



Version 2.1 (bitte Seitenlayout wählen!)

„Willkommen ehrenvoller Kriegsfürst, zu dieser Sammlung an taktischen Daten für Eure Essna Armee. Mit dem Inhalt dieses Werkes werdet Ihr in der Lage sein eine komplette Essna Armee aufzubauen, auszurüsten und schließlich erfolgreich in die Schlacht zu führen auf dass ihr Eure Ahnen mit Ehre beglückt und Euer Name unsterblich wird. Ihr werdet die ungeheure Stärke der Essna kennen lernen, ihre Technologien aber auch ihre Schwächen. Ihr werdet euch mit den verschiedenen Schulen des Kampfes auseinander setzen und letztlich als glorreicher Held auf dem Schlachtfeld über Eure Feinde triumphieren.“

Inhaltsverzeichnis

[Einleitung](#)

[Die Essna](#)

[Gute Gründe zum Sammeln einer Essna Armee](#)

[Historischer Überblick](#)

[Der Weg der Ehre](#)

[Essna Armeeliste](#)

[Essna Sonderregeln](#)

[Essna Waffenkammer](#)

[Essna Ausrüstung](#)

[HQ](#) [Elite](#) [Standart](#) [Sturm](#) [Unterstützung](#)

[Appendix](#)

[Schlusswort](#)

Die Essna

Die Essna sind ein noch relativ junges Volk und im westlichen Spiralarm der Galaxis, weitab vom galaktischen Kern, beheimatet. Ihr Volk bewohnt einen großen sumpfigen Planeten mit dem Namen Besslamar. Auf diesem Planeten verlief die Evolution ähnlich wie auf der Erde mit dem Unterschied dass die Herrschaft der Echten nicht durch einen Meteoriteneinschlag zerstört wurde. So konnten sich nur niedere Säuger entwickeln und die Echten beherrschten weiterhin den Planeten. In den Jahrmlionen der Evolution entwickelte sich eine im Rudel jagende Raubsaurierart langsam zur dominanten Spezies. Ihre Gehirne waren im Vergleich zu denen der anderen Saurier größer und besser entwickelt und ihr Erfolg beruhte auf ihren bedeutenden Fähigkeiten der Kommunikation und ihren schnellen Reflexen. Im Laufe der Zeit mußte diese Spezies immer weniger natürliche Feinde fürchten und so konnten sie sich vermehren und über den gesamten Planeten verteilen. Ihre Gehirne wuchsen weiter und es dauerte nicht lange bis man von einer intelligenten Lebensform sprechen konnte die sich ihrer eigenen Existenz bewusst war. Der Aufstieg erfolgte immer schneller und schlichten, einfachen Steinwerkzeugen folgten rasch höher entwickelte Metallwerkzeuge. Erste Staaten bildeten sich und als Religion diente ein Ahnenkult in dem die Ehre im Mittelpunkt stand.

Innerhalb von drei Jahrtausenden wurde Besslamar vollständig von den Essna besiedelt, welche sich zu einem technisierten Volk entwickelt hatten daß jedoch noch immer ein Stück ihrer Urtümlichkeit beibehalten hat.

Die Essna selbst sehen aus wie große aufrecht stehende Echten die eine Gesamtlänge von bis zu drei Metern erreichen können. Sie sind sehr stark, haben ungewöhnlich gute Reflexe und eine hervorragende Sinneswahrnehmung. In ihrer Gesellschaft spielt der Ahnenkult weiterhin eine große Rolle und stellt die einzige populäre Religion auf Besslamar dar. Das Handeln des Einzelnen wird danach beurteilt ob er seinen Ahnen zu Ehre oder zu Schande gereicht. Eine besondere Position nehmen hierbei die Schamanen ein die als Medium zwischen der Welt der Lebenden und der Toten vermitteln.

Auf Besslamar gibt es verschiedene Länder und Reiche die zum Teil sehr unterschiedliche Staatsformen und Regierungen besitzen so dass es häufig zu Spannungen und Auseinandersetzungen kommt. Auch auf den beiden Kolonien die die Essna in ihrem Sonnensystem besiedelt haben häufen sich Konflikte so daß man nicht von einer Einigkeit der Spezies sprechen kann. Nach galaktischen Maßstäben bemessen ist ihr Reich lächerlich klein. Wenn man aber jedoch bedenkt wie weit es die Essna innerhalb von nur drei Jahrtausenden gebracht haben könnte aus ihnen eine Gefahr erwachsen wenn man ihnen keinen Einhalt gebietet.

Gute Gründe zum Sammeln einer Essna Armee

Eine Essna Armee vereint in sich viele verschiedene Aspekte und bietet viele Möglichkeiten seinen ganz eigenen, individuellen, Stil zu spielen. Die enorme Stärke der Essna, und ihre außerordentliche Beweglichkeit und Reaktionsschnelle machen selbst den einfachsten Soldaten zu einem wichtigem Teil auf dem Schlachtfeld. Aufgrund der „Schulen des Kampfes“ stehen einem jedoch auch viele Spezialisten zur Verfügung die ein sehr genaues Taktieren ermöglichen. Gleichzeitig sind die Essna auch in der Lage schweres Unterstützungsfeuer zu bieten z.B. mit den gewaltigen Draconzwillingsgeschütz. Ein feines Ausbalancieren der unterschiedlichen Truppentypen geben einer Essna Armee einen ganz persönlichen Stil. Schließlich ist man sogar in der Lage selbst seine HQ Einheiten seinen eigenen Bedürfnissen entsprechend auszupassen.

Doch der wohl beste Grund eine Essna Armee zu spielen ist ihre Einzigartigkeit. Jede Essna Armee ist einmalig da es keine festen Modelle gibt und jedes von Grund auf neu gestaltet werden kann. Somit hebt sich eine Essna Armee deutlich von all den anderen Armeen im Warhammer 40.000 Universum ab und wird stets ein Blickfang sein.

Ein historischer Überblick

Der erste Große Krieg

Im „*ersten großen Krieg*“ der zu einer Zeit stattfand da gerade die ersten primitiven Gewehre entwickelt wurden bildeten sich die ersten großen Machtblöcke. Die vorher vielen kleinen, zum Teil verfeindeten, Ländereien schlossen sich in Bündnissen zusammen und kämpften um die territoriale Vorherrschaft auf dem Planeten. Die Folgen dieses Krieges waren gesellschaftspolitisch enorm. Es bildeten sich die ersten „Schulen des Kampfes“ in denen Spezialkämpfer ausgebildet wurden. Diese Eliteschulen gelangten zu gewisser politischer Macht und bestimmten den Werdegang des Krieges entscheidend. Als schließlich nach Jahrzehnten des anhaltenden Konflikts keine der kriegsführenden Parteien nachgab sprachen die Schamanen ein Machtwort. Sie verweigerten ihre Aufgabe und sprachen nicht mehr zu den Toten. Ohne die Weissagungen der Ahnen waren die Kriegsfürsten zeitweise gelähmt. Diesen Augenblick der Ohnmacht nutzen die Schamanen um mit der Hilfe ihrer eigenen Elitekämpfer, der Python-Tempelwachen, gelang es ihnen Friedensverhandlungen zu erzwingen. Die Großen Machtblöcke blieben bestehen doch wurden die Eliteschulen als territorial unabhängig erklärt. Die Oberaufsicht über die Schulen behielten die Schamanen, die selbst ein Staatsgebiet in Anspruch nahmen um von dort aus über die Geschehnisse zu wachen.

Die Schulen des Kampfes

So vergingen mehrere Jahrhunderte in Frieden in denen der technische Fortschritt Einzug hielt und die Kultur der Essna aufblühte. Die „Schulen des Kampfes“ verbreiteten sich weiterhin und bildeten überall auf Besslamar Krieger aus. Dabei gab es zum Teil auch harte Konkurrenzkämpfe innerhalb der Schulen welche jedoch keine direkten Auswirkungen auf den Rest der Bevölkerung hatten. Die Schulen wurden teilweise in die Regierungen mit eingebunden damit die Schamanen eine direktere Kontrolle ausüben konnten. Meist betraf dies die innere Sicherheit. Und so wandelten sich auch die Formen der Schulen. Selbst die damaligen Tempelkrieger der „Schule der Python“ wurden als Spezialeinheiten für die Innere Sicherheit genutzt und verloren dadurch ihren direkten Bezug zu den Schamanen. Letztlich kam der technische Durchbruch und die Teslatechnologie wurde erfunden. Dies führte erneut zu Spannungen da jedes Land Vorreiter auf dieser zukunftssträchtigen Technologie sein wollte. Um sich einen Vorteil gegenüber dem Feind zu verschaffen wurden viele kleine Länder eingenommen und ein erneuter großer Konflikt stand unmittelbar bevor. Es folgten Jahre des Wettrüstens und der Stellvertreterkriege in kleinen Ländern. Die Schamanen sahen die Gefahr und wollten einschreiten doch sie vermochten nichts auszurichten da ihre damaligen Kontrollorgane mittlerweile von den Regierungen vereinnahmt wurden. Die Schulen selbst fochten interne Streitigkeiten aus und wirkten kriegstreibend.

Der zweite große Krieg

Schließlich kam es im „*zweiten großen Krieg*“ zu einer gewaltigen Schlacht der zwei größten Parteien in der zum ersten mal technologisch hoch entwickelte Teslawaffen zum Einsatz kamen. Weit über eine Millionen Essna verloren in dieser Schlacht ihr Leben. Als der Konflikt schließlich eine Großstadt erreichte kam es in Folge des Häuserkampfes zu einer Explosion des dortigen Teslareaktors. Dabei wurde die gesamte Stadt vernichtet und 6 Millionen Essna verloren ihr Leben. Aufgerüttelt durch dieses Ereignis und die Schrecken der modernen Kriegsführung wurde ein Waffenstillstand beschlossen und ersten Friedens-Gespräche setzen ein die auch zu einem Erfolg führten. Dieser Frieden währte jedoch nur kurz, denn innerhalb von nur 100 Jahren gelang es einen Antrieb zu entwickeln der in der Lage war das Weltall zu bereisen.

