

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL 4. EDITION

KAMPFSPICKZETTEL: ROSA HORROR NIGHT OF BLOOD



Horrors des Tzeentch sind die brabbelnden, wandelbaren Ausgeburten des Herrschers des Wandels, Monstrositäten mit zahlreichen Gliedern, deren Form sich zu winden und zu verändern scheint, während Arme, Beine und Tentakel hervorschießen, durch die Luft schlängeln und nach Beute suchen, um sie in ihre klaffenden Mäuler zu ziehen, Kreaturen aus reiner Magie, die die Luft um sie herum zum Knistern bringen und sie mit unheiligen arkanen Energien verzerren.

Rosa Horrors schwebeln im Wandel und in der Magie. Wenn sie beschworen werden, kichern und toben sie durch die Welt und tollen und hüpfen vor Vergnügen. Wegen ihrer bizarren, fröhlichen Veranlagung werden sie oft als „Quietscher“ oder „Umherwirbelnde Vernichter“ bezeichnet. Als Kreaturen des rohen Chaos fühlen sie sich zueinander hingezogen, verstärken gegenseitig ihre Kräfte und beschwören furchterregende Blitze aus

magischen Flammen herauf, um all jenen Schaden zuzufügen, die töricht genug sind, sich ihnen zu nähern.

Sollte ein Rosa Horror einen Treffer erhalten, der ausreicht, um seine materielle Manifestation zu zerstören, spaltet er sich explosionsartig in zwei Blaue Horrors auf, anstatt in die Reiche des Chaos verbannt zu werden. Im krassen Gegensatz zu ihrem kichernden rosa Vorgänger scheinen die Blauen Horrors mürrisch und bösaartig. Ihre Gesichter zeigen häufig Grimassen und Spott. Anstatt eines Lachens spucken ihre schauerlichen Kehlen grummelnde, gemurmelte Flüche aus.

Wenn eine Gruppe von neun oder einem Vielfachen von neun Kreaturen über die Eigenschaft Feuer des Tzeentch verfügt, dann vereinen alle Kreaturen ihre Ressourcen und wirken stattdessen den Zauberspruch Feuersbrunst des Tzeentch. Neun ist selbstverständlich die heilige Zahl des Tzeentch.

KREATURENEIGENSCHAFTEN:

Angst 2, Dämonisch 8+, Instabil, Teilen*, Korumpierend (Moderat), Waffe +8 (Klauen)

B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	50	35	45	35	60	50	40	50	60	15	15

Erste Sichtung

- Initiative würfeln
- Misserfolg des SC gegen Angst: -1 EG bei allen Würfeln geg. d. Kreatur.
- Kreatur bewegt sich auf SC in Angst zu: erfordert (+0) Besonnenheits-Wurf, sonst 1 Demoralisiert-Zustand

Zug der SC

- Falls In Angst:
 - Wurf wiederholen (+ Vorteil), bis EG die Angst-Stufe erreichen. Nähern nur bei gelungener Besonnenheitsprobe möglich.
 - Sich der Kreatur nähern gelingt nur nach erfolgreichem (+0) Besonnenheits-Wurf
- Falls Demoralisiert: SC muss versuchen sich zu verstecken. Sobald nicht mehr gebunden, Besonnenheits-Wurf → EG Zustände entfernen, plus nach einer vollen Runde im Versteck wird ein zusätzlicher Zustand entfernt.

Lebenspunkte

(Abzug wenn getroffen*:
Rüstung 0 + WIB 3 = 3)

*beachte Eigenschaft „Dämonisch“. Kreatur hat effektiv eine Chance von 30% jedweden Treffer zu negieren.

KAMPFSPICKZETTEL: 2x BLAUER HORROR



B	KG	BF	ST	WI	I	GW	GS	IN	WK	CH	LP
4	30	30	35	30	35	30	35	25	30	10	12

Lebenspunkte

(Abzug wenn getroffen*:
Rüstung 0 + WIB 3 = 3)

*beachte Eigenschaft „Dämonisch“. Kreatur hat effektiv eine Chance von 20% jedweden Treffer zu negieren.

Lebenspunkte

(Abzug wenn getroffen*:
Rüstung 0 + WIB 3 = 3)

*beachte Eigenschaft „Dämonisch“. Kreatur hat effektiv eine Chance von 20% jedweden Treffer zu negieren.

