

LOS SKAVENS DEL CLAN ESHIN

La senda de los Eshin no es la de la fuerza bruta, sino la del sigilo; pero, en tiempos de guerra total, el Señor de Sombras puede decidir enviar a todo un ejército. Estas fuerzas siempre atacan por la noche bajo las órdenes de uno de los trece Maestros Asesinos. Aparecen de la nada y desaparecen sin dejar rastro con la primera luz del alba dejando tras de sí tan solo muerte y destrucción. Se rumorea que las catacumbas que existen bajo Middenheim están plagadas por las sombras pasajeras de asesinos vestidos de negro.

REGLAS ESPECIALES DEL CLAN ESHIN

- El ejército Eshin se usa principalmente para aniquilar las estructuras de mando y por eso obtiene +100 puntos de victoria por cada personaje enemigo al que liquide (además de los bonificadores habituales).
- Los hechiceros de elite del Clan Eshin han perfeccionado sus habilidades para teleportar a sus hermanos hasta el lugar adecuado del campo de batalla. Cuando lancen el Salto Fugaz, la miniatura teleportada puede situarse en contacto peana con peana con cualquier enemigo que no esté huyendo y se considerará que acaba de realizar un movimiento de carga durante una persecución.
- Un ejército de 1.999 puntos o menos que no cuente con hechiceros del Clan Eshin tiene que incluir a un caudillo como el general del ejército.

LISTA DE EJÉRCITO DEL CLAN ESHIN

Todos los personajes excepto los Caudillos pueden usar objetos mágicos marcados como "solo Clan Eshin".

A continuación, se presentan los personajes y las unidades básicas, especiales o singulares de la lista de ejército de los Skavens del Clan Eshin:

- COMANDANTES** Maestro Asesino (personaje nuevo)
- HÉROES** Caudillo
Asesino
Hechicero del Clan Eshin (personaje nuevo)
- U. BÁSICAS** Corredores de Sombras (unidad principal)
Guerreros de Clan (no son una unidad principal)
Esclavos Skavens
0-1 Guerreros Alimañas
0-1 Horda de Ratas (si se convierte en Horda de Ratas de Plaga, ocupa una opción de unidad especial)

BAJO EL VELO PROTECTOR DE LA NOCHE

Los miembros del Clan Eshin están tan bien entrenados en el arte del sigilo que son perfectamente capaces de lanzar un asalto mortífero en lo más oscuro de la noche. A menudo, la primera señal de su presencia se hace evidente cuando sus víctimas empiezan a morir.

Todo ejército del Clan Eshin formado exclusivamente por hostigadores y personajes puede seguir la regla siguiente:

Al inicio de cada turno, tira un dado de artillería y multiplica el resultado por 3 para saber la distancia en centímetros a la que tus tropas son capaces de ver en la oscuridad. Si se obtiene un resultado de "problemas", la luna brilla lo bastante como para luchar normalmente durante ese turno de la partida. No se puede disparar, cargar ni lanzar hechizos contra objetivos a los que no se pueda ver.

- U. ESPECIALES** Acechantes Nocturnos
Ratas Gigantes
Mosquetes Jezzails
- U. SINGULARES** Tríada Eshin (unidad nueva)
Monjes de Plaga
Portadores del Incensario
Lanzadores de Viento Envenenado
Mercenarios

MAESTRO ASESINO 215 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Asesino	18	8	6	4	4	3	10	4	8

Armas y armadura: dos armas de mano, estrellas arrojadas.

Opciones:

- Puede elegir objetos mágicos de la lista común y de la lista específica de los Skavens por un valor total máximo de 100 puntos.
- Puede equiparse con bombas de humo (+20 pts.).

REGLAS ESPECIALES:

Ataques envenenados; explorador; oculto (consulta la página 18 del libro Ejércitos Warhammer: Skavens).

Sensei: el maestro asesino puede ser el general del ejército. No obstante, las demás unidades solo pueden emplear su atributo de Liderazgo si no está oculto.

HECHICERO DEL CLAN ESHIN . . . 75 pts./miniatura

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Hechicero	15	4	4	3	3	2	5	1	7

Armas y armadura: dos armas de mano, estrellas arrojadas.

Magia: un Hechicero del Clan Eshin es un hechicero de nivel 1. Conoce el hechizo Salto Fugaz.

Opciones:

- Puede elegir objetos mágicos de la lista común y de la lista específica de los Skavens por un valor total máximo de 50 puntos.
- Puede convertirse en un hechicero de nivel 2 por +15 puntos. No gana ningún otro hechizo ni Fragmentos de Piedra Bruja.
- Puede equiparse con bombas de humo (+20 pts.).

REGLAS ESPECIALES:

Ataques envenenados; explorador.

TRÍADA ESHIN 210 pts./grupo

	M	HA	HP	F	R	H	I	A	L
Tríada	15	6	5	4	4	2	8	3	8

Una tríada eshin es una unidad de tres asesinos skavens con la misión de dar caza y eliminar a individuos concretos y hasta unidades pequeñas. No cuentan como personajes, no pueden adquirir objetos mágicos y forman una unidad aparte de hostigadores a todos los efectos y propósitos que ninguno de ellos puede abandonar bajo ninguna circunstancia.

Tamaño de la unidad: 3 Asesinos Skavens.

Armas y armadura: dos armas de mano, estrellas arrojadas.

Opciones:

- Pueden equiparse con bombas de humo (+30 pts.).

REGLAS ESPECIALES:

Ataques envenenados; exploradores; hostigadores