Die Kolonialisierung

Erneut begann ein Run auf die Vorherrschaft, diesmal im Weltall. Diesen Run gewann jedoch keiner da erkannt wurde, dass keiner der Machtblöcke die Ressourcen besaß um das All zu „erobern“. Es wurden gemeinsame Projekte finanziert und es dauerte nicht lange bis die erste Raumstation Besslamar umkreiste. Diese Station bildete den Ausgangspunkt für weitere Reisen ins All und es wurden schon bald andere Planeten im Sonnensystem erforscht und besiedelt. So wurden die Planeten Ionis IV und Sylphis zu Kolonien der Essna. Auf Sylphis, dem ersten Planeten der kolonialisiert wurde, herrscht ein mildes Klima und es fanden sich erdähnliche Bedingungen vor. Die mittlerweile auf über 2 Milliarden Essna angewachsene Kolonie setzte ihr rapides Wachstum auch weiterhin fort und es werden Gerüchte laut daß die Kolonie ihre Unabhängigkeit anstrebt.

Ionis IV hingegen ist ein kleiner Planet der fast nur aus rotem Sand zu bestehen scheint. Es herrscht ein rauhes Klima das zwischen hohen Temperaturen im Sommer und eisigen Temperaturen im Winter schwankt. Zudem erschweren die andauernden Sandstürme eine weitgehende Erschließung des Planeten. Dennoch hatte sich eine kleine Kolonie von knapp einer halben Milliarde Essna auf Ionis IV niedergelassen denn der Planet ist ungewöhnlich mineralienreich und bietet einem jedem fleißigem Arbeiter die Möglichkeit auf Reichtum. Jahre nachdem die Siedlung sich etabliert hatte kam es zum Kontakt mit den Orks, die Inos IV schon seit langer Zeit bewohnten, sich zuvor jedoch nicht zeigten. Es häuften sich kleinere Konflikte. Da die Grenzen auf Besslamar als gesichert galten richtete sich das ganze Interesse der Machtblöcke auf die Einflußnahme der Kolonien. Sylphis bot mit seiner Einwohnerzahl und seinen noch ungenutzten Möglichkeiten ein Ziel der Begierde denn wer großen Einfluß auf die Kolonie hat, gewinnt auch an Einfluß auf Besslamar. Inos IV hingegen wurde Streitpunkt als es um die Ressourcenverteilung ging die auf der Kolonie gefördert werden. Ein Kampf um Handels- und Wirtschaftsrouten begann und erneut steht Besslamar auf der Schwelle eines Krieges. Dieser Kolonienkonflikt hält noch immer an.

Religion: Der Weg der Ehre

In jeder der vielen Essna Gesellschaften spielt die Ehre eine zentrale Rolle. Dabei geht es nicht darum daß man selbst zu Ehre kommt, sondern stattdessen mit seinen Taten die Ehre der Familie steigert um somit die Ahnen die immer über das Leben und das Schicksal der Essna wachen milde zu stimmen. Eine der besten Möglichkeiten zu Ehre zu gelangen ist eine erfolgreiche Militärlaufbahn, doch werden nicht alle Essna für den Kriegsdienst als tauglich eingestuft. Wird man jedoch als kriegstauglich erachtet so beginnt die Karriere als einfacher Soldat. In jahrelangem Training wird der Dienst an der Waffe gelehrt, taktische Manöver durchgenommen und insgesamt auf den Einsatz auf dem Schlachtfeld vorbereitet. Auch das Fahren von Transport- und Panzerfahrzeugen wird gelehrt und ein einfacher Soldat kann es durchaus zum Führer eines Panzerzuges bringen. Zeigt sich während dieser Grundausbildung eine besondere Begabung so stehen weitere Optionen offen. Je nach Begabung wird einem Essna der Besuch einer der „Schulen des Kampfes“ gewährt. Dies sind elitäre Schulen die Spezialisten ausbilden die dann entweder erneut in die Armee eingebunden werden oder Aufgaben in der Inneren Sicherheit übernehmen, wobei bei den Essna die Grenzen meist sehr fließend sind.

„Wenn deine Ehre beschmutzt ist so sind es auch deine Ahnen. Wie sollen sie dir dann noch Glück bringen?“
-Auszug aus dem Buch der Ehre

Die Schulen des Kampfes

Die Schule des Drachens

Die älteste aller Schulen bildet nahkampfstarke Krieger zu Dragonern aus. Dies sind schnell operierende Sturmtruppen die schnell zuschlagen und wieder verschwinden. Wurden früher Kavalleristen ausgebildet so hat sich das Bild der Schule leicht verändert. Statt mit Reitechsen sind die Dragoner nun mit Hover-Schubdüsen ausgerüstet die ihre Sprungkraft enorm verstärkt und ihnen eine schnelle Fortbewegung selbst über schwieriges Gelände ermöglicht. Geblieben ist die traditionelle Waffe eines Dragoners, auch wenn die heutigen Lanzen mit Teslakraftverstärkern ausgerüstet sind und eine Pistole mitgeführt wird.

Die Schule des Leviathans

Sie bildet mutige und entschlossene Schützen aus. Einst bestand ihre Aufgabe darin die schweren Artilleriegeschütze zu bedienen doch haben im Laufe der Zeit und der Modernisierung immer mehr die normalen Soldaten diese Aufgabe übernommen. Die heutigen Leviathan Schützen müssen schwere Waffen an taktisch wichtigen Punkten positionieren und bedienen was hohe Moralstärke voraussetzt. Die Ausbildung ist eine der härtesten die es gibt da die Soldaten gegen ureigenste Instinkte ankämpfen müssen um ihre Position auch in kritischen Momenten zu halten. Das harte Training beenden nicht viele, doch diejenigen die es schaffen gelten als ehrbare Krieger die viel Ruhm über ihre Familien gebracht haben.

Die Schule der Kobra

Die jüngste der Schulen spaltete sich einst von der „Leviathan Schule“ ab. Auch hier werden gute Schützen ausgebildet jedoch legt man hier noch größeren Wert auf die Treffsicherheit der Soldaten. Diese werden als Scharfschützen ausgebildet und ihr Training verläuft ähnlich wie das der Leviathan schützen, jedoch mit anderen Schwerpunkten. Oft wird gescheiterten Leviathananwärtern in der „Kobra Schule“ eine zweite Chance gewährt. Die fertigen ausgebildeten Scharfschützen werden Sonderkommandos zugeteilt und entweder auf dem Schlachtfeld oder zu Stabilisierung der Inneren Sicherheit verwendet.

Die Schule der Python

Die Schule die in ihrer Geschichte wohl den größten Wandel vollzogen hat ist die „Schule der Python“. Einst bestand die Aufgabe der Pythonkrieger darin das Leben der Schamanen zu verteidigen. Schon damals wurde nur den allerbesten Krieger die Ehre zuteil eine dieser Tempelwachen zu werden. Nach dem *erstem großem Krieg* sahen es die Schamanen für notwendig die Tempelwache ebenfalls zu einer Schule auszubauen um den Nachschub an Elitekriegern zu gewährleisten. Im Laufe der Zeit integrierten sich jedoch alle Schulen mehr und mehr in die jeweiligen Regierungen und die einstige Aufgabe verlor zusehends an Bedeutung. Geblieben ist jedoch der elitäre Gedanke. Heute stellen die Pythonkrieger die absolute Elite dar. Bevor ein Soldat in die Schule aufgenommen wird muß er bereits von mindestens einer anderen Schule empfohlen worden sein. Es folgt ein jahrelanges eisernes Training in dem jegliches Defizit beseitigt wird und die Krieger zu perfekten Soldaten ausgebildet werden. Pythonkriegern stehen die fortschrittlichsten Technologien zur Verfügung und der Einsatz eines Python Sonderkommandos wird nur in speziellen Krisensituationen beordert. Hat ein Essna es bis zu einem Pythonkrieger geschafft, so wird dies noch Generationen später seine Familie mit Stolz und Ehre erfüllen.

Essna Armeeliste

Diese Sektion des Codex beinhaltet die Armeeliste der Essna, in der die verschiedenen Truppentypen und Fahrzeuge aufgelistet sind, die ein Kriegsfürst in die Schlacht führen kann. Mit dieser Armeeliste kannst du alle im Warhammer 40.000 Regelbuch enthaltenen Missionen spielen.

Die Armeeliste ist in 5 Abschnitte unterteilt: **HQ**, **Elite**, **Standard**, **Sturm** und **Unterstützung**. Abhängig von ihrer Rolle auf dem Schlachtfeld sind alle Einheiten einer dieser Kategorien zugeteilt. Außerdem besitzt jedes Modell einen Punktwert, welcher die Effektivität des Modells im Kampf widerspiegelt.

Bevor du deine Armee aufstellst, solltest du dich mit deinem Gegner auf eine Mission und die Gesamtpunktzahl eurer Armeen einigen. Außerdem solltest du ihn um Erlaubnis bitten die Essna als Armee aufzustellen, da sie kein offizielles Volk darstellen.

Essna Armeeorganisationsplan

Um Standard Missionen spielen zu dürfen muss deine Essna Armee bestimmte Einheiten enthalten. Als **Pflichtauswahl** und daher als Minimum gelten:

- eine Auswahl aus dem Bereich „**HQ**“
- zwei Auswahlen aus dem Bereich „**Standard**“

Optional darfst du deiner Armee weitere Teile anschließen. Dies sind:

- eine weitere „**HQ**“ Auswahl
- bis zu vier weiteren „**Standard**“ Auswahlen
- bis zu drei weiteren „**Sturm**“ Auswahlen
- bis zu drei weiteren „**Elite**“ Auswahlen
- bis zu drei weiteren „**Unterstützung**“ Auswahlen

Armeelisteneinträge

Jeder Armeelisteneintrag setzt sich folgendermaßen zusammen:

Name der Einheit: Die Art der Einheit und eventuelle Einschränkungen der Anzahl, die du davon einsetzen darfst (z.B. 0-1).

