

# Conti Vampiro Pirati Zombie

I modelli di questa Lista seguiranno tutte le linee guida del Libro Conti Vampiro, in aggiunta avranno delle regole speciali qui a seguito riportate.

## **Regole Speciali di Armata**

- Non Morti come da LdE
- **ARMI A POLVERE NERA:** tutte le unità con AB 0 colpiscono sempre al 5+ immodificabile, ma ogni 1 sul tiro per colpire è diretto contro l'unità stessa.
- **ANFIBI:** in terreni acquosi non subiscono penalità al movimento, inoltre sono considerati dietro riparo leggero
- **MAGIA DEI PIRATI:** ogni artefatto evocazione di Nehek conta come 1DP nel computo degli stessi, e non 2DP a partire dal secondo artefatto

## **GRANDI EROI**

Luthor Harkon

### **EROI**

Vampiro  
Nocchiere/Nostromo

### **TRUPPA**

Banda di Pirati Zombi  
Banda di Pirati Zombi Artiglieri  
Carcassa rigonfia  
Miserabili Cagnacci  
Ratti dai denti aguzzi

### **TRUPPE SPECIALI**

Artiglieri del Ponte  
Cannoncino  
Carcassa Putrescente  
Marinai Volanti

### **TRUPPE RARE**

Syrene  
Regina Bess  
Leviatano Marcescente

## Luthor Harkon

Pti 350

Luthor Harkon

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	7	6	5	5	5	3	7	10

Equipaggiamento: Armatura Viscida, Uncino del Comandante, Pistola Archibugio d'Assalto, Pendente del Leviatano  
Regole speciali: Magical Void, Doppia Personalità

*Magical Void*: non è mago, ma genera 2DD e ha RM(2). Inoltre può lanciare 3 evocazioni di Nehek come artefatto a livello di potere 3 per ogni turno

*Doppia personalità*: All'inizio di ogni turno e quando subisce una ferita, tira un D6 e confronta il risultato con la seguente tabella:

- 1) Stupido e non può lanciare gli artefatti
- 2) Furia
- 3-4) Normale
- 5) Odio
- 6) Ripete i tiri per ferire

*Armatura Viscida*: armatura leggera, -1 ad essere colpito in Corpo a Corpo

*Uncino del Comandante*: +1 in forza e penetrazione

*Pistola Archibugio D'assalto*: gittata 16", spara 3 colpi a forza 5 magici, oppure può decidere di sparare un solo colpo mirando ad un modello nemico, anche se intruppato, con una penalità di -1 per colpirlo (a cui si sommano altri eventuali modificatori).

*Pendente del Leviatano*: TS4+, immune al venefico.

---

## Vampiro\*

Pti 85

Vampiro

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	6	5	5	4	3	2	6	7

Equipaggiamento: Arma Bianca  
Regole speciali: Vampiro, Lame Spettrali, RM 1

Opzioni armi: +6 punti coppia di pistole, +4 punti doppia arma bianca, +2 punti armatura leggera

Può spendere 50 punti in oggetti magici dalla lista comune o dei pirati

Il Vampiro è in grado di lanciare 1 evocazione di Nehek come artefatto a livello di potere 3 per ogni turno

\*I Vampiri possono essere BSB per +25 punti. Se portano uno stendardo magico non possono avere oggetti magici.

---

## Nostromo

Pti 65

Nostromo

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
4	3	3	3	3	1	2	5	7

Equipaggiamento: Arma Bianca  
Regole speciali: Non Morto, "All'arrembaggio!!!"

Opzioni arma: +6 punti coppia di pistole, +2 punti armatura leggera

"All'arrembaggio forzato": +15 punti, il livello di potere dell'evocazione di Nehek diventa pari a 4

Può spendere 50 punti in oggetti magici dalla lista comune o dei pirati

"All'arrembaggio!!!": Genera 1DD e può lanciare 1 artefatto evocazione di Nehek a lvl potere 3 a turno; inoltre può portare gli arcani.

