger. Diese unterliegt in der folgenden Nahkampfphase *schlägt immer zuletzt zu* und reduziert ihre Initiative um -2 (bis zu einem Minimum von 1).

Fluchschädel: 30P, eine Anwendung. Kann benutzt werden, sobald der Träger einem Modell einen Lebenspunktverlust zugefügt hat. Das Modell erleidet einen weiteren Lebenspunktverlust, gegen den keine Schutzwürfe erlaubt sind.

Kriegstrommeln des Xabutec: 20P, nicht für Skinks oder Slanns. Die Einheit des Trägers besteht Tests für *Feind in Sicht!* automatisch und kann versuchen, das Verfolgen zu unterdrücken so als befände sich ein Skinkheld innerhalb von 6 Zoll.

Talisman:

Rolle des Sehers 35 P. Nur für Skinkcharaktermodelle. Nur eine Anwendung. Zu Beginn eines beliebigen Spielzuges kann sich der Held dazu entscheiden, die Rolle zu lesen. Er erhält bis zum Ende des Spielzuges einen Rettungswurf von 2+.

Arkane Artefakte

Tafel der Herrschaft: Die Ziele dürfen für ihren Blödheitstest die Regeln *Inspirierende Gegenwart* und *Haltet stand* nicht verwenden.

Stab des Amul: 35P, wirf zu Beginn des Spiels einen W3 und platziere so viele Marker neben dem Träger. Immer, wenn der Träger zaubert oder bannt, kann er einen oder mehrere Marker opfern, um einen Energiewürfel oder Bannwürfel pro Marker zu wiederholen.

Tafel des Tzunki 25 P. Der Träger der Tafel wählt seine Zaubersprüche aus der *Lehre des Lebens*. Darüber hinaus kanalisiert er Bannwürfel schon bei einem Wurf von 5+.

Magische Standarten

Skavenfellbanner: 50P, Verlust der Regel kaltblütig

Jaguarstandarte: 25P