Profil: Dies sind die Eigenschaften der Einheit, inklusive ihrer Punktkosten. Beachte daß Änderungen die durch Ausrüstung der Einheit auftreten **nicht** im Profil vermerkt sind, auch wenn die Einheit standardmäßig mit einem solchen Ausrüstungsgegenstand versehen ist.

Kader: Die Anzahl an Modellen, welche zusammen eine Einheit bilden. Dies ist oft eine variable Zahl weswegen minimale und maximale Einheitengrößen angegeben sind.

Waffen: Dies sind die Standardwaffen der Einheit.

Optionen: Eine Auflistung der verschiedenen Waffen-/Ausrüstungsoptionen die der Kader gegen Punkteaufschlag erhalten darf.

Sonderregeln: Hier findest du alle Sonderregeln, die für diese Einheit gelten.

Anmerkungen zu den Essna:

Strategiewert

Essna haben einen Strategiewert von 2.

Wachtposten

In Missionen in denen Wachtposten benötigt werden, darf der Essnaspieler zwölf Essnakrieger verwenden.

Essna Sonderregeln

Ich hab da so ein Gefühl...!

Essna besitzen eine Art sechsten Sinn der sie vor Gefahren schützt. Dieser Instinkt schlägt Alarm wenn sich die Essna in unmittelbarer Gefahr befinden. Durch blitzschnelle Reaktionen springen sie instinktiv zu Seite und können so oft tödlichen Verletzungen entgehen. Aufgrund ihres Gefahreninstinktes und ihrer Reaktionsgeschwindigkeit erhalten *alle Essna einen Rettungswurf von 5+, es sei denn es steht im Armeelisteneintrag etwas gegenteiliges.*

Sprinten

Essna sind trotz ihrer Größe sehr agile Wesen. Wenn es darauf ankommt können sie sich sehr schnell bewegen. Um dies darzustellen dürfen *alle Essna anstatt zu feuern eine Sprintbewegung von W6 Zoll ausführen.*

Gemischte Rüstungen

Es ist möglich daß sich in einer Essna HQ Auswahl Modelle mit unterschiedlichen Rüstungswürfen befinden. Daher müssen die normalen Regeln zum Entfernen von Verlusten und Durchführen von Rüstungswürfen wie folgt abgeändert werden.

Der Gegner führt wie gewöhnlich Treffer- und Schadenswürfe für seine Schüsse durch. Wenn der Essnaspieler seine Rüstungswürfe ablegt benutzt er dazu den Rüstungswert der am häufigsten in der Einheit vertreten ist. Sollten verschiedene Rüstungswürfe gleich oft vorkommen darf sich der Essnaspieler aussuchen auf welchen Wert er würfelt. Jegliche Verluste werden zuerst aus den Modellen entfernt auf deren Rüstungswurf der Spieler gewürfelt hat.

Es kann auch vorkommen (warum auch immer!) daß unterschiedlich schnelle Modelle eine Einheit bilden. Beachte hierbei, daß stets die Formation der Einheit gewahrt werden muß.

„Vertraut euren Instinkten. Mehr noch als eure Waffen oder eure Rüstungen werden euch eure Instinkte auf dem Schlachtfeld von Nutzen sein!“

- Xaras'ktha

Essna Waffenkammer

Waffe	Reichweite	Stärke	Durchschlag	Typ
Draconpistole	12 Zoll	3	-	Pistole
Dracongewehr	24 Zoll	3	6	Schnellfeuer
schweres Dracongewehr	24 Zoll	4	5	SchwerW6*
Teslapistole	12 Zoll	5	5	Pistole
Teslagewehr	18 Zoll	5	4	Sturm1*
Teslakanone	24 Zoll	6	3	Schwer2*
Draconzwillingsgeschütz	36 Zoll	8	4	Schwer2 explosiv*
Teslabombe	S48 Zoll	6	3	Geschütz1*
Scharfschützengewehr	36 Zoll	X	6	Schwer1*

*Für diese Waffen gelten Sonderregeln die entweder im Warhammer 40.000 Regelbuch aufgeführt sind oder in der unten stehenden Beschreibung erklärt werden.

Draconwaffen

Im Wesentlichen handelt es sich bei Draconwaffen um schlichte Projektilwaffen. Ein Projektil wird durch die Energie einer kleinen Explosion aus einem Lauf geschleudert und richtet durch die enorme Aufprallgeschwindigkeit Schaden an. Die Draconwaffen der Essna unterscheiden sich in ihre Funktionsweise kaum von den Waffen der Menschen im 20 Jahrhundert, lediglich fällt das Kaliber von Draconwaffen im Schnitt um einiges Größer aus.

Draconpistole und Dracongewehr

Die kleinste Draconwaffe stellt die Draconpistole dar, eine kleine Handfeuerwaffe mit nur geringer Reichweite, die jedoch im Nahkampf benutzt werden kann.

Die nächst höhere Entwicklung stellt das Dracongewehr dar, das aufgrund des längeren Laufes eine höhere Reichweite besitzt so wie genug Durchschlagskraft um leichte Rüstungen zu durchstoßen.

Schweres Dracongewehr

Diese schwere, mehrläufige Waffe kann wahre Geschosssalven abgeben und richtet noch mehr Schaden an als das gewöhnliche Gewehr. Sie wird bevorzugt zur Bekämpfung von großen Infanterieeinheiten eingesetzt, da ihre hohe Schussfrequenz den Feind zwingt in Deckung zu verbleiben. *Einheiten die durch den Beschuss eines schweren Dracongewehres Verluste erleiden, müssen testen ob sie niedergehalten werden.*

Draconzwillingsgeschütz

Die mächtigste aller Draconwaffen besitzt eine unglaubliche Zerstörungskraft auf großen Radius. Es ist jedoch zu groß als dass es von Fußtruppen eingesetzt werden könnte und muss daher panzermontiert werden. *Führe für jeden Schuss einen Trefferwurf aus. Wenn beide Schüsse treffen **musst** du die zweite Schablone an die erste anlegen, jedoch an einer beliebigen Stelle. Der Gegner darf nur die Position der ersten Schablone verändern und zwar **vor** dem Anlegen der zweiten.*

Teslawaffen

Teslawaffen beruhen auf einer technologischen Symbiose. Die Essna sind im Besitz der Lasertechnologie, jedoch ist diese noch lange nicht soweit erforscht um reine Laserwaffen herstellen zu können. Was jedoch möglich ist, ist ein kleiner Ziellaser der stark genug ist um die Luft um ihn herum so stark zu erhitzen, dass diese elektrisch leitend wird. Durch kompakte aber leistungsstarker Teslageneratoren wird durch die Verwendung von miteinander geschalteten Teslaspulen eine so hohe Energie und Spannung erzeugt dass diese über den Laserstrahl auf ein Ziel gelenkt werden kann. Teslawaffen sind ungeheuer wirkungsvoll gegen gepanzerte Ziele da das Metall die Leitfähigkeit enorm verstärkt. *Für alle Teslawaffen gilt bei einem Fahrzeugtreffer das Ergebnis „Crew durchgeschüttelt“ immer als „Crew betäubt“.*

Teslapistole

Die Teslapistole ist ein klassischer Vertreter ihrer Waffengattung. Ein starker Energieblitz wird von der einhändigen Waffe auf das Ziel gelenkt, wobei jedoch die Reichweite durch die sehr kleinen Generatoren stark beschränkt ist. Sie stellt die bessere Alternative zur Draconpistole dar und wird meist von Veteranen genutzt, die damit ihren Rang hervorheben.

Teslagewehr

Das Gewehr stellt in jeder Hinsicht eine leistungsfähigere Version der Teslapistole dar. Durch stärkere Generatoren konnte eine höhere Reichweite sowie eine Steigerung der Durchschlagskraft erzielt werden. Das komplette Ausmaß der möglichen Zerstörungskraft wird jedoch erst auf kurzer Distanz sichtbar, in der der Strahl erst wenig Energie an die Umluft abgegeben hat. *Bei Fahrzeugen in bis zu 9 Zoll Entfernung wirfst du, wie beim Melter, 2W6 um den Panzerdurchschlag zu ermitteln.*

Teslakanone

Die Krone in der Entwicklung der Teslawaffen stellt die Teslakanone dar, eine nochmals aufgerüstete Version des Gewehres. Diese schwere Waffe erreicht das Maximum an Reichweite für einen frei lenkbaren Teslastrahl und wurde hinsichtlich der Stärke und der Schussfrequenz nochmals optimiert. Auch hier zeigen sich durch den Beschuss verheerende Folgen für Fahrzeuge. *Bei Fahrzeugen in bis zu 12 Zoll Entfernung wirfst du 2W6 um den Panzerdurchschlag zu ermitteln.*

Teslabombe

Diese Bombe wird über spezielle Abschussvorrichtungen über weite Strecken geschleudert. Beim Aufprall wird feiner leitender Staub in einem großen Umkreis versprüht, der selbst in die kleinste Ritze eindringt und an Allem haftet. Danach entlädt die Bombe ihre gesamte Energie über diesen Staub, so dass die Luft voll ist von hoher Elektrizität und verdampfendem Staub. *Teslabomben erhalten immer 2W6 auf den Durchschlag*

„Habt ihr Teslawaffen dabei? – Gut, aber denkt dran Männer: nicht die Strahlen kreuzen!“
- beliebter Hinweis vor dem Kampf

Essna Ausrüstung

Unabhängige Charaktermodelle so wie deren Leibgarde können mit speziellen Ausrüstungsgegenständen versehen werden die du der unten stehenden Liste entnehmen kannst. Eine Sonderrolle nehmen hierbei die Rüstungen ein, da diese über die zur Verfügung stehenden Optionen entscheiden. Wähle also zuerst eine Rüstung und ihre evtl. Modifikation aus und wähle dann die restliche Ausrüstung. Es folgt eine Beschreibung der Essna Rüstungen so wie deren Eigenschaften.

