

STÄDTE SIGMARS

WÄCHTER VON GLUTWACHT

Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Jorvan Kreel,
Erbe des Kraken
(Thexa der Aschepanther ist ein Marker)

EINHEITEN

- ◆ 1 Mallus-Schmiedepriester
- ◆ 5 Freigilden-Junker
- ◆ 5 Freigilden-Grenadiere
- ◆ 5 Freigilden-Grenadiere



Es braucht besonders hartgesottene Seelen, um in Glutwacht zu kämpfen. Viele Freigilder werden zu diesem wichtigen Bollwerk geschickt, doch nur die grimmigsten überleben lange genug, um den Veteranenstatus zu erreichen. Jene, die das tun, fallen meist aus der typischen Kommandostruktur und fühlen sich von charismatischen, kampfbewehrten Hauptmännern angezogen. Sie werden zu den Wächtern von Glutwacht, die fest entschlossen die Leichenstadt verteidigen.

Jorvan Kreel, Erbe des Kraken, ist ein solcher Anführer: ein kultivierter, wenn auch ruhmhungriger Kundschafter aus dem gefallen Ambosswacht. Mit seinem treuen Aschepanther Thexa streift er durch die Stadt der Asche und treibt die Rattenmenschen aus ihren Löchern. Er wird ausnahmslos von der rücksichtslosen Elite der Freigilden-Grenadiere, deren brandgefährliches Arsenal und schweren Bartäxte ideal für brutale Häuserkämpfe sind, sowie den gepanzerten und ehrverpflichteten Freigilden-Junkern begleitet. Kreel ist kein Mann des Glaubens, aber er schätzt dessen Macht. Oft schließt sich ihm ein Mallus-Schmiedepriester an – ein Kriegerpriester, dessen gebrüllte Gebete in seinen Mitmenschen ein heiliges Pflichtgefühl wecken.

„Ich habe das Gefühl, das Ungeziefer glaubt, es hätte uns hier gefangen. Tja, Freunde – wie wäre es, wenn wir sie von diesem Irrtum befreien?“

– Jorvan Kreel, Erbe des Kraken



Nach der Rattendämmerung führt Jorvan Kreel eine Gruppe erfahrener Freigilder in die Ruinen von Glutwacht, um den Skavenbefall zu bekämpfen. Es ist eine finstere Zeit, doch der feurige Geist der Aqshianer brennt hell.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

➤ **Einmal pro Zug (Armee), Reaktion:** Du sagst eine **KÄMPFEN-Fähigkeit** für deinen General oder eine befreundete Einheit an, die kein **HELD** ist und sich vollständig innerhalb von 12" um deinen General befindet

KUNDSCHAFTERLEHREN: *Kreel war einst Hauptmann im Wilderkorps. Zwar befehligt er jetzt eine eklektische Ansammlung von Streitkräften, aber die in seinem früheren Leben gelernten Taktiken setzt er weiterhin effektiv ein.*

Eingesetzt von: Der Einheit, die jene **KÄMPFEN-Fähigkeit** einsetzt.

Effekt: Unmittelbar nachdem jene **KÄMPFEN-Fähigkeit** abgehandelt wurde, wähle einen Punkt auf dem Schlachtfeld innerhalb von 6" um deinen General. Entferne die Einheit, die diese Fähigkeit einsetzt, vom Schlachtfeld und stelle sie innerhalb von 1" um jenen Punkt und nicht im Nahkampf wieder auf.



REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

➤ **Passiv**

NAHKAMPFDRILL: *Kreel hat seinen Grenadiere beigebracht, nicht zu feuern, bis sie ihre Waffen unmittelbar dem Feind ins Gesicht entladen können.*

Effekt: Die Fernkampfwaffen befreundeter Einheiten haben **Nahbeschuss**, aber du musst 1 von Trefferwürfen ihrer Fernkampfattacken subtrahieren, solange sie im Nahkampf sind.

● **Passiv**

KOMMT UND HOLT ES EUCH, SCHURKEN: *Obwohl ihre Stadt in Trümmern liegt, bieten diese Krieger jedem Feind die Stirn, der ihnen die Überreste entreißen will.*

Effekt: Addiere 5 zum Kontrollwert befreundeter Einheiten, die keine **HELDEN** sind, solange sie im Nahkampf mit mindestens 1 feindlichen Einheit sind, die 6 oder mehr Modelle oder einen Ausdauerwert von mindestens 3 hat.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

➤ **Beliebige Fernkampfphase**

WURFMESSER: *Im Laufe seiner Abenteuer hat Jorvan Kreel eine Auswahl tödlicher Klingen angesammelt, die in Brustkörbe, Bäume und Schädel geschleudert werden können.*

Ansage: Wähle als Ziel eine sichtbare feindliche Einheit innerhalb von 10" um deinen General.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu.

