

Mengil Häuter ist der sadistische, kannibalistische Anführer einer teuflischen Gruppe von Dunkelelfen, die in der gesamten Alten Welt als die „Skalpjäger“ bekannt sind. Sie reisen ungesehen im Schutze der Dunkelheit über das Land und verkaufen ihre Fähigkeiten an den Meistbietenden, um sich mit den Häuten derer zu behängen, die sie in der Schlacht töten. Anthony Reynolds taucht in die finstere Geschichte dieses kaltherzigen Individuums ein ...

Warhammer Chroniken

Mengil Häuters Skalpjäger, ein neues legendäres Söldnerregiment der Dunkelelfen

Selbst unter den Dunkelelfen von Naggaroth, einer Nation, die für ihre Brutalität, ihre Gnadenlosigkeit und ihre sadistischen Tendenzen berüchtigt ist, gilt Mengil von Clar Karond als besonders blutrünstig. Aufgrund seiner Schläue und seines fröhlich-brutalen Verhaltens halten ihn viele unter den Dunkelelfen für einen wahnsinnigen Mörder. Wenn auch die meisten Dunkelelfen nicht zögern würden, einem ihren persönlichen Zielen im Weg Stehenden die Kehle durchzuschneiden, wenn sie dadurch mehr Macht erlangen können und damit durchkommen, tötet Mengil hingegen, weil es ihm Freude bereitet, ohne Sorgen oder Gedanken an mögliche Konsequenzen. Mehr als nur einmal hat er Alliierte aus einer Laune heraus erschlagen, und viele glauben, dass seine

geistige Gesundheit nicht sonderlich stabil ist. Er gilt als gefährlich unberechenbar und wird von anderen Dunkelelfen mit Argwohn und Misstrauen behandelt.

Mengils Vater, Kraal Herzesser, war ein brutaler und mächtiger Adliger in Clar Karond, dessen schrecklicher Ruf dafür sorgte, dass sich ihm niemand in den Weg stellte. Er unterzog seine Söhne regelmäßig Aufgaben und Prüfungen, während sie heranwuchsen, um diejenigen herauszufiltern, die er für zu schwach hielt, seine Blutlinie fortzusetzen, und um ihre Loyalität zu testen. Jene, die in seinen Prüfungen versagten, wurden gnadenlos getötet, ihre Herzen herausgeschnitten und Khaine geopfert. Sein jüngster Sohn Mengil war keine Ausnahme, und er wurde regelmäßig gezwungen, gegen

Hauptmann Alessandro griff hektisch nach seiner Pistole, während er schmerzerfüllt rückwärts durch den Schlamm des Schlachtfeldes kroch. Sein linkes Bein war nutzlos – zwei kleine, schwarze Armbrustbolzen ragten aus seiner blutenden Hüfte. Seine Männer lagen um ihn herum verstreut, die meisten tot oder im Sterben. Die Schlacht gegen die verfluchten Rattenbiester war gut gelaufen; die feigen Dinger waren vor den Rittern der Rose geflohen, Luccinis berühmter schwerer Kavallerie, und Alessandros Armbrustschützen hatten Hunderte mit disziplinierten Salven niedergemäht.

Dann hatten seine Leute zu fallen begonnen. In dem Durcheinander hatte Alessandro ihnen befohlen, sich der neuen Bedrohung zuzuwenden, aber sie konnten niemanden ausmachen. Immer mehr seiner Männer fielen den verstörend akkuraten Bolzen zum Opfer. Momente später zerstreute sich sein Regiment in völliger Panik, und Alessandro selbst ging zu Boden, als zwei Bolzen seine Rüstung an der Hüfte durchschlugen. Dann waren die Dunkelelfen aufgetaucht und aus einem dunklen Waldchen herausgestürmt, um mit riesigen, gezackten Klingen auf die tileanischen Söldner einzuschlagen. Dunkelheit ballte sich um sie, als ob sie die Elfen nicht aus ihrem Griff entlassen wollte. Das Blutbad hatte kaum begonnen, als die verfluchten Elfen auch schon begannen, den Männern des Söldnerhauptmanns die Haut abzuziehen. Seine Augen weiteten sich, als sich ihm eine