Essna Rüstungen

Die wenigsten Essna tragen Rüstungen, denn sie verlassen sich eher auf ihre Instinkte und ihre Reflexe als auf eine Rüstung. Die Rüstungen die produziert werden dienen somit auch weniger dem Schutz als vielmehr der Tatsache dass erst sie das Tragen bestimmter Ausrüstung erlauben.

Dragonerrüstung

Sie schützt ihren Träger vor leichtem Beschuss und gewährt ihm einen *Rüstungswurf von 5+*. Außerdem ist sie mit Hover-Schubdüsen ausgerüstet und ermöglicht eine schnellere Bewegung. *Einheiten die mit einer Dragonerrüstung ausgerüstet sind dürfen sich 12 Zoll bewegen, stürmen 3W6 Zoll vor und ziehen sich 3W6 Zoll zurück.* Bei einer Bewegung durch schwieriges Gelände wird der Geländewurf verdoppelt. Die Bewegung darf in schwierigem Gelände enden und es muss nicht gewürfelt werden ob Modelle ausgeschaltet werden. Dragonerrüstungen ermöglichen jedoch **keine Aufstellung nach Schocktruppenregel**.

Kobrarüstung

Die Kobrarüstung besteht aus leichten Panzerplatten die den Oberkörper und den Kopf schützen. Ein Schulterteil ermöglicht es ein Scharfschützengewehr zu koppeln während die andere Schulter mit zusätzlicher Panzerung den Träger schützt. *Die Kobrarüstung bietet einen Rüstungswurf von 5+ und stellt die Vorraussetzung dar um ein Scharfschützengewehr tragen zu dürfen.*

Leviathanpanzer

Diese aus einem leichten Geflecht ineinander greifender Panzerschuppen gefertigte Rüstung ermöglicht eine hohe Bewegungsfreiheit und bedeckt den kompletten Torso sowie kopf, Arme und Schultern eines Essna. Sie besitzt Kopplungsanschlüsse für schwere Waffen und ist mit Synopsenblockern ausgestattet. *Der Träger eines Leviathanpanzers erhält einen 5+ Rüstungswurf und die Möglichkeit schwere Waffen ins Feld zu führen.* Ohne einen Leviathanpanzer darf eine schwere Waffe nicht gewählt werden. Die Synopsenblocker senken die Furcht des Trägers und ermöglichen ein klares Denken auf dem Schlachtfeld so dass *der Träger furchtlos wird und automatischen jeden Moraltest bestehen und nicht niedergehalten werden kann.*

Pythonpanzer

Der Pythonpanzer umschließt den Träger fast vollständig und bietet optimalen Schutz. Eingebaute Hilffsysteme erleichtern dem Träger das operieren auf dem Schlachtfeld so daß Pythonkrieger stets mit höchster Effektivität handeln können. Träger eines Pythonpanzers erhaltenen einen *Rüstungswurf von 4+ so wie die Möglichkeit 2 Waffen gleichzeitig zu tragen, unabhängig ob diese zweihändig oder einhändig geführt werden*. Die gewählten Waffen dürfen gleichzeitig eingesetzt werden und gelten immer als *stationär*. Schwere Waffen dürfen **nicht** gewählt werden.

Beispiel Teslagewehr + Teslafaust: Hier wird das gleichzeitige Tragen einer zweihändigen und einer einhändigen Waffe ermöglicht.

Beispiel Dracongewehr + Dracongewehr: Hier wird das gleichzeitige Tragen von zwei zweihändigen Waffen ermöglicht. Zudem gelten beide Waffen als stationär so dass in diesem Fall 2 Schuss auf 24 Zoll oder vier Schuss auf 12 Zoll möglich sind.

Rüstungsmodifikationen

Charaktermodelle haben nicht nur die freie Auswahl welche Rüstung sie tragen, sondern können auch auf eine Reihe von möglichen Modifikationen zurückgreifen. Um den Punktwert einer modifizierten Rüstung zu bestimmen wird der Punktwert der Rüstung um den unten stehenden Prozentsatz erhöht. Beispiel: eine meisterhafte, persönliche Dragonerrüstung würde $8 + 50\%(4) + 100\%(8) = 20$ punkte kosten.

Meisterhafte Rüstung

Diese Rüstungen sind in ihrer Beschaffenheit wahre Meisterstücke. Es sind perfekte Exemplare ihrer Art. Eine Rüstung kann zu einer meisterhaften Rüstung aufgerüstet werden die es dem Träger erlaubt einen misslungenen Rüstungswurf pro Spielrunde zu wiederholen.

Persönliche Rüstung

Eine persönliche Rüstung wurde wie der Name schon sagt, persönlich für den Träger hergestellt. Dadurch trägt sie sich wie eine zweite Haut und vermag es noch besser ihren Träger zu schützen. Eine Rüstung kann zu einer persönlichen Rüstung aufgewertet werden. Diese Rüstung wurde für den Träger speziell angefertigt und verbessert seinen Rüstungsschutz um 1.

Schamanische Rüstung

In einer solchen Rüstung wurden heilige Reliquien eingearbeitet die den Träger vor Bösem schützen sollen. Eine solche Rüstung schützt ihren Träger vor feindlichen Psi-Angriffen jeglicher Art. Sämtliche feindlichen Psi-Aktivitäten des Feindes innerhalb von 6“ um den Träger werden bei einer 5+ auf einem W6 negiert

„Auf dass dich deine Ahnen immer bewahren werden!“

- Segnung der Essna Schamanen

Ausrüstungsliste

Rüstung	Punkte
Dragonerrüstung.....	8 Punkte
Kobrarüstung.....	5 Punkte
Leviathanpanzer.....	10 Punkte
Pythonpanzer.....	12 Punkte
Modifikation	Punkte
Meisterhaft.....	+50%
Persönlich.....	+100%
Schamanisch.....	+50%

Einhändige Waffen	Punkte
Draconpistole.....	2 Punkte
Teslapistole.....	4 Punkte
Nahkampfwaffe.....	1 Punkt
Teslalanze.....	8 Punkte
Teslafaust.....	15 Punkte

² nur mit Leviathanpanzer zu benutzen

³nur mit Kobrarüstung zu benutzen

*nur von Fahrzeugen verwendbar

Zweihändige Waffen	Punkte
Dracongewehr.....	3 Punkte
Teslagewehr.....	8 Punkte
Schw. Dracongewehr.....	20 Punkte ²
Teslakanone.....	30 Punkte ²
Scharfschützengewehr.....	10 Punkte ³

Ausrüstung	Punkte
Blendgranaten.....	1 Punkt
Teslagranaten.....	3 Punkte
Teslaschild.....	10 Punkte
Kadertotem.....	15 Punkte
Kriegstotem.....	30 Punkte

Fahrzeugausrüstung	Punkte
Zusätzliche Panzerung.....	5 Punkte*
Suchscheinwerfer.....	3 Punkte*
Nebelwerfer.....	5 Punkte*
Gravitationsschild.....	10 Punkte*
Teslafeld.....	10 Punkte*
Zielsensorik	20 Punkte*

Blendgranaten

Eine Granate die im Nahkampf geworfen wird und einen sehr hellen Lichtblitz erzeugt der den Gegner kurzzeitig blendet. Blendgranaten gelten regeltechnisch genau wie Fragmentgranaten, d.h. der Angreifer schlägt mit sich in Deckung befindlichen Feinden gleichzeitig zu.

Teslagranaten

Sie wurde entwickelt um Infanterie ein Mittel zur Bekämpfung von gepanzerten Zielen zu geben. Sie wird aus nächster Näher auf ihr Ziel geworfen und haftet sich über eingebaute Magneten von selbst an ihm fest. *Jedes mit Teslagranaten ausgerüstetes Model darf eine einzige nicht modifizierte Attacke gegen ein Fahrzeug ausführen. Führe die Trefferwürfe normal durch und rolle für jeden Treffer einen W6. Bei einer 1-4 passiert nichts, bei einer 5 oder 6 erleiden geschlossene Fahrzeuge einen Streifschuss und offene Fahrzeuge einen Volltreffer.*

Teslalanze

Die Teslalanze stellt die moderne Version der traditionellen Waffe der Dragoner dar. Moderne Verarbeitungsverfahren haben dieser Nahkampfwaffe mehr Stabilität und mehr Leichtigkeit gegeben, eingebaute Kraftverstärker ihre Handhabung erleichtert. Teslageneratoren erzeugen nun ein Spannungsfeld, das kurz vor Berührung der Spitze überschlägt und den Feind betäubt. Träger erhalten im Nahkampf +1 auf Stärke und Initiative.

Teslafaust

Die Faust hingegen setzt auf massive Kraftverstärkung und den Teslaeffekt auf schwer gepanzerte Ziele. Träger einer Teslafaust erhalten +1 auf ihre Stärke. Außerdem wird der Rüstungsschutz des Gegners auf 4+ gesenkt wenn er nicht ohnehin schlechter ist.

Teslaschild

Ein großer Schild der durch zusätzliche Panzerung und den eingebauten Tesla Schildgeneratoren den Schutz des Trägers verbessert. Der Träger erhält +1 auf seinen Widerstand. Beachte dass der Träger dennoch seinen alten Widerstandwert verwendet wenn es darum geht ob ihn ein Treffer sofort ausschaltet. Das Teslaschild wird einhändig getragen und beeinflusst daher die Waffenauswahl.

Kadertotem

Das Kadertotem ist für die Essna ein heiliges Symbol der Ehre, Stärke und Bruderschaft. Oft enthält es Reliquien bestehend aus den Knochen längst verstorbener Helden die große Ehre erlangt haben. Eine Einheit der ein Kadertotem angehört wird *furchtlos* und besteht automatisch jeden Moralwerttest und kann nicht niedergehalten werden.

