

SKAVENS DU CLAN ESHIN

Les méthodes du Clan Eshin reposent sur la discrétion plutôt que sur la force, mais il arrive que le Maître de la Nuit décide de lever une armée, menée par un des treize Maîtres Assassins. Elle n'attaque que la nuit, sortant de nulle part et disparaissant tout aussi mystérieusement aux premiers rayons du soleil en ne laissant que des cadavres derrière elle. On prétend que les tunnels sous l'Ulricsberg grouillent de ces tueurs vêtus de noir...

RÈGLES SPÉCIALES DU CLAN ESHIN

- Une armée du Clan Eshin est généralement utilisée pour démanteler la chaîne de commandement adverse : les personnages ennemis tués rapportent un bonus supplémentaire de +100 Points de Victoire.
- Les Sorciers du Clan Eshin ont développé leur art jusqu'à la perfection et sont capables de téléporter magiquement leurs alliés sur le champ de bataille. Lorsqu'ils lancent le sort *Évasion*, la figurine téléportée peut être placée en contact socle à socle avec n'importe quel ennemi n'étant pas en fuite, et compte comme l'ayant rencontré lors d'une poursuite.
- Une armée de 1999 points ou moins du Clan Eshin sans Sorcier du Clan Eshin doit avoir un Chef comme Général.

LISTE D'ARMÉE DU CLAN ESHIN

Tous les personnages de cette liste à l'exception des Chefs peuvent utiliser les objets magiques réservés aux skavens du Clan Eshin.

Les unités suivantes comptent comme des choix de personnages, d'unités de base, spéciales et rares dans une armée du Clan Eshin :

SEIGNEURS Maître Assassin (*Nouveau personnage*)

HÉROS Chef
Assassin
Sorcier Eshin (*Nouveau personnage*)

UNITÉS DE BASE Coureurs Nocturnes (*Noyau de l'Armée*)
Guerriers des Clans (*ne sont plus le Noyau de l'Armée*)
Esclaves
0-1 Vermes de Choc
0-1 Nuées de Rat (*s'ils deviennent des Rats de la Peste, ils occupent à la place un choix spécial*)

UNITÉS SPÉCIALES Coureurs d'Égouts
Rats Géants
Jezzails

UNITÉS RARES Triade Sournoise (*nouvelle unité*)
Moines de la Peste
Encenseurs à Peste
Globadiers
Mercenaires

MAÎTRE ASSASSIN Pts/figurine : 215

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Maître Assassin	7	8	6	4	4	3	10	4	8

Armes : Deux armes de base, étoiles de lancer.

Options :

- Peut choisir une combinaison d'objets magiques communs ou skavens jusqu'à une valeur de 100 pts.
- Peut porter des fumigènes (+20 pts).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées, Éclaireur, Caché (*voir page 18 du livre d'armée Skavens*).

Sensei : Le Maître Assassin peut être le Général de l'armée. Il ne peut toutefois pas faire bénéficier les unités de son Commandement tant qu'il est *Caché*.

SORCIER DU CLAN ESHIN Pts/figurine : 75

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Sorcier Eshin	6	4	4	3	3	2	5	1	7

Armes : Deux armes de base, étoiles de lancer.

Magie : Un Sorcier du Clan Eshin est un Sorcier de niveau 1 qui connaît toujours le sort *Évasion*.

Options :

- Peut choisir une combinaison d'objets magiques dans la liste des objets communs ou skavens jusqu'à une valeur totale de 50 pts.
- Peut passer au niveau 2 pour +15 pts. Il ne gagne pas de fragment de Malepierre ou de sort supplémentaire.
- Peut porter des fumigènes (+20 pts).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées, Éclaireur (*voir page 18 du livre d'armée Skavens*).

TRIADÉ SOURNOISE Pts/triade : 210

	M	CC	CT	F	E	PV	I	A	Cd
Assassin	6	6	5	4	4	2	8	3	8

Une Triade est un groupe de trois Assassins qui pourchassent les personnages et les unités ennemies vulnérables. Ils ne comptent pas comme des choix de

personnages, ne peuvent avoir d'objets magiques et comptent comme une unité de tirailleurs à tous points de vue. Ils ne peuvent pas agir séparément les uns des autres.

Taille d'Unité : 3 Assassins Skavens.

Armes : Deux armes de base et étoiles de lancer.

Options :

- Peuvent porter des fumigènes (+30 pts/triade).

RÈGLES SPÉCIALES

Attaques Empoisonnées, Éclaireurs,

Tirailleurs (voir page 18 du livre d'armée Skavens).

SOUS COUVERT DES TÉNÈBRES...

L'entraînement des Skavens du Clan Eshin est tel qu'ils sont capables de lancer un assaut coordonné à la faveur de la nuit. Le premier signe de leur présence est bien souvent l'agonie de leurs victimes...

Une armée Eshin composée uniquement de *tirailleurs* et de personnages peut appliquer la règle suivante :

Au début de chaque tour, lancez un dé d'artillerie et multipliez le résultat par 3 pour déterminer la distance en ps à laquelle les unités peuvent voir. Sur un *Incident de Tir*, aucune pénalité ne s'applique lors de ce tour. Vous ne pouvez pas tirer, charger ou lancer de sort sur une figurine hors de vue.