

KLAN ESHIN

Der Weg der Eshin ist Verstohlenheit, nicht offensichtliche Macht. Doch in Zeiten des totalen Krieges kann der Nachtberrscher beschließen, eine ganze Armee auszusenden. Geführt von einem der dreizehn Meisterassassinen, schlagen diese lautlosen Kämpfer immer in der Dunkelheit zu. Sie erscheinen aus dem Nichts und verschwinden beim ersten Morgenlicht spurlos; nur Tod und Zerstörung bleiben zurück. Es wird gemunkelt, dass sogar die Höhlen unterhalb Middenheims von den buschenden Schatten dieser schwarz gekleideter Mörder heimgesucht werden.

SONDERREGELN KLAN ESHINS

- Die Eshin-Armee wird im Normalfall eingesetzt, um die gegnerische Befehlsstruktur zu zerstören. Aus diesem Grund erhält sie +100 Siegespunkte für jedes ausgeschaltete gegnerische Charaktermodell – zusätzlich zu den normalen Boni.
- Die herausragenden Eshinzauberer haben ihre Fähigkeiten des Teleportierens ihrer Artgenossen weit über das übliche Maß hinaus perfektioniert. Wenn sie einen Schwefelsprung zaubern, darf das teleportierte Modell in direkten Kontakt mit jedem nicht fliehenden Gegner platziert werden und wird dabei behandelt, als ob es in einen neuen Gegner hinein verfolgt hätte.
- Eine Armee von 1999 oder weniger Punkten ohne Eshinzauberer muss einen Häuptling als General enthalten.

MEISTERASSASSINE215 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Meisterassassine	7	8	6	4	4	3	10	4	8

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Optionen:

- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen und der Skavengegenstände im Gesamtwert von 100 Punkten erhalten.
- Darf für +20 Punkte Rauchbomben erhalten.

SONDERREGELN

Giftattacken; Kundschafter; Versteckt (Siehe Seite 18 im Armeebuch Skaven).

Sensei: Der Meisterassassine darf der General der Armee sein. Sein Moralwert kann jedoch nur dann benutzt werden, wenn er nicht versteckt ist.

ESHINZAUBERER75 Punkte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Zauberer	6	4	4	3	3	2	5	1	7

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Magie: Der Eshinzauberer ist ein Zauberer der Stufe 1. Er kennt immer den Zauberspruch *Schwefelsprung*.

Optionen:

- Darf magische Gegenstände aus der Liste der gewöhnlichen und der Skavengegenstände im Gesamtwert von 50 Punkten erhalten.

IM SCHUTZE DER DUNKELHEIT

So groß ist die Meisterschaft der Eshin in der Kunst des lautlosen Kampfes, dass sie ohne weiteres in der Lage sind, mitten in der Nacht einen erfolgreichen Angriff zu unternehmen. Das erste Anzeichen ihrer Gegenwart ist es meist, wenn das Töten beginnt.

Eine Armee des Eshinklans, die ausschließlich aus Plänklern und Charaktermodellen besteht, darf die folgende Regel benutzen:

Wirf zu Beginn jedes Spielzuges einen Artilleriewürfel und multipliziere das Ergebnis mit 3. Diese Entfernung in Zoll gibt an, wie weit die Truppen in diesem Spielzug durch die Dunkelheit sehen können. Wenn du ein Fehlfunktionssymbol erwürfelst, scheint der Mond hell genug, um in diesem Spielzug normale Kriegführung zu ermöglichen. Ziele, die du nicht sehen kannst, darfst du nicht beschießen, angreifen oder als Ziel von Zaubern auswählen.

- Darf für +15 Punkte zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden. Er erhält dadurch keinen weiteren Zauber oder Warpsteinhappen.
- Darf für +20 Punkte Rauchbomben erhalten.

SONDERREGELN

Giftattacken; Kundschafter (Siehe Seite 18 im Armeebuch Skaven).

ESHIN-TRIADE210 Punkte/Team

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Triadenassassine	6	6	5	4	4	2	8	3	8

Eine Triade ist eine Einheit aus drei Skaven-Assassinen, die Jagd auf verwundbare Individuen und sogar kleine Einheiten machen. Sie gelten nicht als Charaktermodelle, können keine magischen Gegenstände erhalten und bilden in allen Belangen eine separate Plänklereinheit, die keiner von ihnen unter irgendwelchen Umständen verlassen kann.

Einheitengröße: 3 Assassinen

Ausrüstung: Zwei Handwaffen & Wurfsterne

Optionen:

- Dürfen für +30 Punkte mit Rauchbomben ausgerüstet werden.

SONDERREGELN

Giftattacken; Kundschafter; Plänkler (Siehe Seite 18 im Armeebuch Skaven)

KLAN ESHIN ARMEELISTE

Alle Charaktermodelle in dieser Liste mit der Ausnahme von Häuptlingen können magische Gegenstände benutzen, die mit „Nur für Klan Eshin“ gekennzeichnet sind.

Die folgenden Truppen dürfen als Charaktermodelle, Kern-, Elite- oder Seltene Auswahlen in der Armee Klan Eshins enthalten sein:

KOMMANDANTEN Meisterassassine (*neue Einheit*)

HELDEN Häuptlinge
Assassinen
Eshinzauberer (*neue Einheit*)

KERNEINHEITEN Schattenläufer (*Basiseinheit*)
Klanratten (*keine Basiseinheit*)
Skavensklaven
0-1 Sturmtratten
0-1 Rattenschwarm
(*gilt als Eliteauswahl, wenn zu Seuchenratten aufgewertet*)

ELITEINHEITEN Gossenläufer
Riesenratten
Jezzails

SELTENE EINHEITEN Eshin-Triade (*neue Einheit*)
Seuchenmönche
Seuchenschleuderer
Giftwindkrieger
Söldner

Copyright © Games Workshop 2004. Die Texte, Regeln, Diagramme, Illustrationen und alle anderen Materialien in diesem PDF sind exklusives und durch das Urheberrecht geschütztes Eigentum von Games Workshop Limited. Eine einzelne Kopie darf auf einen einzelnen PC herunter geladen und dort zum persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch, zu Forschungs- und Bildungszwecken und als Referenz gespeichert werden. Zusätzliche Kopien dürfen ohne eine vorherige und schriftliche Genehmigung von Games Workshop Limited weder elektronisch noch anderweitig angefertigt und verbreitet werden. Alle anderen Rechte vorbehalten.

Das Emblem des zweiköpfigen imperialen Adlers, das Games Workshop Logo, Sturm des Chaos, GW, Chaos, Games Workshop, Warhammer, White Dwarf und alle assoziierten Zeichen, Namen, Charaktere, Illustrationen und Bilder der Warhammerwelt sind entweder ©, TM und/oder © Games Workshop Ltd 2000-2004, wenn zutreffend in Großbritannien und anderen Ländern registriert. Alle Rechte vorbehalten.