➤ **Einmal pro Schlacht, deine Bewegungsphase**

ERFAHRENER KUNDSCHAFTER: *Die Fertigkeiten im Wegfinden, die sich Kreel in den Dschungeln der Sengwind-Küste zugelegt hat, sind auch im Stadtgebiet Glutwachts sehr hilfreich.*

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit, die sich vollständig innerhalb von 6" um eine Schlachtfeldkante befindet.

Effekt: Entferne das Ziel vom Schlachtfeld und stelle es vollständig innerhalb von 3" um eine Schlachtfeldkante und weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf.

➤ **Passiv**

HEISSBLÜTIGE AUSDAUER: *Das Leben in der Wildnis machte Kreel zu einem unermüdlichen Krieger.*

Effekt: Dein General kann auch dann **ANGRIFF-Fähigkeiten** einsetzen, wenn er im selben Zug eine **RENNEN-** oder **RÜCKZUG-Fähigkeit** eingesetzt hat, und ihm wird durch **RÜCKZUG-Fähigkeiten** kein tödlicher Schaden zugefügt.

➤ **Einmal pro Schlacht, beliebige Nahkampfphase**

KLINGE DES KRAKEN: *Im entscheidenden Moment kämpft Kreel voller Inbrunst, um Glutwachts Fall zu rächen – und um seinen Ruf als Krieger zu wahren ...*

Effekt: Verdopple für den Rest des Zugs den Attackenwert der Nahkampfwaffen deines Generals.

BEWEGUNG

AUSDAUER	6"	SCHUTZ
	5	
KONTROLLE		2

Jorvan Kreeel scheint ein düster verzaubertes Leben zu führen. Einst war er ein Kundschafteroberst von Ambossnacht und patrouillierte in den Außenbezirken jener betrügerischen Stadt. Er entkam der khainitischen Invasion und verbrachte Jahre damit, eine Söldnerflotte zusammenzustellen, um Rache zu üben. Die Rattendämmerung zerstückte diese Hoffnung und brachte ihn nach Glutnacht. Mit Thexa, seinem treuen Aschepanther, an der Seite ist Kreeel weiterhin ein mutiger, hartnäckiger und cleverer Anführer, wenn er auch manchmal eine arrogante tickende Zeitbombe ist. Niemand weiß, ob er Glutnacht um der Stadt willen beschützt oder ob das nur ein Schritt auf seinem Weg der Rache ist ...

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

JORVAN KREEEL
ERBE DES KRAKEN

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Kundschafterklingen	6	3+	4+	1	2	-

Deine Heldenphase

ERFAHRENE PLÄNKLER: Kreeel hat seine bunt zusammengewürfelten Soldaten gut ausgebildet. Hastigen Sprints zieht er Schnelligkeit durch Trittsicherheit vor.

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ addiere für den Rest des Zugs 2" zum Bewegungswert des Ziels, aber es kann keine **RENNE**n-Fähigkeiten einsetzen.

Ende eines beliebigen Zugs

HERUMSTREICHENDER ASCHEPANTHER: Thexa schleicht durch die Schatten und wartet auf den richtigen Moment, um zuzuschlagen.

Effekt: Falls diese Einheit den **Thexa**-Marker hat, gib jenen Marker einer feindlichen Einheit innerhalb von 6" um diese Einheit.

Falls eine feindliche Einheit den **Thexa**-Marker hat, füge jener feindlichen Einheit W3 tödlichen Schaden zu. Dann gib dieser Einheit den **Thexa**-Marker.



