

SÖLDNER REFERENZSEITE

Auf dieser Seite haben wir noch einmal die Werte und wichtigsten Regeln für die Söldnerarmee zusammengefasst, damit du sie im Spiel immer schnell bei der Hand hast.

SÖLDNER

Kommandanten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Söldnergeneral	4	6	5	4	4	3	6	4	9	
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8	
Helden	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Zahlmeister	4	4	4	4	4	2	4	2	8	
Söldnerhauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8	
Zauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	
Kerneinheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Duellist	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Plänkler
Schwerer Kavallerist	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Leichter Kavallerist	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Leichte Kavallerie
Eliteeinheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Verursacht Angst
Zwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Hass auf Grünhäute, Verfolgen/Flihen 2W6-1 Zoll
Norsca-Marodeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Raserei
Leibwache des Zahl.	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Leibwache
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	Kein Abzug bei Bewegung durch Wälder
Seltene Einheiten	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Suppenkatapult	-	-	-	-	4	2	-	-	-	
Halbling-Besatzung	4	2	4	2	2	1	5	1	8	
Reittiere	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Sonderregeln
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6	Flieger

SUPPENKATAPULT

- Bestimm das Ziel und schätz die Entfernung (maximal 36 Zoll).
- Leg die 3-Zoll-Schablone über den angepeilten Punkt und wirf den Abweichungs- und Artilleriewürfel.
- Wenn der Artilleriewürfel eine FEHLFUNKTION anzeigt, würfelst du auf der Steinschleuder-Fehlfunktionstabelle, ansonsten ...
 - Zeigt der Abweichungswürfel einen TREFFER, hat der Topf den angepeilten Punkt getroffen.
 - Zeigt der Abweichungswürfel einen Pfeil, ist der Topf in dessen Richtung in der vom Artilleriewürfel angezeigten Entfernung vom angepeilten Punkt gelandet.
- Alle vollständig unter der Schablone liegenden Modelle werden getroffen, teilweise bedeckte bei 4+.
- Führ Treffer mit Stärke 3 durch. Verwundende Treffer verursachen W3 Punkte Schaden. (Das Modell unter dem Zentrum der Schablone erleidet einen Treffer mit Stärke 6.) Rüstungswürfe sind nicht erlaubt.

KANONE

- Richte die Kanone auf das Ziel aus und schätz die Reichweite (maximal 48 Zoll).
- Wirf den Artilleriewürfel und addier das Ergebnis zur geschätzten Entfernung. Die Kanonenkugel legt diese Entfernung zurück, bevor sie auf dem Boden aufschlägt.
- Wenn du eine FEHLFUNKTION erlitten hast, musst du auf der Kanonen-Fehlfunktionstabelle würfeln. Ansonsten markierst du den Punkt, wo die Kanonenkugel aufschlägt, und wirfst den Artilleriewürfel, um die Sprungdistanz zu ermitteln. Alle Modelle im Weg der springenden Kugel werden getroffen.
- Wenn du beim Springen eine FEHLFUNKTION würfelst, bleibt die Kanonenkugel am Aufschlagpunkt stecken.
- Führ die Treffer mit Stärke 10 durch. Verwundende Treffer verursachen W3 Punkte Schaden. Rüstungswürfe sind nicht erlaubt.

PIKEN

- Können aus vier Gliedern eingesetzt werden, müssen mit zwei Händen geführt werden (siehe Seite 89 im Warhammer-Regelbuch).
 - Attackieren in der ersten Phase jedes Nahkampfs zuerst, selbst vor angreifenden Gegnern. Beachte, dass Gegner, die aufgrund besonderer Fertigkeiten oder magischer Gegenstände zuerst zuschlagen dürfen, weiterhin vor Pikenträgern attackieren.
 - Mit Piken bewaffnete Modelle erhalten einen Stärkebonus von +1 in jeder Nahkampfphase, in der sie von Kavallerie, Streitwagen oder Monstern inklusive Reitern attackiert werden (beachte, dass dieser Bonus nur gegen die aufgeführten angreifenden Einheiten zur Geltung kommt, nicht gegen andere Einheiten).
- Diese Sonderregeln können nicht gegen feindliche Einheiten in der Flanke oder im Rücken der Pikenträger eingesetzt werden.



WARHAMMER

SÖLDNER - KRIEGER ZUR HEUER

Von Alessio Cavatore

Dies ist eine Geschichte aus der Warhammer Welt – eine Geschichte von Helden, Banditen, Wegelagerern, Freibeutern und tapferen Abenteurern, die bereitwillig ihr Leben aufs Spiel setzen, um zu unermesslichem Reichtum zu gelangen. Sie sind die Söldner. Diese Armeeliste ist Teil des Projekts "Kriegerische Horden", also eine vorläufige Armeeliste, die es Spielern ermöglicht, Söldner in ihre Armeen aufzunehmen. Ob du nun eine reine Söldnerarmee ausheben möchtest oder einzelne Regimenter für deine Armee anheuern willst – diese Armeeliste ist genau das, was du dafür benötigst.