Kriegstotem (maximal eins pro Armee)

Eine der höchsten Reliquien die es überhaupt gibt. Dieses Banner wird in eine jede Schlacht getragen und beinhaltet die Überreste der erlegten Feinde sowie das Wappen des jeweiligen Kriegsfürsten. Einmal im Spiel darf es zu einem beliebigen Zeitpunkt eingesetzt werden. Alle Essna in bis zu 6 Zoll Entfernung um den Träger des Totems erhalten für eine Spielrunde +1 auf einen beliebigen Statuswert hinzu.

Gravitationsschild

Diese Technologie befindet sich noch in der Anfangsphase doch werden bereits jetzt Fahrzeuge damit ausgestattet. Durch viele zusammengeschaltete kleine Magnetprojektionsbeschleuniger wird durch genaue Konfiguration eine Trägheitskontrolle erreicht. Es entsteht kurzzeitig ein Feld ungeheurer Gravitation dass sämtliche Energien in sich aufsaugt. Fahrzeuge die mit einem Gravitationsschild ausgerüstet sind erhalten einen permanenten Rettungswurf von 6+ auf alle Seiten

Teslafeld

Das Fahrzeug wird mit einem hochenergetischen Feld umschlossen dass jede Annäherung an das Fahrzeug mit einem gefährlichen Risiko verbindet. Jede Einheit die gegen das Fahrzeug einen Nahkampf ausführen möchte wird von dem Feld erfasst. Würfle für jedes Modell einen W6. Bei einer 1-3 passiert nichts, bei einer 4-6 erleidet es einen Treffer der Stärke 3. Rüstungs- und Rettungswürfe gelten weiterhin.

Zielsensorik

Das Fahrzeug ist mit sehr leistungsfähigen Sensoren ausgestattet die dem Schützen ein genaueres Zielen ermöglichen. Der BF des Fahrzeuges verbessert sich auf 4.

„Seht das Totem! Viele eurer Ahnen haben bereits unter ihm gedient und sind zu Ehre gekommen. Nun seid ihr daran eure Feinde zermalmen!“ – unbekannt

Armeeliste HQ

0-1 Kriegsfürst

Manchmal kommt es vor, daß ein Essna geboren wird der ungewöhnlich stark ist. Nicht nur sein Körperbau sondern auch sein Denken und sein Verhalten zeichnen ihn schon früh als Anführer aus. Eine erfolgreiche militärische Laufbahn ist quasi vorprogrammiert und die besten von ihnen steigen bis in den Rang eines Kriegsfürsten auf. Dieser besitzt die direkte Befehlsgewalt auf dem Schlachtfeld und ist mit der besten zur Verfügung stehenden Ausrüstung ausgestattet.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kriegsfürst	90	5	4	6	5	3	5	3	10	-

Optionen: Der Kriegsfürst darf Waffen und Ausrüstung aus der Essna Waffenkammer erhalten.

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell: Der Kriegsfürst ist ein unabhängiges Charaktermodell und folgt allen entsprechenden Regeln aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch.

Leibgarde: Der Kriegsfürst darf von einer Leibgarde begleitet werden. Diese besteht aus 3-5 Kriegsveteranen die mit dem Kriegsfürsten eine Einheit bilden. (siehe entsprechender Eintrag)

0-1 Schamane

Der Glauben der Essna orientiert sich sehr stark an ihren Ahnen und deren ruhmvolle Taten. Die Schamanen dienen als Medium zwischen der Welt der Toten und der Lebenden und ihnen werden geheimnisvolle Kräfte nachgesagt. Manchmal kommt es vor dass ein besonders mächtiger Schamane mit in die Schlacht zieht um seinen Brüdern spirituellen Beistand zu leisten.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Schamane	100	4	4	5	4	2	4	2	10	4+

Ausrüstung: Totemstab(wie Teslalanze), Teslaschild, Schamanische Totemrüstung (RW4+), Tesla- und Blendgranaten

Sonderregeln

Unabhängiges Charaktermodell: Der Schamane ist ein unabhängiges Charaktermodell und folgt allen entsprechenden Regeln aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch.

Leibgarde: Der Schamane darf von einer Leibgarde begleitet werden. Diese besteht aus 3-5 Kriegsveteranen die mit dem Schamanen eine Einheit bilden. (siehe entsprechender Eintrag)

Psikraft – Totemfluch: In der Schussphase jedes Spielzugs der Essna darf der Schamane seine Psikraft einsetzen. Er beschwört einen dichten Nebel, bestehend aus den Geistern seiner Ahnen die nach dem Leben der Feinde greifen. Wenn der Schamane seine Psikraft erfolgreich einsetzen konnte, wirfst du für jedes feindliche Modell das sich bis zu 6 Zoll entfernt von dem Schamanen befindet einen W6. Wenn du für ein Modell eine 6 würfelst verliert es einen LP unabhängig von seinem Widerstand oder seiner Rüstung. Rettungswürfe dürfen normal durchgeführt werden.

Kriegsveteranen Leibgarde

Die Leibgarde eines Kriegsfürsten oder Schamanen besteht für gewöhnlich aus sehr erfahrenen Kriegern die schon viele Schlachten miterlebt haben. Meist sind es alte Krieger, die schon viele Schulen des Kampfes durchlaufen haben, denen diese Ehre zuteil wird.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kriegsveteran	16	4	4	5	4	1	4	1	8	-

Kader: Eine Leibgarde besteht aus 3-5 Kriegsveteranen. Die Leibgarde **muss** einem Charaktermodell zugeordnet werden und kann nicht separat erworben werden.

Ausrüstung: Kriegsveteranen dürfen Waffen und Ausrüstung aus der Essna Waffenkammer erhalten.

Elite

0-1 Python Sonderkommando

Das Sonderkommando „Python“ setzt sich aus den talentiertesten Kriegern zusammen die die Essna hervorbringen. Diese Krieger zählen zur absoluten Elite und haben meist viele, wenn nicht alle, Schulen des Kampfes mit Auszeichnung durchlaufen. Dieser Einheit werden meist sehr spezielle Sonderaufgaben anvertraut und ihnen steht die beste Ausrüstung zur Verfügung um diese Aufgaben zu erfüllen.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Pythonkrieger	28	4	4	5	4	1	4	2	9	4+

Kader: Ein Pythonkader besteht aus 5-10 Pythonkriegern

Ausrüstung: Pythonpanzer, Teslafaust, Teslagewehr, Blend- und Teslagranaten



Sonderregeln

Schocktruppen:

Unter den richtigen Umständen können Pythonkrieger entweder über dem Feindgebiet abgeworfen werden oder sie benutzen eine Transportkapsel um in Stellung zu kommen. Daher dürfen sie nach den Regeln für *Schocktruppen* aufgestellt werden wenn die Mission dies zulässt. Erlaubt die Mission keine Schocktruppen müssen Pythonkrieger normal mit dem Rest der Armee aufgestellt werden.

„Okay, Jungz! Da Äxen sind stärka als wia und da Äxen sind schnella als wia. Aba wenn imma zwei Orksä auf eine Äxe hauen, werden se gemoscht!!!“

-Kampfweisheit der Orks von Inois IV-

Kobra Sonderkommando

Die Krieger des Sonderkommandos „Kobra“ sind exzellente Schützen. Sie suchen sich meist schon vor der Schlacht eine optimale Stellung, um dann mit ihren Scharfschützengewehren gezielt den Feind unter Beschuss zu nehmen.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Kobrakrieger	20	3	4	5	4	1	4	1	8	5+

Kader: Ein Kobrakader besteht aus 5-10 Kobrakriegern

Ausrüstung: Kobrarüstung, Scharfschützengewehr

Sonderregeln

Infiltratoren: Unter den richtigen Bedingungen können sich Kobrakrieger in eine vorgeschobene Position auf dem Schlachtfeld schleichen. Sie dürfen anhand der Regeln für *Infiltratoren* aufgestellt werden, wenn die Mission dies zulässt. Wenn nicht, müssen sie zusammen mit dem Rest der Armee platziert werden.

Tarnausbildung: Kobrakrieger können aufgrund ihres Aufgabenbereiches auf dem Schlachtfeld ihre natürlichen Reflexe nicht benutzen. Daher erhalten sie **keinen** 5+ Rettungswurf. Um dieses Manko zu beseitigen wurden sie in einer speziellen Tarnausbildung geschult und sind nun Meister im Tarnen und Verstecken, weshalb sie immer +1 auf ihren Deckungswurf erhalten.

Standard

Essna Krieger

Die gewöhnlichen Soldaten werden aus dem einfachen Volk heraus rekrutiert. Meist sind es ganze Familienstämme die rekrutiert werden, sollten sie sich als geeignet erweisen. Zwar stellt ein „Krieger“ nur einen niederen Rang im Militärwesen dar, doch wird auch diese Aufgabe mit Stolz erfüllt um den Ahnen zu Ehre zu gereichen.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Krieger	12	3	3	5	4	1	3	1	7	-

Kader: Ein Kriegskader besteht aus 8-16 Krieger

Ausrüstung: Dracongewehr

Optionen: Eine beliebige Anzahl Modelle darf ihre Dracongewehe durch eine Draconpistole und eine Nahkampfwaffe ersetzen.

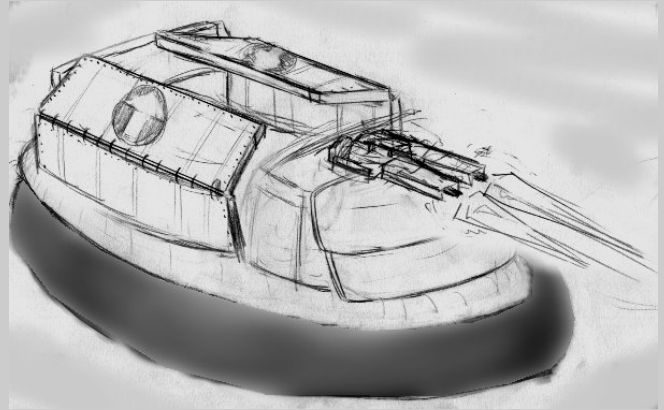
Der gesamte Kader darf für +1 Punkt pro Modell mit Blendgranaten und für +3 Punkte pro Modell mit Teslagranaten ausgerüstet werden.