Thexa-Marker

SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE

BEWEGUNG

AUSDAUER	5"	SCHUTZ
	5	
KONTROLLE		2

Es gibt zahlreiche Unberogenkulte, doch wenige sind so kampferpicht wie die Mallus-Schmiedepriester. Diese Kriegerprediger verehren Sigmar als Hammer, der jede Bedrohung für die Zivilisation zerquetscht, und das Meteoreisen der gefallenen azyritischen Kometen als heiliges Material, das verlangt, in geweihte Waffen geschmiedet zu werden. Ein Schmiedepriester ist ebenso ein erbitterter Krieger wie ein Agent der Reinigung und Weihe. Wo er Hymnen an Sigmar brüllend wandelt, scheinen alle Arten von Verderbnis zu vergehen – was die Kämpfer in seiner Nähe stärkt.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

MALLUS-SCHMIEDEPRIESTER

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

Deine Heldenphase

DAS LAND WEIHEN: Mit sigmaritischen Hymnen auf den Lippen treibt der Priester den Makel des Chaos aus dem Land aus und weiht es im Namen des Gottkönigs.

Ansage: Wähle ein Ziel innerhalb von 12" um diese Einheit, dann führe mit einem W6 einen Gebetswurf aus.

Effekt: Bei 3+ haben befreundete Einheiten für den Rest des Zugs **RETTUNG** (5+), solange sie jenes Ziel beanspruchen.



SCHLÜSSEL

HELD, PRIESTER, INFANTERIE

BEWEGUNG



Junker sehen sich selbst als besonders ehrenhafte Krieger. Sie sind alle Veteranen; womöglich erkannten sie, dass ein Leben in Frieden nach den Jahren des Dienstes nicht zu ihnen passte, oder ihre Heimat wurde von einem der vielen Feinde Sigmars zerstört. So oder so kehrten sie an die Front zurück, bildeten mit Gleichgesinnten Kriegerzirkel und verlangten geradezu, im dichtesten Kampfgetümmel eingesetzt zu werden. Junker stehen oft leicht außerhalb der Befehlsstruktur der Freigilden; ihre Heraldik erinnert an gefallene Stützpunkte und Städte und ist ein Versprechen, die Toten zu sühnen.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

FREIGILDEN-JUNKER

Waffen	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
NAHKAMPFWAFFEN Waffen des Edelmutts	2	3+	4+	1	1	-

Beliebige Nahkampfphase

FELSENFESTER WILLE: *Da sie schwere Prüfungen überlebt haben, lassen die Freigilden-Junker sich von keinem Feind in die Flucht schlagen.*

Ansage: Wenn diese Einheit in diesem Zug nicht angegriffen hat, wähle als Ziel eine feindliche Einheit im Nahkampf mit ihr.

Effekt: Subtrahiere für den Rest des Zugs 1 vom Wuchtwert der Waffen des Ziels, die für Attacken gegen diese Einheit eingesetzt werden.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE

BEWEGUNG



Freigilden-Grenadiere sind Spezialisten für den Kampf auf engem Raum: die ruppigsten, zähsten und rücksichtslos mutigsten Soldaten der Stadt. Sie erfüllen die blutigsten und schmutzigsten Missionen, ob sie sich durch ein eingestürztes Bollwerk schneiden oder eine Reinigungsoperation eines unterirdischen Nests des Bösen anführen. Es ist ein Zeichen des etwas wahnsinnigen Wagemutts der Grenadiere, dass sie auf solche Aufgaben stolz sind – und sie gar freudig erwarten. Teil dieser Begeisterung entspringt wohl der Gelegenheit, ihr mörderisches Arsenal ausprobierten zu können, von zerfleischenden Streuwaffen und Bomben bis hin zu einäschernnden Flammenwerfern.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

FREIGILDEN-GRENADIERE

Waffen	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
FERNKAMPFWAFFEN Ruinenausputzer-Arsenal	10"	1	4+	2+	2	1	-
NAHKAMPFWAFFEN Grenadier-Bartaxt		2	4+	4+	1	2	-

Einmal pro Zug (Armee), Ende eines beliebigen Zugs

GLUT UND ASCH: *Freigilden-Grenadiere tragen besondere Ausrüstung bei sich, mit der sie eingegrabene Feinde in ein panisches, kreischendes Leuchtfeuer aus schmelzendem Fleisch und verkohltem Haar verwandeln.*

Ansage: Wähle bis zu 1 Geländestück, das diese Einheit beansprucht, und bis zu 1 Ziel, das diese Einheit beansprucht, dann wähle als Ziele beliebige feindliche Einheiten, die diese ebenfalls beanspruchen.