Die Tileaner sind zurück!

Im Gegensatz zu anderen Armeen haben Söldner weder ein einheitliches Herkunftsland, noch gehören sie alle dem gleichen Volk an, obgleich Menschen besonders häufig vertreten sind. Söldner sind Banden aus Kriegeren, die für den Kampf leben. Sie kämpfen für Ruhm, sie kämpfen für Abenteuer, aber vor allem kämpfen sie für sagenhaften Reichtum. Manche sind wenig mehr als Halunken, Piraten und Halsabschneider der unzuverlässigsten Sorte, andere wiederum sind edle Prinzen und "ehrenhafte" Freibeuter, die zusammen mit ihrem Gefolge aus kühnen Kriegeren nach Abenteuern in fernen Ländern suchen.

Wie bereits erwähnt, sind nicht alle Söldner Menschen, jedoch die meisten. Unter ihnen befinden sich Freibeuter aus den Meeren um Norsca, Korsaren aus Arabia und mysteriöse Kampfmönche aus dem fernen Osten. Diese Kämpfer bilden für gewöhnlich umherziehende Banden, die den Befehlen eines charismatischen oder auch besonders brutalen Anführers gehorchen. Die berühmtesten Banden sind meist nach ihrem Anführer benannt, wie zum Beispiel Hagar Weißzahns Wermarodeure, Khalags Scharfschützen oder Golvfags berühmte Oger. Söldnerarmeen bestehen aus unterschiedlichsten Banden, die dem Oberbefehl eines verwegenen Söldnergenerals unterstehen.

ALLZEIT BEREIT...

Söldnerarmeen kämpfen rund um die Warhammer Welt. Sie sind überall dort zu finden, wo ein mutiger Abenteurer sein Glück machen kann. So ziehen zum Beispiel die Schatzkammern der Echsenmenschen von Lustria zahllose Mächtigen-Eroberer an. Weiter im Osten locken die mysteriösen Dracheninseln oder das in Nebel gehüllte Cathay den tapferen Glücksritter mit sagenumwobenen Schätzen. Die Welt ist voll von Zweckbündnissen solcher Vagabunden, die vom schnellen Reichtum träumen.

Obwohl Söldner ihre Dienste in den verschiedensten Ländern anbieten, so kommen doch die meisten dieser Abenteurer nach Tilea. Aus den Königreichen der Alten Welt und fernen Ländern strömen Söldner in dieses Land, in dem ihnen zahlreiche Geschäftspartner und regelmäßiger Sold winken. Tilea ist ein anarchisches Reich, dessen zersplitterte Ländereien von einer Vielzahl Regenten beherrscht werden. Viele der stolzen und reichen Hafenstädte werden von selbsternannten Prinzen regiert. Die größte Macht besitzen jedoch reiche Handelsfürsten, die immer wieder mit Begeisterung Pläne und Verschwörungen gegen Steuereintreiber des Staats oder ihre eigenen Konkurrenten schmieden. Dies hat zu der Tradition geführt, dass alle Heere Tileas Söldnerheere sind – bezahlt und angestellt von einem reichen Prinzen, einem verschlagenen Kaufmann oder einem herrschsüchtigen Tyrann.