## Ciurma dei Pirati

Pti 5

Pirata Zombie

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
4	1	0	2	2	1	1	0	2

Modelli 20+/40

Equipaggiamento: Mani e bastoni (arma bianca)

Regole speciali: Appena Morti

Un Pirata può essere promosso a Musicista per 5 Pti

Un Pirata può essere promosso ad Alfiere per 10 Pti

*Appena Morti:* non inseguono mai, ma causano D6 colpi d'impatto fo2 per ogni rango, ogni evocazione genera D6+4 modelli ed è possibile andare oltre il loro numero iniziale

## Banda dei Pirati

Pti 6

Pirata Zombie

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
4	1	0	2	2	1	1	0	2

Modelli 10+/20

Equipaggiamento: Pistola, Arma Bianca

Regole speciali: Appena Morti

Puoi sostituire la pistola con una coppia di pistole +1 punto/modello

*Appena Morti:* non inseguono mai, ma causano D6 colpi d'impatto fo2 per ogni rango, ogni evocazione genera D6+4 modelli per quelli con le armi da fuoco non è possibile andare oltre il loro numero iniziale

## Carcassa Rigonfia

Pti 25

Carcassa Rigonfia

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
4	1	0	3	4	1	2	0	2

Modelli 1+

Equipaggiamento: Artigli, Becco

Regole speciali: Attacchi Venefici, Decesso Gassoso

Non conta al fine del numero minimo di truppe schierabili

*Decesso gassoso:* Quando muore, piazza la sagoma da 3 pollici puntando il centro sul modello: chi viene colpito (risolvi eventuali parziali al 4+) deve superare un test di R o subire una ferita senza tiri armatura

## Miserabili Cagnacci

Pti 10

Miserabili cagnacci  
Cagnaccio Feroce

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
9	3	0	3	3	1	1	0	5
9	3	0	3	3	2	1	0	5

Modelli 5+/20

Equipaggiamento: Artigli, Denti aguzzi

Regole speciali: Attacchi Venefici, Cavalleria Leggera

Non conta al fine del numero minimo di truppe schierabili

Un Miserabile Cagnaccio può essere promosso a Cagnaccio Feroce per 10 Pti

## Ratti dai Denti Aguzzi

Pti 30

Ratto

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	2	0	2	2	5	5	0	10

Modelli 1+5

Equipaggiamento: Artigli, Denti aguzzi

Regole speciali: Attacchi Venefici, Sciame, Schermagliatori, Piccoli

Non conta al fine del numero minimo di truppe schierabili

Non è possibile aggregare Personaggi alla truppa di Ratti

## Artiglieri del Ponte

Pti 12

Artigliere

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
4	3	0	3	3	1	1	0	3

Modelli 3+10

Equipaggiamento: Arma Bianca, Armatura Leggera, Mitragliatrice

*Mitragliatrice*: funziona al pari di un archibugio con Forza 6 e gittata 36"

NB: viene utilizzata una basetta da cavalleria, ed ha una FdU 2 (come un Jezzail)

## Cannoncino

Pti 60

Cannoncino  
Artigliere

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
-	-	-	-	7	-	3	-	-
4	2	0	3	3	1	1	0	3

Modelli 1 Cannoncino e 3 Serventi

Equipaggiamento: Arma Bianca

Regole speciali: Muove e Spara

Funziona come un normale cannone con una gittata pari a 24" ed ad una Forza pari a 7

## Carcassa Evocata

Pti 40

Carcassa

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	3	0	5	4	D6+1	3	0	4

Modelli 3+10

Equipaggiamento: Arma Bianca

## Marinai Volanti

Pti 30

Cannoncino

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
1	3	0	3	3	3	2	0	5

Modelli 3+10

Equipaggiamento: Arma Bianca

Regole speciali: Volanti, Schermagliatori, Bye Bye

*Bye Bye*: L'unità può sganciare, sorvolando durante la partita, N marinai (dove N è il numero di marinai volanti acquistati ad inizio partita per quell'unità). Ogni marinaio sganciato causa D3 colpi fo4 NO TA; inoltre, per ogni marinaio sganciato, l'unità subisce una ferita

## Syrenne

Pti 55

Syrenne  
Arpia

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	4	0	4	3	2/3	2	4	6
6	4	0	5	3	3/4	2	4	6

Modelli 3+/10

Equipaggiamento: Artigli (doppia arma bianca)

Regole speciali: Vampiro, Terrore, Schermagliatori, Eteree, Canto Marino, Penetrazione

*Canto Marino*: una volta a turno, possono effettuare uno dei seguenti canti:

-Musica Ammalatrice: all'inizio della fase magica, scegli una unità nemica entro 12". Questa deve effettuare un test di disciplina con 3 dadi (scartando il più basso). Se fallito, l'unità è costretta a dichiarare una carica sulla Syrenne nella sua prossima fase di Movimento (deve essere la PRIMA carica dichiarata) ed è considerata immune alla psicologia in quel turno. Nel caso in cui non dovesse riuscire ad effettuare la carica, il canto si considera sprecato per quel turno

-Feeling Naturale: all'inizio del turno del giocatore dei Pirati, le Syrenne possono intonare questo canto. Esso modifica di +-D3 sulla tabella meteorologica A e di +-1 sulla tabella meteorologica B

-Canto dello Sconforto: Nella fase magica, scegli un'unità nemica in vista entro 18": essa sarà soggetta ad una penalità di -D3 alla disciplina fino all'inizio della prossima fase magica amica

-Musica Infernale: nella fase magica scegli un'unità amica entro 12". Nella seguente fase di corpo a corpo essa avrà la regola "Attacca sempre per primo" e la possibilità di ripetere i tiri per colpire. Non possono intonare per 2 turni consecutivi lo stesso canto!!!