Effekt: Wirf für jedes Ziel einen Würfel. Bei 3+ füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG

SKAVEN

CRIXXITS JAGDRUDEL

☒ Diese Speerspitze-Armee besteht aus folgenden Einheiten:

GENERAL

◆ Meisterassassine Crixxit

EINHEITEN

◆ 1 Meisterassassine

◆ 5 Gossenläufer

◆ 5 Gossenläufer

◆ 10 Schattenläufer

Jede Einheit Gossenläufer hat 1 Sprenggratten-Marker.



Die Eshinclans ziehen versteckte Dolche offenen Klängen vor. Doch gewisse Verträge verlangen mehr als ein Messer in der Dunkelheit. Wenn ein Ziel besonders gut verteidigt ist oder sich mehrere todgeweihte Seelen an einem Ort versammeln, kann der Schattenherrscher eines Clans ein Jagdrudel losschicken – eine ganze Truppe tödlicher Agenten. Ein Jagdrudel umfasst Eshin-Rattenmenschen jeden Ranges, von denen jeder eine besondere Rolle erfüllt. Obwohl es nicht ausdrücklich erwähnt wird, ist die Aufgabe der Schattenläufer, abzulenken und zu sterben, aber sie werden dennoch gründlich trainiert und ausgerüstet, um eine echte Bedrohung für den Feind darzustellen. Gossenläufer sind Veteranen, die entsprechend den Plänen ihres Meisters Unruhe stiften. Am tödlichsten sind die Meisterassassinen: beinahe übernatürlich geschickte Mörder, von denen jeder ein Meister finsterner Techniken und teuflischer Kampfstile ist. Wenn eine besonders herausfordernde Mission ansteht, lässt sich gelegentlich der gerühmte Meisterassassine Crixxit dazu herab, ein Jagdrudel anzuführen. Crixxit trägt einen Umhang aus lebenden Schatten und Klängen, die mit flüssigem Warpsteingift benetzt sind, und gehört zu den wenigen Eshin-Assassinen, die ihren Namen weithin bekannt machen. Das liegt zum einen daran, dass er seinen üblen Ruf genießt und wie dieser es ihm ermöglicht, sich seine Verträge auszusuchen, und zum anderen tut er es wegen der Angst, die jedes Gerücht über sein Kommen auslöst.

„Schwierig, das hier. Mensch-Dinge wissen, dass sie gejagt werden, also verstecken-verkriechen sie sich. Aber Crixxit findet sie. Also ... wo ist meine Bezahlung?“

– Meisterassassine Crixxit



In dichte Schatten gehüllt verfolgt Crixxits Jagdrudel ungesehen seine Beute – bis es plötzlich hervorspringt, bösaartig quiekend und kreischend, die dunklen Messer gezogen.

KAMPFEIGENSCHAFTEN

↗ Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

IN SCHATTEN GEHÜLLT: Wenn die Feinde die Gruppe Skaven-Assassinen dann endlich bemerken, sind die Rattenmenschen längst da, wo sie zuschlagen wollen.

Ansage: Wähle einen befreundeten **HELDEN**, der diese Fähigkeit einsetzt. Dann wähle als Ziel eine andere befreundete Einheit, die mindestens 2 Modelle hat.

Effekt: Führe mit einem W6 einen **Schattenlaufwurf** aus. Bei 3+ entferne den **HELDEN**, der diese Fähigkeit einsetzt, vom Schlachtfeld und stelle ihn vollständig innerhalb von 6" um das Ziel wieder auf. Er kann im Nahkampf mit beliebigen feindlichen Einheiten, die bereits im Nahkampf sind, aufgestellt werden.



REGIMENTSFÄHIGKEITEN: Wähle 1 der folgenden Regimentsfähigkeiten.

↗ Einmal pro Schlacht (Armee), deine Bewegungsphase

WEG DES HUSCHENDEN SCHATTENS: Man sagt, eine zum Sterben ausersehene Seele sei nie mehr als ein paar Fuß von lauernden Eshin-Agenten entfernt.

Ansage: Wähle als Ziel eine befreundete Einheit, die sich vollständig innerhalb von 6" um eine Schlachtfeldkante befindet.

Effekt: Entferne das Ziel vom Schlachtfeld und stelle es vollständig innerhalb von 3" um eine Schlachtfeldkante und weiter als 6" von allen feindlichen Einheiten entfernt wieder auf.

✂ Einmal pro Schlacht (Armee), beliebige Nahkampfphase

WEG DER UNHEIMLICHEN KLAUE: Meister-assassinen beherrschen viele hinterhältige Kampftechniken, die sich ihre natürliche zappelnde Beweglichkeit zu nutze machen.