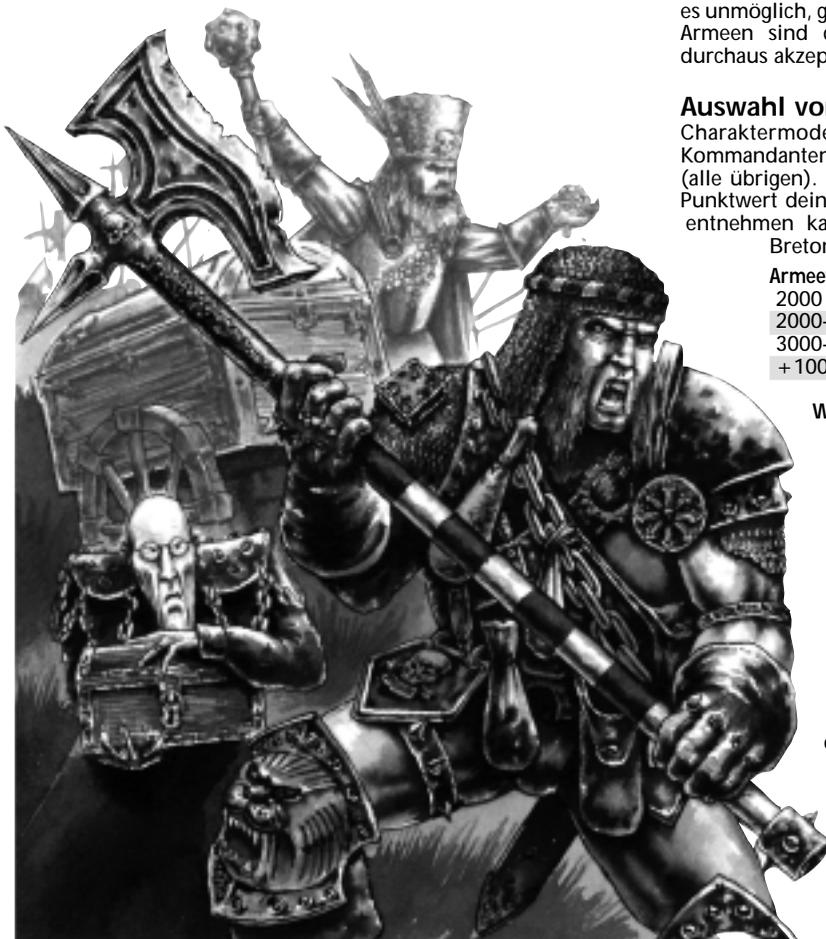


ARMEELISTE FÜR SÖLDNER

Diese Armeeliste wurde im Rahmen des Projekts *Kriegerische Horden* erstellt. *Kriegerische Horden* enthält Armeelisten für alle Völker bei Warhammer und ermöglicht es auch Veteranen, sofort mit ihrer vorhandenen Armee das neue Warhammer zu spielen. *Kriegerische Horden* ist jedoch nicht die endgültige Version der Armeelisten – sie ist eine Übergangslösung, bis die neuen Armeebücher erscheinen. Du solltest wissen, dass die Armeebücher nicht nur umfangreicher sind, sondern auch teilweise von den in *Kriegerische Horden* vorgestellten Regeln abweichen.

Da *Kriegerische Horden* nur eine Übergangslösung bietet, nennen wir die darin enthaltenen Armeelisten auch "vorübergehende Armeelisten". Als Neueinsteiger wirst du ihnen viele interessante Informationen über die unterschiedlichen Armeen entnehmen können. Trotzdem sind noch nicht alle hier aufgeführten Truppentypen als Modelle erhältlich und einige existierende Miniaturen werden bis zum Erscheinen ihres neuen Armeebuchs noch überarbeitet. Neueinsteigern empfehlen wir, eine der neuen Armeen zu sammeln (Imperium oder Orks & Goblins), für die bereits überarbeitete Modelle in der Grundbox enthalten bzw. in letzter Zeit erschienen sind. Die übrigen Armeen folgen in ein- bis zweimonatigen Abständen.

Wir haben diese Listen zusammengestellt, da wir alle selbst begeisterte Warhammer-Spieler sind, die seit Jahren Miniaturen sammeln und über umfangreiche Armeen verfügen. Genau wie jeder andere Spieler wollen wir weiterhin unsere existierenden Armeen ins Feld führen – und mit *Kriegerische Horden* kannst du genau das! Natürlich hält uns das nicht davon ab, unsere Truppen zu erweitern oder gar neue Armeen zu sammeln. Letzten Endes werden auch einige ältere Truppentypen aus bestimmten Armeen genommen – einfach, weil sie nicht mehr in das neue Armeebild passen. Zum jetzigen Zeitpunkt wissen wir jedoch noch nicht, welche Details sich im Einzelnen ändern werden – uns stehen noch etliche Probespiele bevor...



ZUSAMMENSTELLEN EINER ARMEE

Söldnerarmeen werden nach dem in *Kriegerische Horden* beschriebenen Prinzip ausgewählt. Dieses unterscheidet sich von den alten Regeln und wird im Folgenden erläutert.

Aufbau der Armeeliste

Die Armeeliste ist in vier Sektionen unterteilt:

- CHARAKTERMODELLE
- KERNEINHEITEN
- ELITEINHEITEN
- SELTENE EINHEITEN

Charaktermodelle stellen die fähigsten, stärksten und erfolgreichsten Individuen deiner Armee dar, außergewöhnliche und herausragende Anführer wie Helden und Zauberer. Sie bilden einen wichtigen und schlagkräftigen Teil deiner Armee.

Kerneinheiten repräsentieren die gewöhnlichen Krieger deiner Armee. Sie bilden die Masse an Truppen und tragen meist die Hauptlast des Kampfes.

Eliteeinheiten sind Truppen deiner besten Kämpfer oder einige gebräuchlichere Kriegsmaschinen. Sie stehen deiner Armee nur in begrenzter Zahl zur Verfügung.

Seltene Einheiten werden als solche bezeichnet, weil es sie, anders als deine gewöhnlichen Truppen, nur selten gibt. Sie repräsentieren legendäre Regimenter, vom Aussterben bedrohte Kreaturen und seltene Kriegsmaschinen.

