

Lahmia

Kriegerauswahl

Lahmia (Max.: 15)
-1 Schwester von Lahmia (20EP)
-0-1 Der Schwester verfallener Ritter (12 EP)
0-3 Lakaien (0EP)
0+Skelette/Zombies
1 Banshee
-0-5 Schwarze Hunde

Fertigkeiten

	Nahkampf	Schießen	Intellekt	Stärke	Geschwindigkeit	Speziell
Schwester von Lahmia			+		+	+
Ritter	+			+	+	+
Lakaien	+			+		

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

Sonderregeln

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

Können alle Söldner mit Ausnahme Chamäleon Skink, Chaos Krieger, Grünhäute, Norse Schamane, Rattenoger, Wolfpriester des Ulric anheuern.

Elfen und Zwerge können nur bei verpatzten Moralwerttest des Söldners angeheuert werden und müssen nach jedem Wurf einen Moraltest ablegen. Bestehen sie ihn, werden diese ihren Sold nehmen und die Bande verlassen.

Ausrüstung:

Schwester von Lahmia:

Dolch, Zepter (Keule), Schwert, Speer
Langbogen, Bogen, Kurzbogen, Handarmbrust
leichte Rüstung, Ithilmarrüstung
Reittier: Nachtmahr.

Der Schwester verfallener Ritter:

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

Gefolge:

Dolch, Hammer, Keule, Axt, Schwert, Beidhänder, Speer, Hellebarde
Bogen, Kurzbogen
leichte/schwere Rüstung, Schild, Helm

Helden

Schwester von Lahmia (alle): 110gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	3	4	4	4	2	7	2	8

Untot, Führerschaft.

Zusätzlich: 1. Liebliche Gestalt:

Alle Modelle die in direkten Kontakt mit einer Schwester von Lahmia möchte, muss einen Moraltest ablegen und erleidet -1 auf den Moralwurf, wenn es nicht immun gegen Angst ist. Wirkt nicht auf Dämonen und Modelle oder kein Gehirn haben (z.B. Untote). Hat das Modell den Test einmal bestanden, muss es ihn für diesen Kampf kein zweites Mal ablegen. Angsttest gilt aber weiterhin.

2. Darf nur eine einhändige Nahkampfwaffe haben.

3. Ist eine Zauberin. Braucht aber eine Fertigkeit um einen Zauber zu erhalten. Kann aber ohne die Fertigkeit Kampfmagier keine Rüstung tragen und zaubern!

4. Geefangene: Kann einen Gefangenen bei einem +4 Wurf gefügig machen, so dass er sich der Bande der Schwester anschließt.

Der Schwester verfallener Ritter: 70 gm

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

Wird Rasend, wenn die Schwester von Lahmia ausgeschaltet wurde. Wird sich immer einem Angreifer auf seine Herrin in den Weg stellen, wenn er kann.

Furchtlos. Um seine Herrin zu beindrucken, wird er selbst die furchtlosesten Taten vollbringen.

Sonderausrüstung für Schwester von Lahmia

Mondamulett: +5 Rettungswurf gegen Beschuss. – 1 auf Trefferwurf von Nahkampfwaffen. Kosten 50 + 2W6 Gold.

Lakaaien:25 gm

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

Furchtlos (siehe Ritter)

Hassen alle Gegner, wenn die Schwester von Lahmia ausgeschaltet wurde.

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

Schwarze Hunde: 15 gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	4	0	4	3	1	4	1	5

Keine EP

Sonderfertigkeiten Blutdrachen-Blutlinie

1. **Wegducken:**
Erhält im Nahkampf einen Rettungswurf von +5
2. **Blitzschnell:**
Erhält einen Rettungswurf von +6 sowohl gegen Beschuss als auch im Nahkampf (kummulierbar mit Wegducken und Ausweichen)
3. **Verlorene Unschuld:**
Greift immer zuerst an. (Voraussetzung blitzschnelle Reflexe). Wenn zu Boden gegangen nach Initiative.
4. **Bezauberndes Wesen:**
Ein Modell in der Nahkampfphase muss einen Moraltest ablegen. Wenn er diesen nicht besteht, darf er nicht angreifen.
5. **Hurtigkeit:**
Kann auch wenn in 8 Zoll Umgebung Gegner sind sprinten.

Sonderregeln:

Stirbt die Schwester von Lahmia wird sich der Schwester verfallener Ritter oder menschlicher zum Held gewordener Gefolgsmann opfern und stirbt statt ihrer (Saug mein Leben aus). Der Ritter kann nicht nachgekauft werden. Stirbt die Schwester von Lahmia ohne das ein zum Gefolgsmann gewordener Held oder Ritter in der Bande ist, wird sie aufgelöst. Lakein werden sich nicht für die Schwester von Lahmia opfern, da das Band zwischen ihnen und ihrer Herrin nicht so stark ist.

Wenn ein gegnerischer [menschengroßer](#) Gefolgsmann ausgeschaltet wird und nach dem Kampf für ihn eine 1-2 gewürfelt wurde, er also normalerweise verloren wäre, kann die Lahmia bei einem W6-Wurf von 6+ den Gefolgsmann lebendig übernehmen. Menschliche Gefolgsleute können mit dem oben angegebenen MW 7 zu einem Gefolgsmann gemacht werden oder Skelette gemacht werden. [Nichtmenschliche Gefolgsleute werden automatisch Skelette.](#)

[Die Ausrüstung wandert in beiden Fällen in das Bandenvermögen.](#) Sie kann vom neuen Rekruten nur weiterverwendet werden wenn jemand aus der Mannschaft oder die Skelette diese auch verwenden kann.

Diese Regelung gilt nicht für Söldner und Dramatis Personae.

Wenn Geisterpiraten beim Erkunden einen Überlebenden (44) finden, kann die Lahmia einen MW-Test ablegen. Wenn der Test erfolgreich war, erhältst du den Überlebenden als Mannschaft. [Scheitert der MW-Test, wird das Modell ein Aufgedunsener.](#)

Wenn du Gefangene (333) findest, wirf einen W3, um zu ermitteln, wie viele von ihnen gerettet wurden. Du kannst für jeden von ihnen mit der Lahmia einen separaten MW-Test machen, ist der Test erfolgreich, erhältst du den/die Gefangenen als Gefolgsmann

Er kann einer beliebigen Gruppe (mit 4 oder weniger Mitgliedern) hinzugefügt werden und wird sich der Gruppe ohne zusätzliche Kosten anpassen, was Erfahrung und Charakteristiken angeht, Ausrüstung musst du allerdings trotzdem erwerben. Scheitert der MW-Test, wird das Modell ein Aufgedunsener.

Menschliche Gefolgsleute können mit der Junge hat Talent beim Aufstieg Helden werden.

Der Mensch steigert den Bandenwert um 30 GM. Kann auch Schußfertigkeiten haben.

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

Wird sich immer einem Angreifer auf seine Herrin in den Weg stellen, wenn er kann. Furchtlos

Nur zur Ergänzung: Mit einem Halblingskochbuch oder einem Koch kann man nur die Bande durch Menschen ergänzen.