Ansage: Wähle als Ziel einen befreundeten **HELDEN**.

Effekt: Das Ziel hat für den Rest des Zugs **KÄMPFT ZUERST**.

VERBESSERUNGEN: Gib deinem General 1 der folgenden Verbesserungen.

↗ Passiv

MÖRDERISCHE AKROBATIK: Mit dem Blick fest auf das Ziel gerichtet schlängelt sich Crixxit geschickt durch jedes Hindernis und springt über jeden, der ihn aufhalten will.

Effekt: Wenn dein General die Fähigkeit „Angriff“ einsetzt, kann er sich durch feindliche Modelle bewegen.

↗ Passiv

MEISTER DER SCHATTEN: In Dunkelheit gehüllt verbirgt sich Crixxit mit Leichtigkeit in den Schatten und hinterlässt nur die erkaltenden Leichen seiner Opfer als Zeichen seiner Anwesenheit.

Effekt: Wenn dein General die Fähigkeit „In Schatten gehüllt“ einsetzt, addiere 1 zum **Schattenlaufwurf**.

U Passiv

BLOSS EIN SCHATTEN: Crixxit ist versiert darin, seine Beute ungesehen zu verfolgen, bis der Moment kommt, zuzuschlagen.

Effekt: Solange sich dein General vollständig in Nahkampfreichweite einer befreundeten Einheit mit mindestens 3 Modellen befindet, hat dein General **RETTUNG (4+)**.

U Beliebige Nahkampfphase

TODESSCHREI: Falls nötig setzt Crixxit seine Feinde mit einem ohrenbetäubenden Schrei außer Gefecht.

Ansage: Wähle als Ziel eine feindliche Einheit innerhalb von 6" um deinen General.

Effekt: Wirf einen Würfel. Bei 3+ subtrahiere für den Rest des Zugs 1 von Trefferwürfen für Attacken des Ziels.

BEWEGUNG **5+**

AUSDAUER 6
7"
SCHUTZ 5+
KONTROLLE 2

Es gibt zahlreiche Gerüchte über Crixxits Fähigkeit, sich in jedem Schatten zu verstecken, in jeden Raum einzudringen und jedes zitternde Ziel zu erreichen. Die meisten davon hat Crixxit selbst verbreitet, denn wenn eine Zielperson Angst hat, ist sie verwundbar. Im Dienste Be'lakors machte Crixxit einer Silberzitatelle – einer der legendären, schwebenden Festungen des Tzeentch – ein Ende, indem er in deren Portalkammer eine Warpsteinbombe zündete. Diese Tat festigte seinen Ruf und brachte ihm den halbbewussten Schattenblutumhang ein. Jetzt streift Crixxit durch Glutwacht und lässt seine Klingen das Blut von jedem kosten, der die erschütterten Verteidiger vereinen könnte.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

MEISTERASSASSINE CRIXXIT

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Klingen der dreizehn Schnitte	13	2+	4+	1	1	Krit. (tödlich)

Deine Heldenphase

LOS-LOS, BRINGT SIE ZUR STRECKE: *Crixxit schickt seine Gossenläufer aus, über nichts ahnende Beute herzufallen.*

Ansage: Wähle als Ziel eine sichtbare befreundete Einheit **Gossenläufer** vollständig innerhalb von 12" um diese Einheit und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 3+ addiere für den Rest des Zugs 1 auf Angriffswürfe für das Ziel.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE, RETTUNG (5+)

BEWEGUNG **6+**

AUSDAUER 5
7"
SCHUTZ 5+
KONTROLLE 2

Meisterassassinen sind außerordentlich fähige Attentäter und der Stolz der Eshinclans. Ein großer Teil ihrer Ausbildung zielt darauf ab, die egoistische Denkweise aller Skaven zu unterdrücken und ihre eigenen Interessen zugunsten der Mission hintanzustellen – soweit das einem Rattenmenschen möglich ist. Meisterassassinen warten ungesehen in den Schatten, bis ihr Ziel unvorsichtig wird. Dann schlagen sie mit akrobatischer Grausamkeit und einer Reihe esoterischer Waffen zu, wie Wurfsternen aus Warpstein und Tränenklingen, die beim kleinsten Kratzer töten. Einen Meisterassassinen treffen zu wollen, ist, als würde man in die Dunkelheit schlagen – wenn ihr Ziel tot ist, verschwinden sie wie ein Gespenst in der Finsternis.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

MEISTERASSASSINE

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Tränenklinge	5	3+	4+	1	W3	Anti-HELD (+1 Wucht), Krit. (tödlich)

Passiv

SCHATTENHAFTE ATTENTÄTER: *Ulguische Illusionen und andere Werkzeuge der Irreführung hüllen Meisterassassinen in beständige Dunkelheit und bewahren sie vor Schaden.*

Effekt: Bei einem unmodifizierten Trefferwurf von 1-4 für eine Attacke, deren Ziel diese Einheit ist, misslingt die Attacke und die Attackenabfolge endet.