Maximal eines von 5 Modellen darf sein Dracongewehr für +8 Punkte durch ein Teslagewehr ersetzen. D.h. ab 10 Modellen maximal 2 und ab 15 Modellen maximal 3.

Transport: Der gesamte Kader darf mit einem Lizard Transport Hovercraft für zusätzliche +65 Punkte transportiert werden, solange er nicht mehr als zwölf Modelle enthält.

Lizard Transport Hovercraft

Um Truppen über die oft riesigen Sumpfflächen zu transportieren war es notwendig ein Fahrzeug zu entwickeln das keinerlei Ansprüche an die Bodenbeschaffenheit stellt und dennoch eventuellem Feindbeschuss standhält. Der Lizard hat sich in dieser Aufgabe als so erfolgreich herausgestellt dass er schon früh zum Standard Transporter der Armee wurde.



	Punkte	Front	Seite	Heck	BF
Lizard	65	12	11	10	3

Typ: Panzer, Offen **Besatzung:** Essna Krieger

Waffen: synchronisiertes Dracongewehr

Optionen: Das Dracongewehr darf für +5 Punkte durch ein synchronisiertes Teslagewehr oder für +10 Punkte durch ein schweres Dracongewehr ersetzt werden.

Der Lizard darf mir Fahrzeugausrüstung aus der Essna Waffenkammer versehen werden.

Transport: Der Lizard kann bis zu zwölf Modelle befördern. Beachte, dass die transportierten Modelle ihre Waffen nicht einsetzen können solange sie sich im Inneren befinden. Der Lizard gilt zwar als offen, doch sind die Wände zu hoch um drüber zu schießen und bieten auch keinerlei Feuerluken.

Rampen: Die Heck- und Seitenwände des Lizards werden beim Be- und Entladen als Rampen heruntergefahren. Ein- oder aussteigende Modelle müssen sich innerhalb von zwei Zoll von diesen Rampen befinden.

Amphibisch: Der Lizard wurde speziell dazu entwickelt Truppen schnell über Wasser- bzw. Sumpfflächen zu befördern. Um dies darzustellen gilt der Lizard als *amphibisch*. Er darf sich ohne Einschränkungen über Wasser (oder das entsprechende Äquivalent des Planeten) bewegen und behandelt es als *offenes Gelände*.

Sturm:

Dragoner

Die alte Kampfschule der „Dragoner“ bildet hervorragende Nahkämpfer aus. Diese leicht gerüsteten Krieger sind mit ihren Hover-Schubdüsen in der Lage sehr schnell dort zuzuschlagen wo es der Feind am wenigsten erwartet. Ausgerüstet mit den gefährlichen Teslalanzen kommt ihnen der Rang einer modernen Kavallerie zu.



	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Dragoner	22	4	3	5	4	1	4	1	8	5+

Kader: Ein Dragonerkader besteht aus 5-10 Dragonern.

Ausrüstung: Teslalanze, Draconpistole, Dragonerrüstung

Sonderregeln

Hover-Schubdüsen: Modelle die mit Hover-Schubdüsen ausgerüstet sind dürfen sich bis zu 12 Zoll bewegen, stürmen 3W6 Zoll vor und ziehen sich 3W6 Zoll zurück. Bei einer Bewegung in, aus oder durch schwieriges Gelände wird der Geländewurf verdoppelt. Eine Landung in schwierigem Gelände hat keine negativen Auswirkungen(also keine Verluste). Beachte dass **nicht** nach Schocktruppenregel aufgestellt werden darf.

Hydra Speedcraft

Die sehr schnellen Hydras bilden oft die Speerspitze eines schnellen Flankenangriffs. Auf ihren zwei Hovercraft Kissen können sie Problemlos sowohl über Wasser auch als über Land gleiten und ihr Magnetprojektionsantrieb verleiht ihnen genug Geschwindigkeit um blitzschnell zuzuschlagen und wieder zu verschwinden.

	Punkte	Panzerung:	Front	Seite	Heck	BF
Hydrda	45		10	10	9	3

Typ: leichtes Fahrzeug, offen, schnell

Besatzung: Essna Krieger

Waffen: synchronisiertes Dracongewehr mit integriertem Teslagranatwerfer

Optionen: Maximal eine Hydra pro Kader darf seine Bewaffnung für +5 Punkte durch ein synchronisiertes Teslagewehr ersetzen.

Sonderregeln

Kader: Du darfst 1-3 Hydras als eine Sturmauswahl erwerben. Diese müssen gleichzeitig aufgestellt, aber nicht zusammen platziert werden und können im Spiel unabhängig von einander agieren.

Amphibisch: Die Hydra wurde speziell dazu entwickelt schnell über Wasser- bzw. Sumpfflächen gleiten zu können. Um dies darzustellen gilt die Hydra als *amphibisch*. Sie darf sich ohne Einschränkungen über Wasser (oder das entsprechende Äquivalent des Planeten) bewegen und behandelt es als *offenes Gelände*.

Integrierter Werfer: Das Hydra SpeedCraft ist mit einem speziellem Dracongewehr ausgerüstet in dem ein Granatwerfer integriert ist. Beim feuern auf ein Fahrzeug (alles mit Panzerungswert) verwendest du nicht das synchronisierte Dracongewehr, sondern den Granatwerfer mit folgendem Profil:

	Reichweite	S	DS	Typ
Teslagranatwerfer	6"	X	-	Sturm1

Führe den Trefferwurf normal aus. Bei einem Treffer wird eine Teslagranate auf das Fahrzeug geschossen. Alle entsprechenden Regeln kommen zur Anwendung (siehe Eintrag). Beachte, dass der Granatwerfer **nicht** synchronisiert ist.

Unterstützung:

0-1 Leviathan Sonderkommando

Die Schützen des Leviathan Sonderkommandos gelten als tapfer und ruhmreich. Ihre Aufgabe besteht darin schwere Waffen in taktische Stellungen zu bringen um meist noch vor der eigentlichen Frontlinie zu operieren. Da es passieren kann, dass ihnen der Fluchtweg abgeschnitten wird werden sie einem speziellem Moraltraining unterworfen

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Leviathan Schütze	15	3	3	5	4	1	4	1	9	5+

Kader: Ein Leviathan Schützenteam besteht aus zwei Leviathan Schützen und einer schweren Waffe. Du darfst ein bis drei Schützenteams als eine einzige Unterstützungsauswahl erwerben. Allerdings darf deine Armee nie mehr als eine Auswahl Leviathan Schützen(also maximal 3 Teams) enthalten. Alle Schützenteams werden gleichzeitig aufgestellt, müssen aber nicht zusammen platziert werden und agieren im Spiel unabhängig voneinander.

Ausrüstung: Draconpistole, Leviathanpanzer

Optionen: Das Schützenteam **muss** mit einer der folgenden schweren Waffen ausgerüstet werden: schweres Dracongewehr +20 Punkte, Teslakanone +30 Punkte

Sonderregeln:

Waffenteam: Solange noch mindestens ein Modell des Teams vorhanden ist darf die schwere Waffe abgefeuert werden.

Infiltratoren: Unter den richtigen Bedingungen können sich Leviathanschützen in eine vorgeschobene Position auf dem Schlachtfeld schleichen. Sie dürfen anhand der Regeln für *Infiltratoren* aufgestellt werden, wenn die Mission dies zulässt. Wenn nicht, dürfen sie eine normale Bewegung durchführen noch bevor der erste Spielzug beginnt.

Tarnausbildung: Leviathanschützen können aufgrund ihres Aufgabenbereiches auf dem Schlachtfeld ihre natürlichen Reflexe nicht benutzen. Daher erhalten sie **keinen** 5+ Rettungswurf. Um dieses Manko zu beseitigen wurden sie in einer speziellen Tarnausbildung geschult und sind nun Meister im Tarnen und verstecken, weshalb sie immer +1 auf ihren Deckungswurf erhalten.

Leviathanpanzer: Neben den Halterung- und Zielvorrichtungen für die schwere Waffe sind in dem Leviathanpanzer auch Synopsenblocker eingebaut um den Schützen ein klares Denken während ihrer gefährlichen Aufgabe zu ermöglichen. Daher gelten Leviathanschützen als **furchtlos** und bestehen automatisch jeden Moraltest und können nicht niedergehalten werden.

Ballistae Artillerie Hovercraft

Um in den teils dichten und unübersichtlichen Sumpflandschaften den Feind schon früh auszuschalten wurde die Ballistae entwickelt. Hierbei wurde das Chassis des Lizard verwendet und statt der Transportfläche eine Abschussvorrichtung für Teslabomben angebracht. Diese werden über eine große Rampe per Magnetbeschleuniger mit hoher Geschwindigkeit auf das Ziel geschleudert. Außerdem wurde die Ballistae mit zusätzlicher Seitenpanzerung versehen um die Rampe und ihr tödliche Fracht besser schützen zu können.



	Punkte	Panzerung:	Front	Seite	Heck	BF
Ballistae	125		12	12	10	3

Typ: Panzer

Besatzung: Essna Krieger

Waffen: Abschussvorrichtung für Teslabomben

Optionen: Die Ballistae darf für +15 Punkte ein frontmontiertes schweres Dracongewehr erhalten.