Zusammenstellen deiner Armee

Beide Spieler einigen sich auf einen Punktwert, anhand dessen sie ihre Armeen aufstellen. Die meisten Spieler bevorzugen 2000 Punkte pro Schlacht, die dann etwa einen Abend dauert. Worauf immer ihr euch einigt, dieser Wert gibt lediglich das Maximum an Punkten an, für die Truppen "gekauft" werden können. Meist ist es unmöglich, genau auf den Wert zu kommen. Viele 2000-Punkte-Armeen sind daher nur 1997 oder 1999 Punkte wert, was durchaus akzeptabel ist.

Auswahl von Charaktermodellen

Charaktermodelle werden in zwei Kategorien unterteilt: Kommandanten (die mächtigsten Charaktermodelle) und Helden (alle übrigen). Die Höchstzahl der Charaktermodelle hängt vom Punktwert deiner Armee ab, wie du der untenstehenden Tabelle entnehmen kannst. Diese Tabelle gilt für alle Armeen außer Bretonen (siehe *Kriegerische Horden*).

Armeewert	max. Charaktermodelle	Kommandanten
2000	3	0
2000-2999	4	bis zu 1
3000-3999	6	bis zu 2
+1000	+ max. 2	+ max. 1

WICHTIG: Die Anzahl der Charaktermodelle entspricht der Anzahl aller Charaktermodelle, **inklusive** Kommandanten. Eine 2500-Punkte-Söldnerarmee darf bis zu vier Charaktermodelle enthalten, von denen 1 ein Kommandant sein darf (also max. 1 Kommandant + 3 Helden).

Eine Söldnerarmee muss nicht das Maximum an Charaktermodellen beinhalten, mindestens jedoch **zwei**, den **General** und den **Zahlmeister**. Ebenso muss deine Armee keinen Kommandanten enthalten, es können auch alle Charaktermodelle Helden sein.

Vor jeder Schlacht ernennst du ein Charaktermodell zum General und teilst deine Entscheidung dem Gegner mit. Der General muss das Modell mit dem höchsten Moralwert in deiner Armee sein.

Sollten mehrere Charaktermodelle einen gleich hohen Moralwert aufweisen, musst du dich trotzdem für ein Modell entscheiden, da es immer nur einen General geben kann.

Streitwagen & berittene Monster

Manche Charaktermodelle können auf Monstern reiten oder mit Streitwagen fahren. Jedes Charaktermodell erhält seinen eigenen Streitwagen/Monster. Es werden sich nicht mehrere Charaktermodelle auf ein Monster/Streitwagen zwängen!

Magische Gegenstände

Charaktermodelle der Söldner haben ausschließlich auf die im Regelbuch aufgeführten "gewöhnlichen" magischen Gegenstände Zugriff. Beachte, dass du keine magischen Gegenstände von anderen Armeen auswählen darfst. Kommandanten dürfen bis zu 100 Punkte an magischen Gegenständen erhalten. Andere Charaktermodelle dürfen magische Gegenstände für bis zu 50 Punkte erhalten. Besondere Charaktermodelle bzw. Anführer von legendären Söldnerregimentern haben spezifische Gegenstände und dürfen sonst keinerlei zusätzliche Ausrüstung erhalten. Umgekehrt können ihre magischen Gegenstände auch nur von ihnen selbst eingesetzt werden.

Am Anfang der Armeeliste sind alle Einheiten aufgeführt, die eine magische Standarte erhalten dürfen.

Auswahl der Truppen

Deine Truppen werden in Kerneinheiten, Eliteeinheiten und Seltene Einheiten unterteilt. Die verfügbare Anzahl jedes Einheitentyps hängt von der Gesamtgröße deiner Armee ab. Dabei wird folgende Tabelle verwendet:

Armeegröße	Kern	Elite	Selten
<2.000	2+	0-3	0-1
2.000-2.999	3+	0-4	0-2
3.000-3.999	4+	0-5	0-3
+1.000	+1	+1	+1

Wenn du zum Beispiel eine 2000-Punkte-Armee spielen möchtest, musst du wenigstens 3 Kerneinheiten einsetzen. Außerdem darfst du zusätzlich bis zu 4 Eliteeinheiten und/oder bis zu 2 Seltene Einheiten einsetzen.

Wenn in der Armeeliste ein Eintrag mit 0-1 gekennzeichnet ist, gibt dies die Maximalanzahl des entsprechenden Truppentyps in deiner Armee an. Ansonsten gelten die obigen Einschränkungen.

Einträge

Jede Einheit nimmt einen Eintrag in der Armeeliste ein. Hier werden sowie der Name als auch alle Beschränkungen aufgeführt.

Profilwerte. Hier sind die Profilwerte für die Modelle der Einheit aufgelistet. Oft sind mehrere Profile angegeben, von denen manche optional sind.

Einheitengröße. In jedem Eintrag ist eine Mindestgröße und oft auch noch eine Maximalgröße angegeben.