## Leviatano Marcescente

Pti 200

Leviatano

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
6	3	0	6	6	5	5	0	6

Equipaggiamento: Coda uncinata e Fauci (arma bianca)

Regole speciali: Terrore, Pelle a Scaglie (3+), Pelle Viscida, Icore Acido

*Icore Acido*: sagoma a goccia, forza 2, -3 al tiro armatura, attacco venefico

*Pelle Viscida*: -1 ad essere colpito in corpo a corpo

## Regina Bess 0 - 1

Pti 240

Regina Bess  
Artigliere

Mo	Ac	Ab	Fo	Re	At	Fe	In	Di
-	-	-	-	7	-	5	-	-
4	3	0	3	3	1	1	0	4

Equipaggiamento: Arma Bianca

Funzionamento :

-Decidi il bersaglio e stima la distanza.

-Gittata 72", forza 10, non concede tiri armatura

-Tira 2 Dadi Artiglieria prima del rimbalzo e risolvi normalmente i miss sulla tabella dei cannoni

-Piazza la sagoma da 3" nel punto ottenuto. Stabilisci i colpiti con la regola del 4+

-Tira un dado artiglieria per il rimbalzo e risolvi normalmente come per un cannone

## **OGGETTI MAGICI**

Oggetti comuni come da libro degli eserciti dei Conti Vampiro

### **Armi Magiche**

Dirty Serpent	50 punti
Sloppy Cruickshank's Long-Lost Cutlass	25 punti
Lucky Levi's Hook Hand	35 punti
Dente Del Drago	25 punti
<i>Ferisce al 2+ qualsiasi modello con più di 2 ferite sul profilo, il tiro armatura è modificato dalla forza di chi la usa.</i>	
Pistole Coralline	35 punti
<i>Gittata 12", muovi e spara, penetrazione</i>	
<i>Si tratta di due pistole, entrambe sparano due colpi a Fo 4 in ogni fase di tiro (per un totale di 4) impegnano entrambe le mani, e in corpo a corpo conferiscono un attacco addizionale al possessore e, ovviamente, attacchi magici.</i>	
Ratti del Molo	20 punti

### **Armature Magiche**

Osso di Seppia	20 punti
<i>Conferisce al possessore un TA di 5+ e un TS di 6+, può essere normalmente combinata con altri equipaggiamenti.</i>	
Elmo del pappagallo	10 punti
<i>Conferisce un TA di 6+, il possessore è immune al colpo mortale</i>	

### **Oggetti Incantati**

Gentleman Jenkins's Trusty compass	25 punti
Mad Mullet's Spyin' Glass	15 punti
Black Buckthorn's Treasure map	15 punti
Slann Gold	25 punti
Firewater	10 punti
Hard Stuff	30 punti

### **Arcani**

13 botti di Rhum Arcano (liv potere 4)	25 punti
<i>Consente di lanciare un'evocazione di Nehek. Tuttavia ogni volta che l'utilizzi tira un D6, se esce 1 il rhum è finito e l'oggetto non può essere più usato. (è possibile possedere più Nostromi con questo arcano, max 1 per Eroo)</i>	

### **Talismani**

Ex-Parrot	30 punti
Muco di balena	25 punti
<i>Chi cerca di colpire il possessore in corpo a corpo subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire</i>	
Ventose di calamaro	25 punti
<i>Ogni nemico che viene colpito dal possessore perde un singolo attacco</i>	

### **Stendardi Magici**

Dead Man's Chest	35 punti
Ship's Colors	50 punti
Totem di scinchi	15 punti
<i>L'unità causa terrore nei confronti degli scinchi</i>	

*Questo documento è completamente NON ufficiale e in nessun modo appoggiato dalla Games Workshop Limited. L'uso di qualsivoglia contenuto all'interno del documento corrente e il cui copyright appartiene alla Games Workshop Limited, è fattoo amatorialmente e senza scopo di lucro. E' ASSOLUTAMENTE e TASSATIVAMENTE vietata la commercializzazione di questo documento.*