

Vampires Stryges

Les Vampires Stryge sont rares. Rejetées par leur propre nature, à la suite de la destruction de leur patrie par des Orcs, ils ont été conduits à la tombée de la nuit en des lieux secrets du vieux monde. Ils sont rassemblés le long des frontières des sociétés humaines où ils ont pu récupérer récemment suffisamment de cadavres enterrés et d'aliments pour animaux afin de reprendre leurs forces. Lentement, ils ont été transformés en créatures grotesques et monstrueuses, comme les goules. Goules sont attirées par le Stryges, car leurs habitudes alimentaires se complètent les uns les autres. Les vampires sont souvent désignés comme roi des goules.

Les quelques Stryges se trouvent principalement dans les provinces méridionales. Ils sont en quelque sorte appelés sur les Badlands, vers Strigos. Karak Azgal est situé à proximité au Montagnes du Bord du Monde et beaucoup de vampires ont une forteresse dans les ténèbres des ruines de Mordheim.



Choix des guerriers

Une bande de stryge doit inclure au minimum de 3 figurines. Vous avez 500 couronnes d'or, que vous pouvez utiliser pour recruter et équiper votre bande. Le nombre maximum de guerriers dans la bande est de 15.

Vampire : Chaque bande de Stryge doit être dirigé par un Vampire, ni plus, ni moins!

Garde Charnel : Votre bande peut compter jusqu'à 2 Garde Charnel.

Parias : Votre bande peut inclure jusqu'à 2 parias.

Goules : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Goules.

Squelettes : Votre bande peut inclure n'importe quel nombre de Squelettes.

Chauves-souris : Votre bande peut inclure soit jusqu'à 5 chauves-souris soit jusqu'à 2 chauve-souris vampire. Vous ne pouvez pas avoir les deux types de chauve-souris dans votre bande en même temps.



Nouvelles Regles



EXPÉRIENCE DE DÉPART

Un Vampire commence avec 20 points d'expérience.

Un Charnel Garde commence avec 8 points expérience.

Les parias commencent avec 0 points d'expérience.

Tableau De Competences

	Combat	Tir	Erudition	Force	Vitesse
Vampire	X		X	X	X
Garde	X			X	X
Charnel					
Parias	X			X	

Liste d'équipement des Vampires Stryges

Armes de corps à corps

Dague 1ère gratuite/2 Co
 Masse 3 Co
 Marteau 5 Co
 Hache 5 Co
 Épée 10 Co
 Arme à deux Mains 15 Co
 Lance 10 Co
 Hallebarde 10 Co

Armes de Tir (Parias seulement)

Arc 10 Co
 Arc court 5 Co

Armure

Armure légère 20 Co
 Armure Lourde 50 Co
 Bouclier 5 Co
 Casque 10 Co

EQUIPEMENT SPECIAL

Alcool de corps humain

10.D6 Co Rare 9, Bande des vampires Stryges uniquement

Le Vampire distille la liqueur à partir de la pourriture qui s'écoule des cadavres. Cette liqueur est la base d'un poison violent, dont enduisent leurs armes et leurs griffes.

Toute arme ou griffe enduite d'alcool de corps blessera sa cible automatiquement si vous obtenez des 6 pour toucher.

Note : Vous pouvez toujours lancer un dé pour chaque blessure obtenue de cette manière. Si vous obtenez des 6, vous infligez un coup critique avec cette attaque. Si vous n'obtenez pas de 6, vous infligez une blessure normale. Les sauvegardes d'armure sont alors permises. Une dose de ce poison est suffisante pour un guerrier pour une partie.



REGLES SPECIALES

Mort du chef : Si le vampire est tué alors il ne peut pas être remplacé. Toutes les créatures Mort vivante s'effondreront et seront perdues, ainsi que leurs équipements. Vous pouvez alors choisir un nouveau chef parmi les héros, tel que décrit dans les règles de Mordheim. Après une partie un nouveau vampire peut être recruté. Il deviendra alors le nouveau chef et le "chef remplaçant" retournera à son ancien poste.

