

Blutdrachen

Kriegerauswahl

Blutdrachen (Max.: 15)
-1 Blutdrache (20EP)
-0-1 Verdammter (12EP)
0-3 Knappen (0EP)
0+Skelette/Zombies
-0-5 Verfluchte
-0-5 Todeswölfe

Fertigkeiten

	Nahkampf	Schießen	Intellekt	Stärke	Geschwindigkeit	Speziell
Blutdrache	+		+	+	+	+
Verdammter	+			+		+
Knappen	+			+		

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
Verdammter	4	5	5	4	4	4	5	4	10
Verfluchter									

Sonderregeln

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

Ausrüstung

Blutdrachen:

Dolch, Hammer, Keule, Axt, Schwert, Beidhänder, Speer, Hellebarde
Bogen, Kurzbogen, Lanze
leichte/schwere Rüstung, Schild, Helm
Reittier: Nachtmahr. Roßharnisch

Helden

Blutdrache (alle): 150gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	5	3	4	4	2	5	2	8

Untot, *Führerschaft*. Er trägt von Beginn an eine schwere Rüstung (im Preis inbegriffen) und erhält dafür bereits den üblichen Bewegungsabzug für schwere Rüstung und Schild (Erklärung die Rüstung ist alt und so hat er die Option mit zwei Waffen zu kämpfen). Er wird diese Rüstung nur austauschen, wenn er etwas besseres bekommt (Gomril- oder Ithimarrüstung).

Zusätzlich:

1. Alle Blutritter der Blutdrachen haben "Ehre der Toten". Ein Blutdrache muss immer den gegnerischen Anführer angreifen wenn er dies kann ohne abgefangen zu werden. Er wird dabei Sprungangriffe durchführen, muss aber nicht über Abgründe springen oder Gewässer betreten. Beim ersten Angriff hat er in diesem Falle eine Attacke mehr in der ersten Nahkampfphase.
2. Er muss bei der Wahl zwischen KG und BF bei Steigerungen KG bis zum Maximum nehmen.
3. Wenn er Arkanes Wissen lernt, hat er einen Malus von +1 auf den Komplexitätswurf. (Er kann trotz Rüstung ohne Kampfmagier zaubern, aber braucht bspw. bei einem Zauber mit Komplexität 9 eine 10 um ihn erfolgreich zu zaubern). Dieser Malus wird durch die Fähigkeit Kampfmagier aufgehoben.

Verdammter 70gm

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

Untot, *Langsam*, *Fluchklinge*: automatische Wunde mit TW6, RW erlaubt. Kann ein Nachtmahr reiten. Darf nicht nach seltenen Gegenständen suchen.

Fluchklinge:

Kann nur eine Waffe sein die zur Modellrekrutierung gekauft wird.

Diese ist auch explizit als Fluchschwert, Fluchaxt, usw auszuweisen und Angriffe damit sind deutlich zu unterscheiden, z. B. durch Ansagen, oder vorher bestimmten andersfarbigen Würfel.

Für den verfluchten MUSS eine neue Waffe gekauft werden die seine Fluchklinge darstellt.

Knappe:20gm

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

Lebend!

Gefolge

Skelett: 20gm

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

Untot, erhält keine EP, Langsam

Verfluchter: 50gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	3	2	3	4	1	3	1	8

Untot, Langsam, Fluchklinge: automatische Wunde mit TW6, RW erlaubt. Darf nur Fertigkeiten Nahkampf und Stärke bekommen.

Können nie mehr als Skelette sein und als Helden keine Fertigkeit Schießen wählen. Dürfen als Held nicht nach seltenen Gegenständen suchen. Nutzt Maximalwerte als Held Verdammter. Fluchklingen: Kann nur eine Waffe sein und zwar die, welche er als erster „kauft“. Diese ist auch explizit als Fluchklinge auszuweisen.

Todeswolf: 50 gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
9	3	0	4	3	1	2	1	4

Untot, keine EP, Giftattacken, keine Waffen und Rüstungen,

Bonusattacke in der 1. Nahkampfphase, wenn der Todeswolf angreift.

Darf nicht sprinten.

Sonderfertigkeiten Blutdrachen-Blutlinie

- 1. Might of Arms + 1 KG ,**
- 2. Gabe von Abhorasch (plus 1 Gefolgsmann)**
- 3. Höllenreiter (wenn der Vampir einen Nachtmahr reitet, erleidet das Modell keine Bewegungsabzüge für Rüstung und Roßharnisch. (Braucht die Fähigkeit Reiten)**
- 4. Klingenschild. Der Blutdrache verwendet zwei Schwerter, in der Defensive können zwei Paraden pro Spiel durchgeführt werden (oder alternativ eine Parade wiederholt werden). Maximal anwendbare Modifikatoren sind -1 nicht -2.**

Sonderfertigkeit für Verdammte und Verfluchte

Schnell wie der Tod: Das Model darf sprinten.

Sonderregeln:

Herr der Gebeine: In allen Fällen, in denen die Untotenbande Zombies ausheben könnte, würfelt der Spieler pro Zombie 1W6:

1-2 es wird kein Modell aushoben

3-5 Es wird ein Skelett ausgehoben, ohne jegliche Ausrüstung

6 es wird ein Verfluchter Ausgehoben, ohne jegliche Ausrüstung. Hat die Bande bereits ihren Maximum an Verfluchte erreicht, kann stattdessen ein Skelett ausgehoben werden.

Die Bande zerfällt bzw. löst sich automatisch auf, wenn der Vampir und der Verdammte tot sind, analog Vampir und Necromant bei Untoten. Analog der Untoten kann eine Bande einen Blutdrachen nachkaufen, wenn sie ein Spiel ohne ihn überstanden hat.

Nur zur Ergänzung: Ein Halbblingskochbuch genau wie ein Koch bringen bei einer Untotenbande keine Vergrößerung.