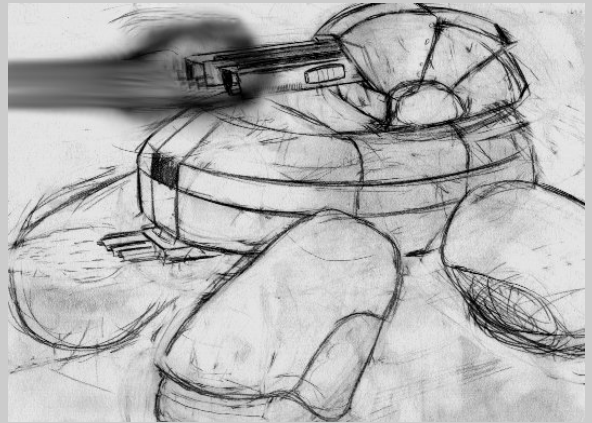
Die Ballistae darf mir Fahrzeugausrüstung aus der Essna Waffenkammer versehen werden.

Sonderregeln

Amphibisch: Die Ballistae wurde speziell dazu entwickelt gut auf Wasser- bzw. Sumpfflächen operieren zu können. Um dies darzustellen gilt die Ballistae als *amphibisch*. Sie darf sich ohne Einschränkungen über Wasser (oder das entsprechende Äquivalent des Planeten) bewegen und behandelt es als *offenes Gelände*.

Anakonda Jagdpanzer

Eine gute Panzerung sowie eine Situationsbedingte Bewaffnung machen diesen mobilen Panzer zu einem wahren Allround-Kämpfer. Er hält durchaus einen gewissen Feindbeschuss aus und kann je nach Bewaffnung hervorragend darauf antworten; sei es gegen Infanterie oder gegen andere gepanzerte Ziele.



	Punkte	Panzerung: Front	Seite	Heck	BF
Anakonda	90	13	11	10	3

Typ: Panzer

Besatzung: Essna Krieger

Waffen: Der Anakonda Jagdpanzer ist immer mit einer der folgenden turmgestützten Waffen ausgerüstet: Teslakanone für +30 Punkte oder Dracon-Zwillingsgeschütz für +40 Punkte

Optionen: Der Anakonda darf für +15 Punkte ein frontmontiertes schweres Dracongewehr erhalten.

Der Anakonda darf mir Fahrzeugausrüstung aus der Essna Waffenkammer versehen werden.

Sonderregeln

Mobiles Konstrukt: Der Anakonda Jagdpanzer ist speziell dazu entworfen worden auch auf schwierigem Gelände zu operieren, daher gilt er **immer** als mit *Bulldozerschaufel* ausgerüstet und darf den Geländetest wiederholen wenn er sich nicht weiter als 6 Zoll bewegt hat.

APPENDIX

Ruloc, der Waffenfürst

Die längste Zeit seiner Karriere hatte Ruloc bei den Leviathan Schützen verbracht bevor er zum Kriegsfürst aufstieg. Doch auch als Fürst änderte er sein Kampfverhalten nicht und trug stets schwere Waffen mit ins Feld. Auch sein taktisches Denken war geprägt und so drängte er stets darauf taktisch entscheidende Positionen unbedingt zu halten oder auch einzunehmen. Mit der Zeit konnte man sein Verhalten berechnen und so geschah es, dass er während einer Schlacht ausmanövriert wurde und er selbst zusammen mit einem Teil seiner Armee vom Feind eingeschlossen war. Fast seine gesamte Streitmacht wurde aufgerieben und er selbst überlebte nur, weil sich ein Kamerad einer Kugel in den Weg stellte die ihm gedacht war. Das Geschoss durchdrang die Panzerung des Essna komplett und blieb in der eigenen Panzerung Rulocs stecken. Dieses Ereignis musste irgendwas in Ruloc bewegt haben und als er schwer verletzt zurückkehrte trug er auf seinen Schultern den Leichnam seines Kameraden. Er musste sich für sein Versagen verantworten und wurde strafversetzt in eine Region die als extremster Krisenherd galt. Doch schlimmer als die Strafversetzung lastete die Schande die er auf sich und seine Ahnen gebracht hatte. In jener Zeit begann er die Arbeiten an der „Eisenfestung“, jener Rüstung die Ruloc unsterblich in die Kriegsgeschichte eingehen lassen würde. Woraus diese Rüstung einstmals bestanden hatte kann man nicht mehr sagen da sie ein einziges Sammelsurium verschiedenster Teile darstellt, und angeblich sogar fremdartige Artefakte aus längst vergessenen Zeiten beinhaltet. Fakt ist jedoch, dass Ruloc Jahrzehnte lang an ihr rumgebaut hat um sie zu perfektionieren. Bereits die noch unfertige Rüstung trug er in die Schlacht, nur um zu sehen woran er noch zu arbeiten hatte. Oft wurde sie dabei getroffen und teilweise zerstört, doch mit jeder Schlacht die die Rüstung überlebte wurde sie besser, größer und mächtiger. Es wird sogar befürchtet dass Ruloc noch immer nicht fertig ist.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Ruloc	220	4	4	6	5	3	4	2	10	2+

Eine Essna Armee mit dem Gesamtwert von 1500 Punkten oder mehr darf Ruloc enthalten. Er zählt dann als eine HQ Auswahl und muss exakt wie unten beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Außerdem darf er nur in Spielen verwendet werden, in denen sich die Spieler auf den Einsatz von besonderen Charaktermodellen geeinigt haben.

Ausrüstung: Meisterhaftes schweres Dracongewehr, synchronisierte Teslakanone, die Rüstung „Eisenfestung“

Sonderregeln

Rulocs Eisenfestung: Ruloc trägt die einzigartige Rüstung „Eisenfestung“. Neben dem Rüstungsschutz von 2+ den sie gewährt kommen einige Sonderregeln zum Einsatz:

Mobile Festung: Die Waffen die Ruloc mitführt sind ein Teil seiner Rüstung und werden von verschiedensten Unterstützungssystemen kontrolliert oder verbessert. Ruloc darf immer, auch wenn er sich bewegt hat, eine Waffe seiner Wahl abfeuern. Wenn er sich nicht bewegt hat, darf er beide Waffen abfeuern. Dies darf er sogar auf unterschiedliche Ziele tun.

Fremdes Schild: Im Rückenmodul der Rüstung ist eine uralte Alientechnologie eingebaut die Ruloc einst durch einen glücklichen Zufall fand. Sie gewährt ihm einen besonderen Schutzschild gegen feindliches Feuer. Wird Ruloc von einer Waffe getroffen deren Stärke größer ist als 5, so hat sein Widerstand für diesen Treffer denselben Wert, so dass er nur auf 4+ verwundet wird und nicht sofort aufgeschaltet werden kann. Für alle anderen Waffen benutzt er seinen normalen Widerstand von 5. Gegen spezielle Waffen mit außergewöhnlicher Wirkung wie z.B. Phantomstrahler bietet der Schild einen Rettungswurf von 6+. Auf Nahkämpfe hat der Schild keinen Einfluss.

Schwer und langsam: Die Eisenfestung ist zu schwer und zu unhandlich, als dass Ruloc seine natürlichen Reflexe einsetzen könnte. Er erhält daher keinen Rettungswurf von 5+ und darf auch nicht sprinten.

Fels in der Brandung: Ruloc ragt aus der Masse anderer Essna hervor. Seine Rüstung ist derart groß und auffällig dass er unweigerlich zum Ziel feindlichen Feuers wird. Ruloc darf sich daher keiner befreundeten Einheit anschließen und kann vom Feind beschossen werden, selbst wenn er sich in 6 Zoll Umkreis um andere Ziele befindet. Alle anderen Einschränkungen, wie Reichweite und Sichtlinie, treffen auch weiterhin zu.

Furchtlos: Ruloc kennt keine Furcht da er voll und ganz seiner Rüstung vertraut. Er besteht daher automatisch jeden Moraltest und kann nicht niedergehalten werden.

Xaras'ktha, der Dragonerfürst

Xaras'ktha gilt als der beste Nahkämpfer auf ganz Besslamar. Er trägt schon lange die Ehre eines Kriegsfürsten und nahm an vielen Schlachten teil. Dabei verlangte er nichts von seinen Untergeben was er nicht auch selbst bereit war zu tun. So stürmte er selbst an vorderster Front in die Schlacht und wurde dafür von den Soldaten geliebt und geachtet. Seine Fähigkeiten im Nahkampf sprachen sich schnell rum und so wurde eine der Höheren Dragoner-Schulen auf ihn aufmerksam. Er unterstellte sich ihren Prüfungen und erlangte schließlich Meistergrad im Umgang mit der Teslalanze. In den folgenden Schlachten trug er stets selbst eine Dragonerrüstung und leitete die Flankenangriffe. Mit der Zeit wurde er immer besser und er beherrscht nun seine Ausrüstung mit perfekter Vollkommenheit. So wie er von seinen Untergebenen bewundert wird so gefürchtet ist er bei seinen Feinden.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Xaras'ktha	190	6	3	6	5	3	5	4	10	4+

Eine Essna Armee mit dem Gesamtwert von 1500 Punkten oder mehr darf Xaras'ktha enthalten. Er zählt dann als eine HQ Auswahl und muss exakt wie unten beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Außerdem darf er nur in Spielen verwendet werden, in denen sich die Spieler auf den Einsatz von besonderen Charaktermodellen geeinigt haben.

Ausrüstung: meisterhafte persönliche Dragonerrüstung, Teslaschild, Teslalanze, Blend- und Teslagranaten

Sonderregeln

Sprungangriff: Xaras'ktha beherrscht die Verwendung der Hover-Schubdüsen wie kein zweiter. Er bewegt sich mit ihnen so, als ob sie ein Teil von ihm wären. Wenn er angreift kann er einen Sprungangriff ausführen:

Nach der Angriffsbewegung aber noch bevor irgendwelche Attacken ausgewürfelt werden darfst du Xaras'ktha bis zu 2 Zoll in eine beliebige Richtung bewegen. Diese Bewegung gilt als *Sprung* und muss in Basekontakt mit einem feindlichen Modell enden. Dieses Modell wird von einer normalen zusätzlichen Attacke getroffen die noch vor allen anderen Attacken ausgeführt wird. Danach geht der Nahkampf in normaler Initiativreihenfolge weiter.

