

Strigani (Blutlinie Strigoi)

Kriegerauswahl

Strigoi (Max.: 15)
-1 Strigoi (20EP)
-0-1 Seher (12EP)
-0-1 Domnu (8EP)
0-2 Sluga (EP)
0+ Strigani
0+ Ghule
0-2 Riesenfledermäuse

Fertigkeiten

	Nahkampf	Schießen	Intellekt	Stärke	Geschwindigkeit	Speziell
Strigoi	+		+	+	+	+
Scher			+		+	+
Domnu	+			+	+	+
Sluga		+			+	+

Maximalwerte

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Vampir	6	8	6	7	6	4	9	4	10
Mensch	4	6	6	4	4	3	6	4	9
Ghule	5	5	2	4	5	3	5	5	7

Sonderregeln

Untot: Verursacht *Angst*, Immun gegen Psychologie, verlässt nie den Nahkampf, Immun gegen Gift, *Betäubt* zählt als *Zu Boden gegangen*.

Söldner: Wie Untote. Wenn der Vampir tot ist, wie Menschen. Wird ein Vampir nachgekauft, verlassen die Söldner, die nur Menschen haben können, die Gruppe automatisch.

Ausrüstung

Helden:

Dolch, Axt, Schwert, Beidhänder, Hellebarde, Speer, Keule, Streitkolben, Brustkralle
Bogen, Kurzbogen, Wurfmesser
schwere und leichte Rüstung, Schild, Helm

Gefolgsleute:

Dolch, Axt, Schwert, Speer, Keule, Streitkolben, Wurfmesser
Bögen, Kurzbögen
leichte Rüstung, Schild, Helm

Helden

Strigoi: 120 gm

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

Untot, Führerschaft

Bestie: ReW6+ gegen alle Attacken, durch Wegducken und Ausweichen modifizierbar. Er hasst alle andern Vampire.

Da Strigoi keine Zombies in der Armeeliste haben und von Ghouls als Götter angesehen werden, kann er bei einem +4 Wurf Ghouls statt Zombies ausheben, wo Untote Zombies bekommen.

Er kann kein arkanes Wissen erlernen dafür die dunklen Künste.

Ein Strigoi trägt keine Waffen oder Rüstungen, da er sich auf seine Stärke, Zähne und Klauen verlässt. Ferner hat er keine Strafen für den waffenlosen Kampf und kann gegen einen Aufpreis eine der folgenden Fähigkeiten auswählen (die Auswahl einer Fähigkeit ist unumkehrbar und sämtliche Werte gehen über das Maximum des Vampirs hinaus):

Durchbohrend: Der Strigoi erhält +1 Attacken und verursacht mit seinem Attacken -1 auf Rüstungswürfe. Kostenpunkt +20 gc

Blockend: Der Strigoi erhält plus eine Attacke und kann parrieren. +20 gc

Blitzschnell: Wenn der Strigoi angegriffen wird, greift er zuerst an. Sollte der Gegner die gleiche Fähigkeit haben (Speer oder blitzschnelle Reflexe) entscheidet die initiative. +20 gc

Stark: Der Strigoi hat plus 1 Stärke auf seine Attacken. +20 gc.

Superstark und behäbig: Der Strigoi erhält plus 2 Stärke, greift aber als letztes an. (Kann durch die Fähigkeit Muskelprotz aufgehoben werden) +25 gc.

Seher 50 gm

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

Lebend. Startet mit einem Zauber aus den Sprüchen der Hexerei

Weissagung: Wenn er im Kampf nicht ausgeschaltet wird, kann er einen Erkundungswürfel um +/- 1 modifizieren

Domnul: 35gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	3	3	3	3	1	3	1	8

Lebend. Abwehr der Zigeuner. Resistenz gegen Magie bei 5+.

Sluga: 15 gm

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

Sonderausrüstung (Kosten: 15 Gold, gewöhnlich)

Brustkralle: Stärke + 1, beidhändig. Kann im Nahkampf nicht mit einem Schild verwendet werden. Die Waffe ist so entwickelt, dass sie einen Bonus von +1 zur Verwundung gegen Vampire haben.

Ring der Strigoi (Kosten 20 + W6 God, Selten 9)

Ein Modell was einen Ring der Strigoi trägt, bekommt eine Resistenz von +6 gegen Zauber. Kummulierbar mit anderen Resistenzen.

