

Strigos (Vampire)

Vermerk: Übersetzt aus einem italienischen White Dwarf mittels Google Übersetzer übersetzt.

Kriegerauswahl

Strigoi (Max.: 12)
-1 Strigoi (20EP)
-0-1 Necromant (12EP)
-0-2 Beinhausgardisten
0+ Zombie
0+ Rattenzombies
0+ Ghule
0-1 Kloakenbestie

Fertigkeiten

	Nahkampf	Schießen	Intellekt	Stärke	Geschwindigkeit	Speziell
Strigoi	+			+	+	+
Necromant			+		+	
Gardist	+			+	+	

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
Ghoule	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

Dolch, Keule, Hammer, Axt, Schwert, Speer, Hellebarde, Bihänder
Bogen, Kurzbogen
Schild, Helm, leichte und schwere Rüstung

Helden

Strigoi (alle): 110 gm

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

Untot, Führerschaft

Der Strigoi kämpft mit seinen Klauen und trägt keine Rüstung.

Hass: Der Strigoi hasst alle generischen Modelle.

Necromant 35 gm

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

Lebend. Nekromanten können Nekromantie-Zauber wirken.

Beinhausgardisten 60 gm

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

Lebend. Verursachen *Angst*. Ausrüstung siehe Liste ohne Schusswaffen.

Giftklauen: Die Hände/Klauen der Beinhausgardisten sind mit einem starken Gift bestreut. Ein Beinhausgardist kann anstelle von Waffen mit seinen Klauen kämpfen. Hierbei kann er auch keine Schild verwenden und es gelten auch nicht die Regeln des unbewaffneten Kampfes für Menschen. Die Angriffe zählen, als ob sie mit schwarzem Lotus bestrichen sind.

Gefolge

Ghul: 40gm

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

lebend

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

Zombie: 15gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	2	0	3	3	1	1	1	5

Untot, Kein Malus durch Kampf ohne Waffen. Sammelt keine Erfahrung. Verursacht Angst, Immun gegen Psychologie, verlässt nie den Nahkampf, Immun gegen Gift, Betäubt zählt als Zu Boden gegangen. Darf nicht sprinten.

Rattenzombies: 20gm

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

.Untot

Giftiger Biss: Der Biss einer Ratte Zombies ist besonders infiziös und wenn dieser nicht richtig behandelt wird, kann er selbst die robusteste Krieger töten. Um dies darzustellen, sterben Gefolgsleute, die von einem Rattenzombie ausgeschaltet wurden, bei einem Verwundungswurf von 1-3 anstelle von 1-2. Helden müssen bei der nächsten Schlacht aussetzen, wenn sie von einer Zombieratte gebissen wurden, und nach dem Kampf auf einem W6 eine 1 würfeln. Dies gilt pro verlorenen Lebenspunkt.

Kloakenbestie: 230gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
4	3	0	5	5	3	3	2	3

Waffen: Scharfe Krallen und spitze Zähne

Lebend, verursacht Angst.

Dicke Haut: Rüstungswurf von 4+

Tier: Sammelt keine Erfahrungspunkte

Dumm: Unterliegt den Regeln der Dummheit

Sonderfähigkeiten

1. Unempfindlichkeit

Unempfindlichkeit: Rettungswurf von 6+ mit Wegducken und Ausweichen kombinierbar.

2. Form einer Fledermaus

Der Vampir hat die Möglichkeit sich in eine riesige Vampirfledermaus zu verwandeln. Dies kann er in der Bewegungsphase tun und wenn er dies macht, steigt seine Bewegung auf 9 Zoll ohne dass seine Reichweite durch Hindernisse, schweres Gelände verringert wird. Sie könnten damit bei Gebäuden sowohl nach oben, wie nach unten ohne einen Test ablegen zu müssen

(innerhalb Ihrer Bewegungsreichweite). In geschlossenen Räumen ist der Vampir als Fledermaus gezwungen sich auf dem Boden zu bewegen, dann verringert sich die Bewegung auf 3 Zoll. Ein verwandelter Strigoi kommt durch jede Öffnung, die mindestens so breit, wie das Modell ist (damit kann der Strigoi wohl auch als riesiges Modell in ein Gebäude, wenn die Öffnung groß genug ist). Die Verwandlung dauert so lange, bis der Vampir sich entscheidet sich zurückzuverwandeln, muss jedoch zumindest die Runde, in der er sich verwandelt hat, in der Form bleiben (und dem darauf folgenden Gegenerischen Runde). In der Fledermausform fällt seine Stärke auf 4 und er hat nur eine Attacke. Ebenfalls wird er ein großes Ziel und kann als Vampirfledermaus nicht sprinten.

3. Unendlicher Hass

Der Strigoi kann alle verpatzten Trefferwürfe wiederholen.

4. Ewiger Fluch

Regenerationswurf für jeden verlorenen Lebenspunkt bei 4+. Eine verletzte 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.

5. Riesiges Monster

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

Urform des Nekromanten

Dieser Abschnitt wurde entworfen, damit die Spieler den Nekromanten der Strigoibande anpassen können. Die zusätzliche Kosten sind neben der Heuer für den Nekromanten zu entrichten und haben ihre Stärken und Schwächen. Natürlich können alle Nekromanten nur einer Urform angehören.

Wilder Nekromant (20 Gold Aufpreis)

Vorteil: Der Nekromant startet mit KG 4, W4 und Ini 4. Ferner unterliegt er dem Hass

Nachteil: Der Nekromant erhält einen Malus von +1 auf seine Komplexitätswürfe. (Komplexität 7 wird zu 8)

Alter Nekromant (25 Gold Aufpreis)

Vorteil: Der Nekromant startet zu Beginn entweder mit einer Intelligenzfähigkeit oder einen zweiten Zauber.

Nachteil: Das Kampfgeschick und die Initiative sinken auf 2 und können auch nicht gesteigert werden. Ferner verliert er die Möglichkeit von Geschwindigkeitssteigerungen.

Junger Nekromant (25 Gold Aufpreis)

Vorteil: Bei der Heuer des Nekromanten entscheiden Sie ob es ein Necromand der Tränke oder Zauber ist. Im ersten Fall erhalten Sie ein Gift oder eine Droge für den halben Fixpreis (ohne etwaige W6 für einen Aufpreis zu rollen) herstellen. Im zweiten Fall hat der Necromant einen Zauber mehr.

Nachteil: Der Nekromant hat einen Moralwert von 6 und beginnt mit 0 Erfahrungspunkte. (Ergänzung des Verfassers, es wird angenommen, dass der Necromant so keinen Grundzauber hat, da 0 Erfahrung sich sonst um keine Nachteil handeln würde).