Ausrüstung. Hier ist die Grundausrüstung der Einheit angegeben, die bereits in den Punktkosten einberechnet ist. Außerdem findest du optionale Ausrüstungsmöglichkeiten, die du zu den angegebenen Punktkosten zusätzlich erwerben kannst.

Sonderregeln. Viele Einheiten unterliegen Sonderregeln, die in diesem Absatz aufgeführt sind.

Besondere Charaktermodelle und legendäre Söldnerregimenter

Im nächsten White Dwarf stellen wir besondere Charaktermodelle der Söldner sowie legendäre Söldnerregimenter vor. In der Zukunft werden wir neue Charaktermodelle und Regimenter veröffentlichen, um das erhältliche Sortiment zu vervollständigen und zu bereichern. Die besonderen Charaktermodelle dürfen ausschließlich in reine Söldnerarmeen aufgenommen werden. Legendäre Söldnerregimenter dürfen sowohl von Söldnerarmeen als auch von anderen Warhammer-Armeen eingesetzt werden. Dabei sind jedoch eventuelle Einschränkungen zu beachten, die bei den Regimentern vermerkt sind.

Söldner in anderen Armeen

Die meisten Warhammer-Armeen können Söldner in ihre Reihen aufzunehmen. Diese gelten in den meisten Fällen als Seltene Einheiten. Außerdem gelten folgende Einschränkungen:

Imperium, Dämonen, Tiermenschen, Chaoskrieger, Dunkelelfen, Skaven, Vampire, Khemri, Zwerge und Echsenmenschen dürfen jede beliebige Söldnerarmee anheuern.

Chaoszwerge, Waldelfen, Hochelfen sowie Orks & Goblins dürfen jede Söldnerarmee außer Zwergen anheuern.

Bretonen dürfen keinerlei Söldner anheuern.

Wichtige Fakten

• Die Anzahl der Charaktermodelle entspricht der Anzahl aller Charaktermodelle, **inklusive** Kommandanten.

• Die Anzahl an Kerneinheiten gibt das *Minimum* an. Bei Elite- und Seltene Einheiten ist immer das *Maximum* angegeben.

Champion, Musiker & Standartenträger

Jede Infanterieeinheit der Armee darf für jeweils +10 Punkte je ein Modell des Regiments zu einem Champion, einem Musiker und/oder einem Standartenträger aufwerten. Kavallerieeinheiten haben die gleichen Optionen für +15 Punkte pro Modell. Wenn die Einheit mit Bögen, Langbögen oder Armbrüsten ausgerüstet ist, erhält der Champion +1 BF, ansonsten +1 A. Der Standartenträger der Leibwache des Zahlmeisters darf eine magische Standarte für maximal 50 Punkte erhalten.

SONDERREGELN

Folgende Sonderregeln gelten für Söldnerarmeen:

• **Zaubersprüche:** Söldnerzauberer dürfen jede der im Warhammer-Regelbuch aufgeführten Lehren verwenden.

• **Piken:** Kämpfen aus vier Gliedern; müssen beidhändig geführt werden (siehe Seite 89 im Warhammer-Regelbuch).

In der ersten Nahkampfphase attackieren sie immer zuerst, sogar dann, wenn sie angegriffen wurden. Beachte, dass Feinde, die aufgrund besonderer Fertigkeiten oder Magie immer zuerst zuschlagen, weiterhin vor Modellen mit Piken zuschlagen.

Modelle mit Piken erhalten einen +1 Stärkebonus in der Nahkampfphase des Spielzugs, in dem sie von Kavallerie, Streitwagen oder Monstern angegriffen wurden.

Diese Sonderregeln können **nicht** gegen Gegner eingesetzt werden, die den Pikenträgern in Flanke oder Rücken gefallen sind.

• **Zahlmeister:** Der Zahlmeister ist für die Kasse zuständig, aus der die Armee bezahlt wird. Er trägt die Schlüssel für die Schatztruhe stets bei sich, und das macht ihn in den Augen der Söldner wenigstens ebenso bedeutsam wie den General. Um dies darzustellen, wird der Schlüssel genau wie eine Armeestandarte behandelt (+1 auf das Kampfergebnis, alle Aufriebstests in 12 Zoll Umkreis dürfen wiederholt werden, kann vom Feind erobert werden usw.). Zusätzlich muss jede Einheit am Ende der laufenden Phase, in der der Zahlmeister ausgeschaltet wird, einen Paniktest ablegen. Außerdem *hasst* jede Söldnerarmee in der Armee von da an für den Rest der Schlacht die gegnerische Einheit, die den Schlüssel des Zahlmeisters besitzt.

MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Folgende magischen Gegenstände können unter den üblichen Einschränkungen von Einheiten bzw. Charaktermodellen der Söldner eingesetzt werden (siehe Seite 154 im Warhammer-Regelbuch).