Francs Tireurs

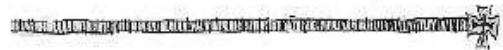
Bien que les bandes de Stryges soient normalement secrètes et évitent tout contact extérieur, un Vampire Stryge peut embaucher les Francs-Tireurs suivants en plus de tous ceux qui sont mentionné spécifiquement :

Strigani Seer ??

Nécromancien (seulement s'ils n'ont pas de vampire)



Heros



1 Vampire 125 Co

Les Vampires Stryges sont rares et on les trouve principalement dans les provinces méridionales de l'empire, à la frontière de la Tillee. Ils semblent quelque peu attirés par les Badlands, vers Strigos. Ce sont des créatures désespérés, des monstruosité grotesques au dos voûté.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Vampire	6	4	4	4	4	2	5	2	8

Armes / Armure : Les vampires Stryge n'utilisent jamais d'armes ou d'armure

REGLES SPECIALES

Chef : Toute les figurines de la bande situées à moins de 6 " du vampire peut utiliser son commandement au lieu du leur.

Bestial : Le vampire a une façon innée d'éviter les coups. Il a une sauvegarde non modifiable de 6 + contre toutes les attaques.

Magicien : Le Vampire est un mage et est donc en mesure d'utiliser la magie Nécromancie. Voir la section Magie du livre de règles de Mordheim pour plus de détails.

Lignée : Le vampire peut prendre l'une des compétences de vampire au lieu de rechercher des

équipements rares. Les coûts indiqués sont pour la première capacité acquise. La seconde et les suivantes coûteront le double. Chaque capacité ne peut être prise qu'une seule fois, sauf indication contraire.



0-2 Garde Charnel 50 Co

Les Goules sont des âmes dépravées qui ont été perverties par la consommation de chair humaine. Il est dit que ceux qui mangent la chair de héros se sentent plus fort et plus intelligents que leurs frères fous. Ils ont des places plus hautes dans la hiérarchie de leur société bestiale. Ceux qui luttent contre eux les connaissent et les craignent.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Garde Charnelle	4	4	3	3	4	1	3	2	6

Armes / Armure : Les gardes charnelles n'utilisent jamais d'armes ou d'armure ni d'autre équipement. À part des bouts d'os qui leur servent d'armes primitives

REGLES SPECIALES

Cause la peur : Les gardes charnelle sont des créatures tordus et répugnantes et provoque donc la peur.

Pas si stupide : Contrairement goules ordinaires un Garde Charnelle peut apprendre le maniement des armes ou les compétences lui permettant d'apprendre à utiliser n'importe quelle arme de Mordheim.

0-2 Parias 25 Co

Très peu d'êtres humains, sont associés avec les morts vivants. Certains des habitants de l'ancienne terre de Strigos peuvent encore ressentir une loyauté à l'égard de leurs anciens dirigeants. Que ce soit vrai ou induite par la magie cela n'a pas d'importance. Ils feront ce que leur demande leur maître sans poser de questions.



Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Parias	4	2	2	3	3	1	2	1	6



Armes / Armure : Les parias peuvent choisir leur équipement dans la liste d'équipement des morts vivants.

Vivant : Les parias sont des créatures vivantes et donc les règles des morts vivants ne s'appliquent pas à eux.

Hommes de Main (Pris en groupes de 1 à 5)

Goules 40 Co

Les Goules sont les descendants du mal, des anciens hommes (ou femme) qui mangeaient la chair des morts. Lorsque les périodes de famine viendront sur le vieux monde, les plus démunis et affamé ont dévorés des cadavres pour survivre.

