

## Skaven Version 1.1

Charaktermodelle	Standard	Unterstützung	Elite	Seltene
Rattendämon	Klanratten	Wolfsratten	Seuchenmönche	Sturmteufel
Grauer Prophet	Sturmratte	Seuchenschleuderer (wenn ein Menetekel gespielt wird)	Seuchenschleuderer	Warpblitzkanone
Kriegsherr	Sklaven	Schattenläufer	Rattenoger	Höllengrubenbrut
Häuptling		Seuchenmönche (wenn Seuchenpriester in der Armee)	Seuchenklauenkatapult	Todesrad
Seuchenpriester		Rattenschwärme	Gossenläufer	Schrecken der Zuchtgruben
Assassine		Riesentratten	Jezzails	
Warlocktechniker		Giftwindkrieger		

## Regeländerungen

### Allgemeine Regeländerungen:

**Macht durch Masse:** max. Bonus +3, nicht in Gebäuden, nicht für Einheiten die *bedrängt* sind oder deren Standhaftigkeit negiert wird.

**Rattenmut:** *Haltet Stand!* darf nicht genutzt werden, wenn der *Armeestandardenträger* die Regel benutzt.

**Beutehaufen:** Der Beutehaufen zählt nicht in den Pool für magische Gegenstände.

**Warlock-Okulare:** 5P, zählt zum Beutehaufen und darf beliebig oft gewählt werden.

**Verdammnisrakete:** 50P, Stärke 4.

**Waffenteams:** 2 Lebenspunkte.

**Ratlingkanone:** *Bewegen & Schießen. Schnell schussbereit.*

**Warpflammenwerfer:** *Bewegen & Schießen.*

**Ding-Schredder:** Attacken durch die Sonderregel *Rotierender Tod* gelten als mit der Sonderregel *Schlägt immer zuerst* zu durchgeführt. Der Ding-Schredder besitzt einen Rüstungswurf von 3+.

## Charaktermodelle:

**Rattendämon:** 500P, kann *General* der Armee sein, **muss** eines der folgenden Upgrades kaufen:

- Fürst des Hinterhalts kostenlos
- Fürst des Verfalls kostenlos
- Kriegsbringer +50P
- Warpseher +50P, Sry orb wird durch die Bronzesphäre ersetzt

### Grauer Prophet

### Kriegsherr

### Häuptling

**Seuchenpriester:** Wenn der Seuchenpriester auf einem Menetekel reitet, erhalten gegnerische Modelle, die ihn als Ziel im Nahkampf haben, -1 auf ihren Trefferwurf.

### Assassine

### Warlocktechniker

## Reittiere:

**Kriegssänfte:** verleiht +2Lebenspunkte und +1 Rüstungswurf (40x20mm Base).

**Knochenreißer-Rattenoger:** *Monströse Bestie*(40x40mm Base). Erhält *Achtung Sir!* in einer Einheit Sturmteufel oder Rattenogern.

**Große Pockenratte:** *Monströse Bestie*(40x40mm Base). Erhält *Achtung Sir!* in Seuchenmönchen. 3A, 3LP

**Höllenglocke:** Unerschütterlich, max. 1 Glocke pro Einheit, behandelt *schwieriges Gelände* wie ein *Streitwagen*, ignoriere diesbezüglich die Regeln im Armeebuch, bzgl. Profilwerttests testen Glocke und Reiter separat.

**Seuchenmenetekel:** *Unerschütterlich*, max. 1 pro Einheit, erhält einen Rüstungswurf von 3+, behandelt schwieriges Gelände wie ein *Streitwagen*, ignoriere diesbezüglich die Regeln im Armeebuch, bzgl. Profilwerttests testen Menetekel und Reiter separat.

**Schrecken der Zuchtgruben:** (Brood Horror, Monstrous Arcanum) Darf als Reittier für einen Kriegsherrn gewählt werden, Upgrades: *Peitschenderschweif* 15P, *Rostige Rückenplatten* 10P, *Warpsteinklauen* 15P, *Pestilenzatem* 25P.

## Standard

### Klanratten

### Sturmratte

**Sklaven:** *Entbehrlich* gilt nur, wenn sich kein Charaktermodell angeschlossen hat.

## Unterstützung

**Wolfsratten:** (Monstrous Arcanum)

**Seuchenschleuderer** (wenn ein Menetekel gespielt wird): 11P pro Modell.

**Schattenläufer:** *Vorhut* und *Plänkler*. Dürfen für 1P/Modell die Regel *Überfall* erhalten.

**Seuchenmönche** (wenn Seuchenpriester in der Armee).

**Rattenschwärme:** *Giftattacken*.

**Riesenratten:** *Macht durch Masse* wird ignoriert, *Rattenflut*: statt wie im Armeebuch beschrieben dürfen Riesenratten immer Unterstützungsattacken aus einem Glied mehr ausführen.

**Giftwindkrieger**

## Elite

**Seuchenmönche**

**Seuchenschleuderer:** 11P/Modell

**Rattenogrer:** 35P/Modell. Meutenbändiger gewähren ab jeweils 5 Modellen pro Glied die Boni durch *Macht durch Masse*. Dürfen folgende Fähigkeiten erhalten:

- Kraftpakete: Die Einheit erhält +1S (10P/Modell)
- Vierbeinig: Die Einheit erhält +1B (5P/Modell)
- Unverwüstlich: Die Einheit erhält +1W (10P/Modell)
- Zusätzliche Gliedmaßen: Die Einheit erhält +1A (10P/Modell)
- Trollblut: Die Einheit erhält *Regeneration* (15P/Modell)

**Seuchenklauenkatapult:** gilt als 1,5 Eliteauswahlen, Besatzung (3 Mönche mit *Raserei*) hat je 1LP und 1A.

**Gossenläufer**

**Jezzails:** 2LP und *Plänkler*, *Macht durch Masse*, -4 auf die Rüstung wird ignoriert.

## Selten

**Sturmteufel:** (Storm Fiends) Dürfen nach dem Auftauchen nicht mehr angreifen/schießen. Ratlingkanonen unterliegen Trefferwurf-Modifikation durch lange Reichweite und Mehrfachschuss.