Reißende Klinge (magische Waffe): Rüstungswürfe des Gegners werden um -1 erschwert. **10 Punkte**

Schwert der Macht (magische Waffe): Addiert +1 auf die Stärke des Trägers. **20 Punkte**

Schlachtenklinge (magische Waffe): Träger erhält +1 Attacke. **25 Punkte**

Behende Klinge (magische Waffe): Der Träger addiert +1 auf alle Trefferwürfe im Nahkampf. **30 Punkte**

Verzauberter Schild (magische Rüstung): Zählt als Schild, verleiht einen 5+ Rüstungswurf. **10 Punkte**

Schutztalesman (Talisman): Verleiht seinem Träger einen 6+ Rettungswurf. **15 Punkte**

Magiebannende Spruchrolle (arkanes Artefakt): Bannt automatisch einen feindlichen Zauberspruch (nur eine Anwendung). **25 Punkte**

Energiestein (arkanes Artefakt): Verleiht einmal pro Schlacht +2 Würfel für einen Komplexitätswurf. **25 Punkte**

Stab der Zauberei (arkanes Artefakt): Addiert +1 auf alle Bannwürfe seines Trägers. **50 Punkte**

Kriegsbanner (magische Standarte): Verleiht zusätzlich +1 auf das Kampfergebnis, kann nicht verfolgen. **25 Punkte**

KOMMANDANTEN

Kampfgestählte, über und über mit Narben bedeckte Veteranen und mysteriöse Zauberer aus fernen Ländern stellen deine Kommandanten. Ein Söldnergeneral ist ein mächtiges Individuum, das in der Alten Welt gefürchtet und respektiert wird.

REITTIERE DER CHARAKTERMÖDLLE

Hier sind die Profilwerte für Reittiere, die von den Charaktermodellen einer Söldnerarmee geritten werden können.

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6

Sonderregeln: Pegasi können fliegen.



SÖLDNERGENERAL 90 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
General	4	6	5	4	4	3	6	4	9

Ausrüstung: Handwaffe. Der Söldnergeneral darf einen Morgenstern (+3 Punkte) oder eine Hellebarde (+6 Punkte) erhalten. Er darf außerdem einen Langbogen (+15 Punkte), eine Armbrust (+15 Punkte), eine Pistole (+10 Punkte) oder ein Pistolenpaar (+20 Punkte) tragen. Er darf mit einem Schild (+3 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+3 Punkte) oder schwerer Rüstung (+6 Punkte) ausgestattet werden.

Söldnergeneräle dürfen auf einem Pegasus (+50 Punkte) oder einem Streitross (+15 Punkte) reiten. Das Streitross darf einen Rossharnisch (+6 Punkte) erhalten. Wenn der Söldnergeneral beritten ist, darf er einen Speer (+3 Punkte) oder eine Lanze (+6 Punkte) erhalten.

SÖLDNER-MEISTERZAUBERER 175 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8

Ausrüstung: Handwaffe. Der Meisterzauberer darf keine weitere Ausrüstung außer einen Rossharnisch für sein Streitross erhalten.

Meisterzauberer dürfen auf einem Pegasus (+50 Punkte) oder einem Streitross (+15 Punkte) reiten. Das Streitross darf einen Rossharnisch (+6 Punkte) erhalten.

Sonderregeln: Söldner-Meisterzauberer sind Zauberer der Stufe 3, die für +35 Punkte auf Stufe 4 befördert werden können.



1 ZAHLMEISTER 55 Punkte pro Modell

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

Ausrüstung: Handwaffe. Zahlmeister können mit zusätzlicher Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Morgenstern (+2 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) ausgerüstet werden. Sie können außerdem einen Langbogen (+10 Punkte), eine Armbrust (+10 Punkte), eine Pistole (+7 Punkte) oder ein Pistolenpaar (+14 Punkte) erhalten. Sie dürfen mit einem Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgestattet werden.

Zahlmeister dürfen auf einem Streitross (+10 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Wenn der Zahlmeister beritten ist, darf er Speer (+2 Punkte) oder Lanze (+4 Punkte) erhalten.

Zahlmeister: Jede Söldnerarmee muss einen Zahlmeister enthalten. Der Zahlmeister darf nicht der General der Armee sein. Er ist eine Heldenauswahl.

SÖLDNERHAUPTMANN 50 Punkte pro Modell

	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
Hauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8

Ausrüstung: Handwaffe. Der Hauptmann kann mit zusätzlicher Handwaffe (+4 Punkte), Zweihandwaffe (+4 Punkte), Morgenstern (+2 Punkte) oder Hellebarde (+4 Punkte) ausgerüstet werden. Er darf außerdem einen Langbogen (+10 Punkte), eine Armbrust (+10 Punkte), eine Pistole (+7 Punkte) oder ein Pistolenpaar (+14 Punkte) erhalten. Er kann mit einem Schild (+2 Punkte) und/oder leichter Rüstung (+2 Punkte) oder schwerer Rüstung (+4 Punkte) ausgestattet werden.