Poussés par leur incroyable soif de chaire humaine, ces créatures ont donné leur vie humaine et habitent près des cimetières, des cryptes et ses tombeaux, pour déterrer les cadavres que la pourriture a récemment dévorés et les consommer sur place avec leurs maigres dents et leurs longs ongles que l'on pourrait apparenter à des griffes.

Ils sont attirés par la Stryges par un appel surnaturel. Ensemble, elles attaquent les plus démunies et les plus faibles. Les Stryges boivent leur sang en laissant le cadavre à la frénésie des goules.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Goules	4	2	2	3	4	1	2	2	5

Armes / Armure : Les goules n'utilisent jamais d'armes ou d'armure ni d'autre équipement. À part des bouts d'os qui leur servent d'armes primitives

REGLES SPECIALES

Cause la peur : Les goules sont des créatures tordus et répugnantes et provoque donc la peur.

Squelette 15 Co

Alors que les autres vampires et nécromanciens recrutent soit des zombies soit des squelettes afin de réaliser leurs plus basses taches, les vampires Stryge n'emploient que des squelettes. Ce n'est pas qu'ils ne sortent pas de zombies de leurs tombes - leur goût pour la chaire a vite fait de reprendre le dessus et de les nettoyer.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Squelette	4	2	0	3	3	1	1	1	5

Armes / Armure : Les Squelettes peuvent sélectionner des armes et armures dans la liste d'équipement des morts vivants. Ils n'utilisent jamais d'armes de tir.



REGLES SPECIALES

Cause la peur : Les squelettes sont des créatures tordus et répugnantes et provoque donc la peur.

Pas de course: Les squelettes sont de lentes créatures morts vivantes et ne peuvent donc pas courir (mais chargent normalement).

Immunisé à la Psychologie: Les squelettes ne sont pas affectés par la psychologie et ne quitte jamais un combat.

Immunisé au Poison: Les squelettes ne sont pas affectés par les drogues et les poisons.

Sans douleur: Les squelettes traitent un résultat "Sonné" comme un résultat "à terre"

Sans cervelle: Les squelettes ne gagnent jamais d'expérience. Ils n'apprennent jamais rien de leurs erreurs. Vous espérez quoi ?

0-5 Chauves souris 20 Co

Les grottes et les souterrains, sombres lieux où les Stryge passent leur vie sont fréquemment habitées par des chauves-souris dégoûtantes. Même si elle n'est pas mort-vivante elles sont facilement contrôlables par la volonté du vampire.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Chauve souris	8	2	0	3	2	1	3	1	6

Armes / Armure : Dents et griffes. Ne peuvent rien porter d'autre et ne subissent aucunes pénalités au combat.

REGLES SPECIALES

Vivante: Les chauves-souris sont des êtres vivants et les règles des morts vivants ne s'appliquent pas.

Animaux: Les chauves-souris sont des animaux et de ne peuvent jamais acquérir de l'expérience.

Volant: Les chauves-souris peuvent voler et donc se déplacer librement dans l'espace tant que la distance ne dépasse pas leur caractéristique de mouvement (ou le double de leur caractéristique si elles se déplacent rapidement. Elles peuvent charger librement toutes figurines à portée en ignorant les effets de hauteur et les intercepteurs.

Fragile: Les chauves-souris ne sont pas très résistante et doivent utiliser le tableau de blessure suivant : 1-2 A terre, 3 Sonné, 4-6 Hors de combat.

OU

0-2 Chauve-souris Vampire 80Co

Ces chauves-souris peuvent boire le sang de leurs ennemis afin de croître dans des proportions monstrueuses. Les penseurs de l'Ancien monde pensent que peut-être un ancêtre de ces bêtes a bu le sang d'un vampire et a donc rejoint les rangs des vampires.

Profil	M	CC	CT	F	E	Pv	I	A	Cd
Chauve souris Vampire	8	3	0	3	3	2	3	2	6

Armes / Armure : Dents et griffes. Ne peuvent rien porter d'autre et ne subissent aucunes pénalités au combat.