**Warpblitzkanone:** 1. Kanone: 120P, 2. Kanone: 150P, *Warpsteinwaffe*, Besatzung (3 Ratten) hat je 1LP und 1A, 48" Reichweite, kann nicht in Gegnern steckenbleiben.

**Todesrad:** *Zufällige Bewegung*

**Höllengrubenbrut:** 250P, gilt als 2 Seltene Auswahlen, *zufällige Bewegung*, Angriffsreaktionen sind nicht möglich.

**Schrecken der Zuchtgruben:** (Brood Horror, Monstrous Arcanum)

## Magische Gegenstände

(allgemeine magische Gegenstände wie im Grundregelbuch)

### Magische Waffen:

**Warlockmodifizierte Waffe:** 35P

**Seuchenklinge:** Träger erleidet nur eine Verwundung, falls er selbst getroffen wird

**Tränenklinge:** 35P

### Magische Rüstungen:

**Schild der Verwirrung:** Malus zählt nur gegen Modelle, die den Träger attackieren

**Weltrandrüstung:** 20P

### Talismane:

**Rivalenhauttalisman:** wirkt bis zum Ende der Nahkampfphase, wirkt nicht gegen Modelle in fremden Herausforderungen

**Warpsteinamulett 60 P.** Der Träger wird durch die Dämpfe, die das Amulett nach und nach ausströmt, in seiner Konstitution und Wahrnehmung gestärkt, wodurch er einen Bonus von +1 auf seine Stärke und seinen Widerstand sowie einen Rettungswurf von 5+ erhält. Doch oft zu spät werden die todbringenden Eigenschaften des Warpsteins bemerkt. Zu Beginn jedes eigenen Spielzuges muss der Träger einen Widerstandstest ablegen. Wird dieser verpatzt, erleidet der Träger einen Lebenspunktverlust, der unter keinen Umständen verhindert werden kann.

**Schattenmagnet:** 25P

### Verzauberte Gegenstände:

**Skavenbräu:** 35P, *Fanatisch* erlaubt keine Rüstungswürfe

**Bronzesphäre:** Träger benötigt Sichtlinie zur Mitte der Schablone

**Scheckfells Röhre:** Moralwerttests durch Scheckfells Röhre werden mit einem um -1 modifizierten Moralwert durchgeführt. Wird der Test verpatzt, bewegt sich die Einheit W6 Zoll.

**Kraftarmbänder:** 30P, der Träger erhält +1 Stärke.

**Sprengstoffimplantat 30 P.** Sobald der Träger ausgeschaltet wird, platziert der Spieler die 3“ Schablone mit dem Loch über dem Modell. Alles, was sich unter der Schablone befindet, erleidet einen Treffer mit der Stärke, die durch den Wurf eines Artilleriewürfels bestimmt wird. Bei einer Fehlfunktion ist etwas in der Zündung schiefgegangen – der Gegner darf entscheiden, mit welcher Stärke der Träger des Implantates explodiert.

**Omen des verlausten Unheils:** Jede feindliche Einheit, die sich in Basekontakt mit einem Modell, welches das Omen trägt, oder dessen Einheit befindet, erleidet einen Malus von -1 auf ihren Moralwert.

**Illusionskörper 30 P.** Der Held, der über den Illusionskörper verfügt, erscheint für den Gegner auf dem Spielfeld in doppelter Ausführung und muss durch zwei Modelle dargestellt werden. Der Skavenspieler notiert genau, bei welchem Modell es sich um den Helden und bei welchem es sich um den Illusionskörper handelt. Der Illusionskörper wird normal mit den Heldenmodellen aufgestellt und kann frei agieren, verschwindet aber, sobald er den ersten Treffer aus welcher Quelle auch immer erleidet. Magier, die den Körper nutzen, sollten darauf achten, dass sie sich beim Sprechen eines Zaubers zusammen mit dem Illusionskörper in der erforderlichen Mindestreichweite befinden – sollte sich nur der Held in Reichweite befinden, bemerkt der Gegner die Täuschung und der Illusionskörper verschwindet ebenfalls.

**Arkane Artefakte:**

**Warpsturmspruchrolle:** Kann beliebig oft verwendet werden.

**Warpspruchrolle:** Kann beliebig oft verwendet werden, aber verursacht nur rüstungsbrechende Treffer.

**Sturmdämon:** 30P, darf nur von einem Warlocktechniker getragen werden. Gebundener Zauberspruch mit Energiestufe 5, Warpblitz

**Magische Standarten:**

**Heilige Standarte der gehörnten Ratte:** 50P, alle Feindeinheiten in Kontakt zu einer Einheit, die dieses Banner trägt, erhalten einen Malus von -1 auf Moralwerttests und müssen erfolgreiche Moralwerttests wiederholen.

**Seuchenbanner:** 50P

**Großstandarte der Klanüberlegenheit:** Die Einheit erhält einen Bonus von +W3 auf ihr Kampfergebnis, sofern sie über mehr Glieder von min. 5 Modellen verfügt als alle in diesem Nahkampf befindlichen Feindeinheiten.

**Banner der wimmelnden Horde:** 25P