Hauptmänner dürfen auf einem Pegasus (+50 Punkte) reiten. Hauptmänner dürfen auf einem Streitross (+10 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf. Wenn der Hauptmann beritten ist, darf er Speer (+2 Punkte) oder Lanze (+4 Punkte) erhalten.

SÖLDNERZAUBERER 60 Punkte pro Modell

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

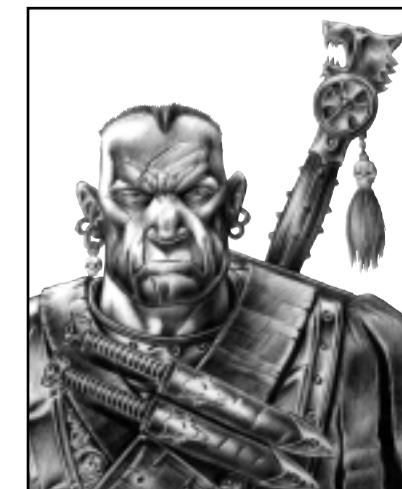
Ausrüstung: Handwaffe. Der Söldnerzauberer darf keine weitere Ausrüstung außer einen Rossharnisch für sein Streitross erhalten.

Söldnerzauberer dürfen auf einem Streitross (+10 Punkte) reiten, das einen Rossharnisch (+4 Punkte) erhalten darf.

Sonderregeln: Söldnerzauberer sind Zauberer der Stufe 1, die für +35 Punkte auf Stufe 2 befördert werden können.

HELDEN

Der Zahlmeister verwaltet die Regimentskasse, was sehr zu seiner Popularität beiträgt. Hauptmänner der Söldner sind erfahrene Anführer, rau im Umgang, doch beliebt bei ihren Soldaten. Söldnerzauberer sind Ausgestoßene oder Abtrünnige der Magieakademien und verdienen ihren Unterhalt, indem sie ihre Dienste an den Meistbietenden verkaufen.



KERNEINHEITEN



PIKENTRÄGER		10 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

Die Pike ist die bevorzugte Infanteriewaffe der Tileaner. Doppelt so lang wie ein gewöhnlicher Speer und länger als jede Lanze bilden Pikener einen undurchdringlichen Wall aus Stahlspitzen.
Einheitengröße: 10+
Ausrüstung: Handwaffe, leichte Rüstung und Piken. Dürfen schwere Rüstung (+1 Punkt) erhalten.

ARMBRUSTSCHÜTZEN		8 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Armbrustschütze	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

Den Großteil der Fernkampfeinheiten einer Söldnerarmee bilden Armbrustschützen aus Tilea, Estalia und den Grenzgrafschäften.
Einheitengröße: 10+
Ausrüstung: Handwaffe und Armbrust.

DUELLISTEN		5 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Duellist	4	4	3	3	3	1	4	1	7	

Kleine Einheiten leicht bewaffneter Plänkler werden meist an den Flanken von Regimentern aus Pikenträgern postiert.
Einheitengröße: 8+
Ausrüstung: Schwert (Handwaffe). Dürfen maximal einen der folgenden Gegenstände erhalten: Schild (+1 Punkt), zusätzliche Handwaffe (+2 Punkte), Pistole (+4 Punkte). Dürfen zusätzlich Wurfmesser (+2 Punkte) erhalten.
Sonderregeln: Duellisten sind Plänkler.

SCHWERE KAVALLERIE		19 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Söldnerkavallerist	4	4	3	3	3	1	3	1	8	
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Die Söhne von Adligen aus Bretonia, dem Imperium und Tilea bilden die Stoßtruppen vieler Söldnerarmeen. Zuweilen werden auch kislewitische Flügelulane angeheuert, die für ihre schnellen Manöver berühmt sind.
Einheitengröße: 5+
Ausrüstung: Handwaffe, Lanze, schwere Rüstung und Schild. Dürfen Rossharnische (+2 Punkte) für ihre Streitrosser erhalten.

LEICHTE KAVALLERIE		11 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Reiter	4	3	3	3	3	1	3	1	7	
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	

Diese kostbaren Scouteinheiten bilden in der Schlacht die Vorhut, unterbrechen die feindlichen Nachschublinien und greifen verwundbare Kriegsmaschinen in wagemutigen Flankenmanövern an. Meist kommen die Reiter aus Arabia oder Kislew.
Einheitengröße: 5+
Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen Speer (+1 Punkt), Bogen (+4 Punkte) und/oder Schilde (+2 Punkte) erhalten.
Sonderregeln: Leichte Kavallerie ist *Leichte Kavallerie* – logisch, nicht?

OGER		35 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	

Massiv gebaut, wild, zäh und nicht allzu helle – Oger sind die idealen Söldner. Da sie so ziemlich alles und jeden fressen, sind sie auch leicht zufriedenzustellen.
Einheitengröße: 3+
Ausrüstung: Handwaffe. Dürfen zusätzliche Handwaffe (+6 Punkte) oder Zweihandwaffe (+6 Punkte) sowie leichte Rüstung (+3 Punkte) erhalten.
Sonderregeln: Oger verursachen *Angst*.