elegante Gestalt näherte, und er hob mit zitternder Hand seine Pistole. Der Dunkelelf hielt inne und schüttelte mit einem enttäuschten Seufzen den Kopf. Die dunkle Gestalt hob einen Arm und ein kleiner, schwarzer Bolzen bohrte sich in Alessandros Bizeps, was ihn zwang, seine Pistole fallen zu lassen. Die Grazie und das noble Auftreten der hochgewachsenen, schlanken Gestalt wurden durch den wahnsinnigen Glanz seiner Augen Lügen gestraft – Augen, die Schmerz versprachen. Er trug eine blutige Haut als Mantel über seinen Schultern, und Alessandro erkannte entsetzt eine Tätowierung auf der Haut. Es war die seines Auftraggebers.

Der Dunkelelf näherte sich dem tileanischen Hauptmann und zog eine lange, teuflisch gezackte Klinge aus ihrer Scheide.

„Keine Sorge. Deine Haut wird bald bei der deines Wohltäters sein,“ sprach Mengil und winkte drohend mit der Klinge.

Alessandro fummelte nach seinem Gürtel und zog eine pralle Geldbörse hervor, die er seinem Mörder anbot. Doch der Dunkelelf kicherte nur.

„Es geht hier nicht um Geld, mein Freund,“ sagte er, und das grausame Lächeln in seinem Gesicht entblöbte angespitzte Zähne. „Ich tue das hier, weil ich es genieße.“

Mengils Augen glitzerten in der Dunkelheit, als er dem Tileaner die Kehle durchtrennte und begann, dem Körper methodisch die Haut abzuziehen.



Mengils Skalpjäger verfolgen ihre Beute durch den Drakenwald.

seine älteren Brüder zu kämpfen. In einer dieser Prüfungen ließ Kraal einen menschlichen Gefangenen, einen starken jungen Norsekrieger, in den schwarzen Wäldern außerhalb der finsternen Stadt frei und gab dem Krieger ein Schwert und einen Schild. Der junge Mengil wurde ausgesandt, den Menschen zu jagen, und sollte erst wieder in die Stadt gelassen werden, wenn er mit einem Beweis des Todes seines Opfers zurückkehrte. Mengil verfolgte sein Ziel durch die eisige Wildnis und stellte den Norse schließlich. Seine Geschwindigkeit und Kampfkunst reichten aus, um seinen größeren und stärkeren Gegner zu überwältigen, und er jubelte im Siegestaumel, beschmierte sein Gesicht mit Blut und trank vom Herzen des gefallenen Feindes, bevor er den Norse

häutete und sein Fleisch verzehrte. Noch in der Wildnis schliff er seine Zähne spitz zu, was ihn besonders Furcht einflößend wirken ließ. Auf dem Weg zurück nach Clar Karond trug Mengil die blutige Haut als Umhang, was ihm den Respekt seines Vaters und den Ehrentitel „Häuter“ einbrachte.

Dass Kraal seinen jüngsten und teuflischsten Sohn favorisierte, brachte Mengil die Eifersucht seiner Brüder ein, und mehr als einmal musste Mengil gegen sie um sein Leben kämpfen, wobei er in einer Nacht zwei seiner mörderischen Geschwister umbrachte. Er riss die Haut von ihren Leibern und sandte ihre blutigen Leichen als Warnung an seinen verbliebenen Bruder.

Als er alt genug war, trat Mengil den Korsaren von Clar Karond bei, und sein

schneller Aufstieg wurde nur durch seine wachsende Bösartigkeit und seine Unberechenbarkeit gebremst. Wo seine Vorgesetzten wollten, dass er Blitzangriffe durchführte, die Verteidiger erschlug und sich zurückzog, bevor eine starke Verteidigung einen Gegenangriff formieren konnte, weigerte sich Mengil oft, zurückzuweichen und griff die größere Entsatzarmee an. Obwohl seine Kampfkunst, seine Wildheit und seine Führungsqualitäten ihn stets siegen ließen, brachte er doch nur wenige Sklaven mit, da er eine perverse Freude am Töten empfand. Selbst diejenigen, die sich ergaben, erschlug Mengil, um sich am Fluss des Blutes zu erfreuen, und oft schlug er weiter auf seine Opfer ein, nachdem das Leben schon lange aus ihnen gewichen war. Er setzte seine

Gewohnheit fort, getötete Gegner zu häuten, und die Hallen seines Vaters in Clar Karond waren von diesen grausigen, auf der ganzen Welt erbeuteten Trophäen behangen. Es gab einen Makel auf seinem ansonsten ehrfürchtig ausgesprochenen Namen, doch die Tatsache, dass er sich manchmal gegen seine Verbündeten wandte und sie brutal und kaltblütig ermordete, wurde eher als Exzentrizität denn als Problem gesehen.