Gefolge

Ghul: 40gm

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

Verursachen Angst. Benutzt keine Waffen/Rüstungen. Dürfen nicht mehr als Strigani sein. Kann als Held zwei Fertigkeitenbäume aus Nahkampf, Geschwindigkeit und Stärke wählen.

Strigani: 25gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	3	3	3	3	1	3	1	7

Lebend!

Riesenfledermäuse: 40gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	3	0	3	3	2	3	1	6

Tier. Fliegend, Großes Ziel, Ultraschall (darf auch Figuren chargen, die nicht in Sichtlinie sind. Kann keine Erfahrungspunkte sammeln.

Sonderfähigkeiten Strigoi-Blutlinie

1. Fähigkeiten

a. Iron Sinews

+ 1 auf Stärke (keine Steigerung über Normalwert)

b. Dunkle Künste

Der Strigoi kann mithilfe eines Zauberbuches Magie erlernen. Er kann aus der Liste Dunkle Künste lernen.

c. Unendlicher Hass

Der Strigoi hasst alle Gegner.

d. Ewiger Fluch

Regenerationswurf für jeden verlorenen Lebenspunkt bei 4+. Eine verlorene Wunde kann in den darauffolgenden Runden nicht neu regeneriert werden, da die Wunde so gravierend ist, dass er sich erst davon nach dem Kampf wieder erholen muss. Wenn ein Strigoi außer Gefecht gesetzt wurde, kann er nicht regenerieren (gilt also nicht für die letzte Wunde). Ein Strigoi mit dieser Fähigkeit muss unabhängig vom Verletzungswurf keine Spiele aussetzen, egal wie viele Spiele er nach dem Verletzungswurf aussetzen müsste. Tot bleibt allerdings weiter tot.

e. Riesiges Monster

Der Strigoi gilt von nun als großes Modell (analog Oger, Rattenger oder Troll) und erhält dafür +1 Wunde und +1 auf Stärke.

Fähigkeiten Strigani (nicht Strigoi, also Seher, Domnul, Sluga, Strigani):

Flinke Finger: Zigeuner sind geschickt darin, Sachen zu „finden“ die andere „verloren“ haben. Wenn der Strigani nicht ausgeschaltet wird, kann er den Kaufpreis eines Gegenstandes um 2W6 verringern (nicht unter 1 Goldstück). Dies repräsentiert den Tauschwert der gefundenen Gegenstände. Da es sich um „heiße“ Ware handelt, müssen die Strigani diese schnell loswerden und können nicht auf Vorrat gelegt werden. (kurzum keine Käufe, kein Bonus).

Geübt: Mit dieser Fähigkeit kann der Zigeuner auf das gleiche Ziel zwei Wurfmesser werfen. Lässt sich nicht mit Messerwerfer oder schneller Schütze kombinieren.

Abwehr der Zigeuner: Resistenz gegen Magie bei 5+ (Domnuls haben diese bereits)

Zauber der Dunkle Künste (nur Strigoi)

1. Strigoifeuer (Komplexität 7)

Der Strigoi entfesselt einen Feuerball. Der Feuerball verursacht für ein Modell in Sichtweite von 18 Zoll einen Treffer mit der Stärke 4. Rüstungswürfe sind erlaubt.

2. Flug (Komplexität 7)

Der Vampir kann sofort zwölf Zoll weit fliegen. Wenn er in Kontakt mit einem anderen Modell kommt, dass er beim Start des Fluges sieht, zählt er als Angreifer.

3. Lebensentzug (Schwierigkeit 10)

Energieentzug. Sobald der Zauber gewirkt ist, muss die zaubernde Figur einen erfolgreichen Nahkampfangriff gegen ein Ziel in Basekontakt durchführen. Wenn der Angriff trifft, erleidet das Ziel einen LP-Verlust gegen den keine RW erlaubt sind. Gleichzeitig erhält der Zauberer einen zusätzlichen Lebenspunkt, wodurch seine Lebenspunkte für den Rest des Spiels vorübergehend über ihren ursprünglichen Wert ansteigen können. Du darfst durch diesen Zauber nur einen zusätzlichen LP erhalten, niemals mehrere.