Gezielter Schlag: Die außergewöhnliche Stärke Xaras'kthas liegt nicht nur in seinem Geschick mit der Waffe sondern in seiner disziplinierten und absolut tödlichen Art zu kämpfen. Oft verhält er sich zunächst defensiv nur um dann im richtigen Moment die gegnerische Deckung zu unterlaufen um einen tödlichen Schlag auf eine vorher ausgemachte Schwachstelle zu vollführen. Seine Attacken sind so gezielt dass auch starke Rüstungen nicht viel Schutz bieten und seinem Gegner nur ein Rüstungswurf von maximal 5+ zur Verfügung steht.

Extreme Reflexe: Noch mehr als bei anderen Essna zeigen sich bei Xaras'ktha die angeborenen Reflexe. Gepaart mit dem perfekten Einsatz der Hover-Schubdüsen erlauben ihm seine Fähigkeiten einen 4+ Rettungswurf.

Unabhängiges Charaktermodell: Xaras'ktha ist ein unabhängiges Charaktermodell und folgt allen entsprechenden Regeln aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch.

Leibgarde: Xaras'ktha darf von einer Leibgarde begleitet werden. Diese besteht aus 3-5 Kriegsveteranen die mit ihm eine Einheit bilden und mindestens mit Teslalanzen und Dragonerrüstungen ausgestattet sein müssen.

„Mann muss jede Möglichkeit die sich einem bietet auch nutzen, wenn man gewinnen will. Eine Waffe, die nicht gezogen wurde kann bereits den Sieg kosten.“
- Xaras'ktha

Sadakesch, der Pythonfürst

Als wohl ältester Kriegsfürst überhaupt kann man Sadakesch auch zu einen der weisesten zählen. In seinem langen konfliktreichen Leben bestritt er viele Schlachten und stand oft an der Spitze der Befehlsgewalt. Er durchlebte so ziemlich jede Situation auf dem Schlachtfeld die man sich vorstellen kann und besitzt somit über einen ungeheuren Erfahrungsschatz. Mit zunehmendem Alter zog sich Sadakesch immer mehr vom Schlachtfeld zurück und entschloss sich schließlich das Angebot, Oberhaupt der Pythonschule zu werden, anzunehmen, wo er seine Erfahrungen an die junge Elite weitervermitteln kann. Nun da neue Konflikte unausweichlich sind zieht es ihn jedoch wieder in die Schlacht. Als Anerkennung für seine Leistungen wurde ihm ein persönlich angefertigter Pythonpanzer überreicht dem zwei einzigartige Waffen integriert wurden.

	Punkte	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	RW
Sadakesch	180	5	4	6	5	3	5	3	10	3+

Eine Essna Armee mit dem Gesamtwert von 1500 Punkten oder mehr darf Sadakesch enthalten. Er zählt dann als eine HQ Auswahl und muss exakt wie unten beschrieben eingesetzt werden und darf keine zusätzliche Ausrüstung erhalten. Außerdem darf er nur in Spielen verwendet werden, in denen sich die Spieler auf den Einsatz von besonderen Charaktermodellen geeinigt haben.

Ausrüstung: persönlicher Pythonpanzer, zwei modifizierte Teslafäuste, Blendgranaten

Sonderregeln

Teslakugel: Die beiden Teslafäuste die Sadakesch trägt sind stark modifiziert worden und bilden zusammen ein neues Waffensystem. Neben den normalen Effekten einer Teslaf Faust ist es Sadakesch möglich eine Energiekugel wirbelnder Teslaenergie zwischen den beiden Fäusten entstehen zu lassen und sie auf seine Feinde zu schleudern. Regeltechnisch ist Sadakesch im Besitz folgender Waffe, die ebenfalls unter *Teslawaffen* fällt:

	Reichweite	S	DS	Typ
T-Werfer	12"	5	3	Sturm1, explosiv

Meisterstrategie: Sadakesch ist ein meisterhafter Stratege und oft kann er die Pläne des Gegners richtig einschätzen und Gegenmaßnahmen einleiten. Um dies darzustellen darf eine Armee die Sadakesch enthält ihre jeweiligen Truppen immer nach *Schocktruppenregel* aufstellen bzw. Infiltratoren dürfen immer infiltrieren, selbst wenn die Mission dies nicht zulässt. Des Weiteren verbessert Sadakesch den Strategiewert einer Essnaarmee um 1.

Unabhängiges Charaktermodell: Sadakesch ist ein unabhängiges Charaktermodell und folgt allen entsprechenden Regeln aus dem Warhammer 40.000 Regelbuch.

Leibgarde: Sadakesch darf von einer Leibgarde begleitet werden. Diese besteht aus 3-5 Kriegsveteranen die mit ihm eine Einheit(siehe entsprechender Eintrag) bilden.

„Es ist zwar schwer, aber nicht unmöglich! Unsere Truppen landen hier, hier und hier....“
- Sadakesch

Schlusswort:

Zuletzt möchte ich, als Autor des Codex, kurz erläutern warum ich die Essna erschuf und warum sie ihre jetzige Form haben.

Die Essna sollten eine Alternative darstellen zu den anderen Völkern des Warhammer 40.000 Universums. Ich wollte eine Rasse erschaffen die sich einerseits abhebt von all den anderen, gleichzeitig aber nicht zu abstrus und ungewöhnlich erscheint. Etwas Bodenständiges mit Charakter wäre das richtige und ich machte mir Gedanken über alternative Vergangenheiten des Imperiums. Die Essna stellen quasi eine Menschheit dar die einen anderen Weg beschritten hat. Es gab keinen Imperator der sie geeint hat und es gab auch noch kein goldenes Zeitalter. Sie sind den heutigen Menschen recht ähnlich: zerstritten und uneins und auch erst am Anfang ihrer technischen Entwicklung. Im Verhältnis zu den meisten anderen Rassen sind sie in technischer Hinsicht weit zurück und beginnen erst damit die von ihnen entdeckten Technologien voll einzusetzen. Um die Essna jedoch nicht als schwaches low-tech Volk hinzustellen mußte ich einen Ausgleich schaffen und ihnen andere Stärken geben. Dies habe durch den Ausdruck ihrer Urtümlichkeit erreicht. Da jeder Essna über eine gewaltige Stärke verfügt und über blitzschnelle Reaktionen können sie ihren technischen Rückstand wieder ausgleichen. Die Waffen die sie besitzen wurden aus Imperialen Gegenständen „erschaffen“. Meist findet sich ein Gegenstück und ich habe die Waffen dahingehend modifiziert daß sie mehr zu den Essna passen. So stellen z.B. die Teslawaffen nichts anderes als Melterwaffen dar. Nicht so stark, dafür mit höherer Reichweite oder besserer Feuerrate. Auch all die anderen Technologien basieren auf schon Bekanntem und stellen nur die Essna-rustikal-Version dar. Die Hover-Schubdüsen sind primitive Sprungmodule die ein echtes Springen nicht ermöglichen sondern lediglich die Bewegung beschleunigen. Die Teslafaust ist in jeder Hinsicht eine abgeschwächte Version der Energiefaust. Meist nahm ich etwas von der Stärke der imperialen Waffen negierte aber andererseits Nachteile um es wieder wett zu machen. Die Essna sollen auf dem Schlachtfeld eine Armee darstellen die irgendwo zwischen einer Imperialen Armee und einer Space Marine Armee steht. Nicht so elitär wie Space Marines doch zugleich in ihrer Physiognomie stärker gebaut als ein schwächlicher Mensch. Vielleicht mögen auf den ersten Blick die Essna als zu stark gelten doch muß man bei all ihren Vorteilen auch ihre Nachteile sehen. Es gibt keine Energiewaffen und keine DS 2 Schußwaffen. Zwar verfügen die meisten Essna über einen Rettungswurf, aber andererseits tragen die wenigsten Essna eine Rüstung die sie effektiv vor Schaden schützt. Sollten eurer Meinung nach dennoch ein paar Werte korrigiert werden so schreibt mir doch bitte ein eMail an dark_one666@gmx.de. Auch wenn ihr sonstwie Kritik über diesen Codex äußern wollt, etwas zu ihm beitragen wollt oder sogar eine Essna Armee aufbauen wollt und noch nicht wißt wie, schickt mir einfach eine eMail. Ich werde versuchen den Codex noch weiter zu verbessern und auszubauen. Die hier vorliegende Version ist bereits die zweite. Die Urfassung sollte beim Sphärentor (www.sphaerentor.de) zu finden sein, unter der Rubrik Fanwork Awards. Bei diesem Wettbewerb haben die Essna übrigens den dritten Platz erringen können, was mich natürlich sehr gefreut hat. Ich versuche auch weiterhin an den Essna zu arbeiten, vielleicht an noch mehr Bildern oder neuer Ausrüstung oder Einheiten. Vielleicht sogar an einer Bauanleitung für Essnamodelle. Hintergrundgeschichten zum Volk der Essna existierten bereits in der ersten Version des Codex, doch der Übersichtlichkeit halber habe ich sie diesmal draussen gelassen. Ich versuche aber die Geschichten ebenfalls beim Sphärentor hoch zu laden, die ihr dann in der entsprechenden Rubrik finden solltet. Ich hoffe es hat euch Spaß gemacht den Codex zu lesen und somit möchte ich mich bei euch, den Lesern dieses Werkes, bedanken. Aber auch dem Sphärentor gilt mein Dank, denn ohne den Fanwork Wettbewerb hätte ich mir sicherlich niemals so viel Mühe gegeben ;-)

Von Games Workshop entliehenen Warenzeichen sind Copyright (c) by Games Workshop Ltd.

Warhammer ist ein eingetragenes Warenzeichen von Games Workshop Ltd.