Während eines halben Jahrhunderts führte Mengil persönlich den Großteil der Angriffe von der Schwarze Arche namens *Zitadelle der Bosheit* aus. Diese war einst eine mächtige Burg, welche die südwestliche Spitze des nun

versunkenen Landes Nagarythe bewachte, bevor sie durch finstere Magie in eine schwimmende Festung verwandelt worden war. Der Herrscher von Clar Karond persönlich verlieh Mengil die Ehre, diese Angriffe leiten zu dürfen, wodurch er der jüngste Sklavenkapitän aller Schwarzen Archen von Clar Karond wurde. Über die nächsten beiden Jahrzehnte lernten die Hochelfen, die *Zitadelle der Bosheit* zu hassen. Sie wurde zu einem Synonym für Verzweiflung und Schmerz, als sie immer wieder die Küsten und Handelswege Ulthuans heimsuchte und auch die Küsten Norscas, Bretonias, Arabias und Estalias plünderte. Obwohl die Arche selten mit vielen lebenden

Sklaven heimkehrte, nachdem Mengil mit ihnen fertig war, gefiel seinen Herren der Schrecken, den seine brutalen Angriffe verbreiteten.

Für eine Weile kontrollierte die *Zitadelle der Bosheit* den Zugang zum tileanischen Meer, stürzte sich gleichermaßen auf Schmuggler, Piraten und Händler und fiel regelmäßig über die Dörfer südlich von Remas in der Nähe der Piratenstadt Sartosa her. Während Mengil auf einem dieser Überfälle an Land war, wurde die Schwarze Arche von schnellen Schiffen aus Lothern angegriffen und war gezwungen, sich in tiefere Gewässer zurückzuziehen. Der Kapitän der Arche, der zugesehen hatte, wie Mengil seine drei Vorgänger in wahnsinnigem Zorn niedergemacht hatte, wagte es nicht, zurückzukehren, um den teuflischen Krieger abzuholen, und behauptete stattdessen, er sei tot. Mengil und seine Männer saßen in Tilea fest. Sie schlichen sich im Schutze der Dunkelheit weiter landeinwärts und betraten erst den Wald und dann die südlichen Apuccini-Berge. Nachdem sie ein paar Monate lang vorbeiziehende Händler und deren angeheuerte Wachen überfallen hatten, trat ein reicher Händler aus Verezzo an Mengil heran und handelte einen Vertrag mit ihm aus.

So begann die neue Karriere des Dunkelelfen als bezahlter Killer. Er wird oft von denen engagiert, die an ihren Zielen ein Exempel statuieren wollen, da Mengil eine wilde Freude daran empfindet, seine Gegner zu häuten und die gehäuteten Leichen an Bäumen aufzuhängen oder auf in den Boden gerammte Pfähle aufzuspießen. Viele Jahre lang kämpfte er an der Seite seines alten Kameraden, des abtrünnigen Dunkelelfen Ean Falkentod, bis Mengil ihn nach einer Meinungsverschiedenheit ausweidete, häutete und verspeiste.

Mengil ist schon in allen Ländern der Alten Welt seinen Geschäften nachgegangen, und seine Dunkelelfen, die Skalpjäger, sind zu Recht gefürchtet. Sie werden als Assassinen und Mörder angeheuert und oft dafür benutzt, Rivalen auszuschalten. Mengil hat sich dem Leben als bezahlter Mörder mit freudiger Hingabe gewidmet und ist sogar einige Male nach Naggaroth zurückgekehrt, wo die Lords ihn nur zu gerne anheuert, ihre Feinde zu eliminieren. Bei einem dieser Besuche in Clar Karond rächte sich Mengil am Kapitän der *Zitadelle der Bosheit* dafür, dass er ihn vor all diesen Jahren zurückgelassen hatte, und die Geschichte des Todes dieses unglücklichen Dunkelelfen wird immer noch in vielen dunklen Legenden erzählt. Gelegentlich findet man Mengils Skalpjäger auch auf dem Schlachtfeld, wo sie angeheuert werden, um tief in feindliches Gebiet einzudringen und Schrecken und Verwirrung zu säen.