KREATURENEIGENSCHAFTEN

Angst 1, Dämonisch 9+, Instabil, Korumpierend (Moderat), Waffe +6 (Klauen)

BESCHREIBUNGEN DER KREATURENEIGENSCHAFTEN

Angst 2 (Grw S. 190)

Jeder Charakter, der den Gegner erblickt, beginnt einen Erweiterten Besonnenheits-Wurf gegen 2 (Auszug Grw S. 154 *Erweiterte Würfe werden wie jeder andere Dramatische Wurf abgehandelt, nur dass die EG verschiedener Würfe gesammelt werden, bis sie gemeinsam eine bestimmte Gesamtzahl erreichen. Wenn die Gesamtzahl der EG jemals unter 0 fällt, kannst du mit dem nächsten Wurf ganz von vorn anfangen.*). Solange zwei EG nicht erreicht sind, unterliegt der Charakter der Angst.

Solange du der Angst unterliegst, erleidest du -10 bei allen Würfeln gegen die Quelle dieser Angst. Du darfst dich nur näher an das heranbewegen, was die Angst verursacht, wenn dir dazu zuvor ein herausfordernder (+0) Besonnenheits-Wurf gelingt. Wenn sich die Quelle der Angst dir nähert, musst du einen herausfordernden (+0) Besonnenheits-Wurf schaffen, oder du erhältst 1 Demoralisiert-Zustand.

Dämonisch (rosa: 8+ / blau: 9+)

Die Essenz der Kreatur besteht aus roher Magie, und die unheilige Säfte pumpen durch das, was ihre Adern darstellt. Dämonische Kreaturen sind nicht auf die normalen Voraussetzungen von Leben angewiesen, also auf Nahrung, Wasser, Luft etc.

Alle Attacken sind magisch. Würfle IW10, nachdem sie irgendeinem Treffer erhalten hat. Wenn sie den Wert oder höher würfelt, wird der Treffer ignoriert, selbst wenn er kritisch war. Wenn die Kreatur auf 0 LP reduziert wird, kehrt die Essenz sofort in das Reich des Chaos zurück und sie wird aus dem Spiel entfernt.

Instabil (nicht in Schreinraum)

Der Körper der Kreatur wird von übler Magie zusammengehalten, die im materiellen Universum von Natur aus instabil ist. Wann immer die Kreatur am Ende einer Runde mit irgendwelchen Gegnern im Nahkampf gebunden ist, die mehr Vorteile als sie haben, verliert die Kreatur so viele LP wie die Differenz ihrer Vorteile zu denen des Gegners mit den meisten Vorteilen beträgt, und die Magie, die sie zusammenhält, wird schwächer. Wenn die Kreatur also am Ende der Runde 1 Vorteil hat und der Gegner mit den meisten Vorteilen 3, dann verliert die Kreatur 2 LP. Wenn die LP der Kreatur auf 0 sinken, bricht die Magie zusammen, die sie stabil hält und sie „stirbt“.

Solange sich der Dämon im Schreinraum befindet, ignoriert er seine Eigenschaft *Instabil*.

Teilen*,

Sollte ein Rosa Horror einen Treffer erhalten, der ausreicht, um seine materielle Manifestation zu zerstören, spaltet er sich explosionsartig in zwei Blaue Horrors auf, anstatt in die Reiche des Chaos verbannt zu werden. Im krassen Gegensatz zu ihrem kichernden rosa Vorgänger scheinen die Blauen Horrors mürrisch und bösaartig. Ihre Gesichter zeigen häufig Grimassen und Spott. Anstatt eines Lachens spucken ihre schauerlichen Kehlen grummelnde, gemurmelte Flüche aus. Sobald der Horror eine Kritische Verletzung erleidet oder alle seine Lebenspunkte verliert, teilt er sich in zwei kleinere Blaue Horrors auf.

Korrumpierend (Moderat) (S.183 Grw.)

Moderate Korrumpierung ist eine Gefahr für jede Seele und sollte unter allen Umständen vermieden werden. Wenn der herausfordernde (+0) Besonnenheits-Wurf dagegen scheitert, erhältst du 2 Korrumpierungspunkte. Bei einem Knappen Erfolg (0-1) erhältst du 1 Korrumpierungspunkt. Bei einem Erfolg (2+) erhältst du keinen Korrumpierungspunkt.

Waffe +8 (Klauen)

Der Nahkampfschaden der Kreatur. Die Waffe verursacht Schaden in Höhe ihres Wertes, der bereits den Stärke-Bonus der Kreatur beinhaltet. Normalerweise entspricht der Schaden 4 + Stärke-Bonus (den Werten einer Handwaffe).