SCHLÜSSEL

HELD, INFANTERIE, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG 6+

AUSDAUER 1

7"

SCHUTZ 6+

KONTROLLE 1

Gossenläufer sind die geheimnisvollen Todeskommandos der Eshinclans. Diese Rattenmenschen wurden wegen ihres Geschicks in Heimlichkeit und Hinterhalten krallenverlesen, denn die Eshin sind der Ansicht, dass Beförderungen durch Leistungen und nicht durch spontane Coups verdient werden. Natürlich wird wohl ein Skaven, der einen ärgerlichen Rivalen ausschalten kann, ohne die aktuelle Mission zu gefährden, die Anerkennung seiner Meister erhalten. Die in besonderen Kampfkünsten unterwiesenen Gossenläufer sind gefährliche Gegner im Nahkampf, denn mit ihren tödlichen Giften und von Ratten getragenen Sprengstoffen verwirren und verheeren sie ihre Feinde.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

GOSSENLÄUFER

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Eshin-Spezialistenklingen	3	3+	4+	1	1	Krit. (tödlich)

✂ Einmal pro Zug (Armee), deine Angriffsphase

SPRENGRATTEN: Viele Gossenläufer sind Experten im Einsatz improvisierter Sprengstoffe. Sie lassen Sprengratten die Feinde jagen und zwischen ihnen in einem Feuerball warsteinverstärkter Wut detonieren.

Ansage: Du kannst diese Fähigkeit nur einsetzen, falls diese Einheit einen **Sprengratten**-Marker hat. Wähle als Ziel eine feindliche Einheit innerhalb von 9" um diese Einheit und wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 3+ füge dem Ziel 1 tödlichen Schaden zu. Bei 1-2 entferne den **Sprengratten**-Marker dieser Einheit vom Schlachtfeld.



Sprengratten

SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG, RETTUNG (6+)

BEWEGUNG 6+

AUSDAUER 1

7"

SCHUTZ 6+

KONTROLLE 1

Die Schattenläufer sind die geringsten Eshinclans-Akolythen und ganz und gar entbehrlich. Oft ist ihr Schicksal, dem Feind den Weg zu verstellen und diesen durch einen blutigen Tod ein wenig zu beschäftigen, während fähigere Attentäter inmitten des Durcheinanders ihre subtile Mission erledigen. Dennoch werden die Schattenläufer besser ausgebildet und ausgerüstet als ihre Gegenstücke in den anderen Großen Clans. Mit Wurfsternen, Schleudern und vergifteten Klingen können sie einzelne Ziele überwältigen, während ihre Rauchbomben den Geschicktesten von ihnen die Flucht ermöglichen, bevor Vergeltung geübt wird.

• SPEERSPITZE-SCHRIFTROLLE •

SCHATTENLÄUFER

FERNKAMPFWAFFEN	Reichw.	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Schleudern und vergiftete Wurfsterne	10"	2	4+	4+	-	1	Krit. (verwundet), Nahbeschuss

NAHKAMPFWAFFEN	Attacken	Treffen	Verwunden	Wucht	Schaden	Fähigkeit
Vergiftete Klingen	2	4+	5+	-	1	Krit. (tödlich)

➤ Einmal pro Zug (Armee), beliebige Nahkampfphase

RAUCHBOMBEN: Die Eshinclans setzen Rauchbomben ein, um ihre Feinde zu verwirren.

Ansage: Diese Einheit kann diese Fähigkeit nur dann einsetzen, wenn sie im Nahkampf ist. Wirf einen Würfel.

Effekt: Bei 4+ kann das Ziel sofort wie in deiner Bewegungsphase die Fähigkeit „Rückzug“ einsetzen.



SCHLÜSSEL

INFANTERIE, VERSTÄRKUNG, RETTUNG (6+)