MENGILS SKALPJÄGER

Anheuern: Jede Warhammer-Armee außer Bretonen, Hochelfen, Waldelfen und Zwergen darf Mengils Skalpjäger als Seltene Einheit anwerben. Söldnerarmeen und Dunkelelfen (einschließlich Armeelistenvarianten, wie zum Beispiel der Kult des Slaanesh) dürfen Mengils Skalpjäger als Eliteinheit aufstellen.

Punkte: Mengil und fünf Skalpjäger (einschließlich Standartenträger und Musiker) kosten zusammen 287 Punkte. Dies ist die minimale Regimentsgröße, die du aufstellen darfst. Die Einheit kann mit bis zu neun zusätzlichen Skalpjägern für +19 Punkte pro Modell vergrößert werden.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Mengil	5	6	6	4	3	2	7	3	9
Skalpjäger	5	4	5	3	3	1	5	1	8

Waffen: Handwaffen, Repetierarmbrüste und Zweihandwaffen. Mengil selbst trägt eine Repetier-Handarmbrust statt der normalen Repetierarmbrust. Alle Waffen (einschließlich der Bolzen der Repetierarmbrüste und der Repetier-Handarmbrust), die Mengil und seine Skalpjäger benutzen, sind mit Höllendrachengift bestrichen (siehe Seite 22 im Armeebuch Dunkelelfen).

Rüstung: Schwere Rüstung.

SONDERREGELN

Hass auf Hochelfen, Plänkler, Häuter, Repetier-Handarmbrust, Banner von Kalad.

Häuter

Mengil und seine Skalpjäger sind kannibalische Mörder, die ihre Opfer häuten und die Häute als Umhänge tragen.

Die Skalpjäger dürfen Gegner, die sie im Nahkampf aufreiben, niemals verfolgen – stattdessen häuten sie die Gefallenen und lassen die blutigen Körper zurück. Für jede gegnerische Einheit, die sie im Nahkampf aufreiben oder vernichten, erhalten sie +100 Siegespunkte.

Repetier-Handarmbrust

Mengils speziell konstruierte Handarmbrust ist eine leichte und flexible Waffe, die auf kurze Distanz extrem tödlich ist.
Maximale Reichweite: 8 Zoll **Stärke:** 3

Regeln: Mehrfache Schüsse: 3. Ignoriert Abzüge auf den Trefferwurf für Schüsse auf lange Reichweite und für Bewegung.

Banner von Kalad

Kalad war einer von Mengils kaltherzigen Brüdern, der eine große natürliche Begabung in der Manipulation der Schwarzen Magie zeigte. Männern ist solch eine Praxis allerdings per Dekret des Hexenkönigs verboten, und Mengil hatte diebische Freude daran, seinen Bruder bei lebendigem Leibe zu häuten. Anschließend ließ er die Haut an seiner persönlichen Standarte befestigen. Kalads Macht war so groß, dass ein Nimbus dunkler Dämonengeister ständig um sein Fleisch schwebt und seine Seele in ewiger Qual gefangen hält. Diese dunklen Geister bilden eine Wolke ewiger Dunkelheit um das Banner, sodass Mengil und seine Skalpjäger sich ungesehen durch Schatten bewegen und an ihre Gegner heranschleichen können. Zudem sind sie in der Entfernung nur schwer auszumachen.

Das Banner von Kalad erlaubt es Mengils

Skalpjägern, als *Kundschafter* aufgestellt zu werden. Zusätzlich erhält jede Einheit, die auf Mengils Skalpjäger schießen will, einen Abzug von -1 auf den Trefferwurf. Dieser wird auf -2 erhöht, wenn die Schützen weiter als 12 Zoll von den Skalpjägern entfernt sind.



Mengils Skalpjäger