REGLES SPECIALES

Animaux: Les chauves-souris sont des animaux et de ne peuvent jamais acquérir de l'expérience.

Volant: Les chauves-souris peuvent voler et donc se déplacer librement dans l'espace tant que la distance ne dépasse pas leur caractéristique de mouvement (ou le double de leur caractéristique si elles se déplacent rapidement. Elles peuvent charger librement toutes figurines à portée en ignorant les effets de hauteur et les intercepteurs.

Cause la peur : Les Chauves souris vampire sont des créatures tordus et répugnantes et provoque donc la peur.

Ne pas courir : Les chauves souris vampire ne peuvent pas courir mais peuvent charger normalement.

Immunisée à la psychologie: Les chauves-souris vampire ne sont pas affectés par la psychologie et ne quitte jamais un combat.

Immunisée au Poison: Les chauves-souris vampire ne sont pas affectés par les drogues ou poisons.

Sans douleur: Les chauves souris vampire traitent un résultat "Sonné" comme un résultat "A terre".



Capacités des Vampires Stryge:

La malédiction des Morts vivants 50Co

Le vampire est un des survivants et est extraordinairement difficile à tuer.

Si le vampire est mis hors de combat au cours de la partie, après la bataille il peut régénérer toutes ses plaies sur un résultat de 5 + sur 1D6. S'il réussit, alors il n'aura pas besoins de lancer sur le tableau des blessures graves des héros.

La haine infinie 75Co

Les vampires Stryge ont une profonde et sauvage haine de toutes les autres créatures quelles soient vivantes ou mortes.

Il peut relancer tous dés raté pour toucher lors du premier tour de chaque combat. Il ne peut le relancer qu'une fois et doit accepter le dernier résultat.

Sang Rapide 40 Co

Le vampire est étonnamment agile pour sa plus grande taille et peut esquiver les attaques.

Sa sauvegarde invulnérable passe à 5+.

Appel du sang 50 Co

Le vampire à soif de sang et se bat avec une rage très impressionnante.

Il est sujet à la frénésie.

Maitre vampire 40 Co

Le vampire a un talent exceptionnel pour toucher ses victimes à l'endroit ou il fera le maximum de dégâts.

Il cause un coup critique sur un 5 ou 6.

Acolyte du chaos 35 Co

Le vampire possède une affinité exceptionnelle avec la magie et sa capacité à lancer des sorts est grandement accrue.

Il ajoute +1 à son jet pour lancer un sort.

Ailes de Chauve-souris 50 Co

Une mutation du vampire lui à permis d'avoir des ailes et de pouvoir voler.

Il peut voler jusqu'à 12 "dans la phase de mouvement. Il ignore les malus de terrain et les

différentes hauteurs.

Réulsion 30 Co

Tous les vampires sont effrayants, mais celui-là est vraiment horrible à voir.

Toute personne passant un test de peur à cause du vampire aura un malus de -1 à son commandement.

Plaies infectées 30 Co

Les chairs pourrissantes et la putréfaction entourant le vampire lui permettent d'effectuer des attaques empoisonnées.

Il compte comme utilisant du Lotus Noir. Ne peut être combiné avec l'alcool cadavre.

Baisé mortel 75 Co

Les Vampires survivent en aspirant la force vitale de leurs victimes.

Le vampire gagne un point de vie pour chaque ennemi qu'il a mis hors de combat. Ses PVs peuvent dépasser de 1 point maximum la valeur de départ des PVs du vampire. L'effet ne dure que jusqu'à la fin de la bataille.

Force surnaturelle 40 Co

Le vampire est doté d'une force surnaturelle.

Vampire gagne +1 en force. Cela peut lui faire dépasser la limite de son profil maximum.

Chasseur 25Co

Le vampire utilise la furtivité et la ruse pour attraper ses victimes.

Il a la possibilité de repérer les figurines cachées jusqu'à 2 x son initiative.