ZWERGE		7 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Zwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	

Das Volk der Zwerge zeichnet sich durch seine unbändige Goldgier aus und ist immer für einen guten Kampf zu haben (besonders gegen Grünhäute). Es ist durchaus verständlich, dass einige junge Zwerge lieber für Gold kämpfen, als ihr Leben lang in Minen nach Erzen zu graben.
Einheitengröße: 10+
Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen mit Zweihandwaffe (+2 Punkte) und/oder Armbrust (+5 Punkte) ausgerüstet werden. Dürfen schwere Rüstung (+1 Punkt) und/oder Schild (+1 Punkt) erhalten.
Sonderregeln: Zwerge fliehen und verfolgen 2W6-1 Zoll und lassen alle Arten von Orks & Goblins.

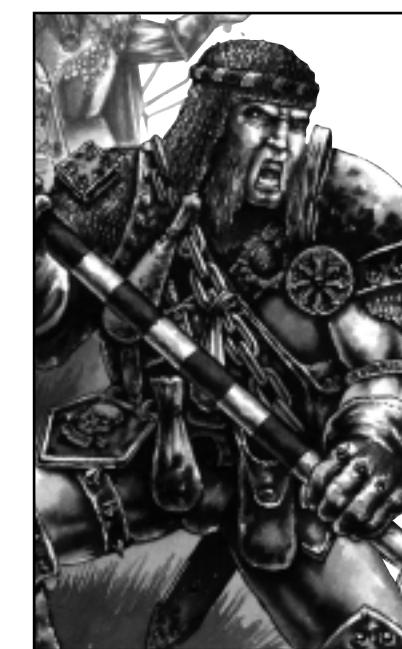
NORSCA-MARODEURE		7 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Plünderer	4	4	3	3	3	1	4	1	7	

Sie sind die Meister im Rauben und Plündern, und viele Generäle haben erkannt, dass diese Bedrohung am besten entschärft wird, indem man sie selbst unter Vertrag nimmt...
Einheitengröße: 10+
Ausrüstung: Handwaffe und leichte Rüstung. Dürfen Schilde (+1 Punkt) erhalten. Können außerdem mit Zweihandwaffe (+2 Punkte), zusätzlicher Handwaffe (+2 Punkte) oder Flegel (+1 Punkt) bewaffnet werden.
Sonderregeln: Norsca-Marodeure unterliegen den Regeln für *Raserei*.

0-1 LEIBWACHE DES ZAHLMEISTERS		9 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Leibwächter	4	4	3	3	3	1	3	1	8	

Nur die ältesten und vertrauenswürdigsten Veteranen werden vom Zahlmeister als Leibwächter eingestellt. Diese unnachgiebigen Kämpfer werden besonders gut entlohnt und beschützen den Zahlmeister bis zum bitteren Ende. Meistens zumindest.
Einheitengröße: 10+
Ausrüstung: Handwaffe, Hellebarde und leichte Rüstung. Dürfen schwere Rüstung (+1 Punkt) erhalten.
Sonderregeln: Leibwache – solange der Zahlmeister am Leben ist, sind sie *unnachgiebig*.

ELITEINHEITEN



ELITEEINHEITEN



HALBLINGE		6 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	

Halblinge sind friedliebende Geschöpfe, doch einige unter ihnen kommen einfach nicht mit dem bürgerlichen Leben im Mootland zurecht. Diese "abenteuerlustigen Kauze", wie sie von anderen Halblingen genannt werden, schließen sich oft in Gruppen zusammen und bieten während ihrer Wanderungen ihre Dienste als Bogenschützen an.

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung: Handwaffe und Bogen. Dürfen ihre Bögen gegen leichte Rüstung, Speer und Schild austauschen.

Sonderregeln: Halblinge erleiden keine Abzüge, wenn sie sich durch Wälder bewegen.



SELTENE EINHEITEN



KANONE		85 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	
Besatzung	4	3	3	3	3	1	3	1	7	

Da Söldnerarmeen ständig auf Achse sind, erweisen sich die imperiumstypischen Großkanonen als zu schwer und unpraktisch für ihre Zwecke. Aus diesem Grund setzen sie kleinere Versionen ein, die leichter zu transportieren sind.

Einheitengröße: 1 Kanone mit 3 Mann Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Die Regeln für Kanonen findest du auf Seite 122 im Warhammer-Regelbuch. Die von Söldnern verwendete Kanone ist der kleinere der beiden Typen.

HALBLING-SUPPENKATAPULT		50 Punkte pro Modell								
	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	
Suppenkatapult	-	-	-	-	4	2	-	-	-	
Besatzung	4	2	4	2	2	1	5	1	8	

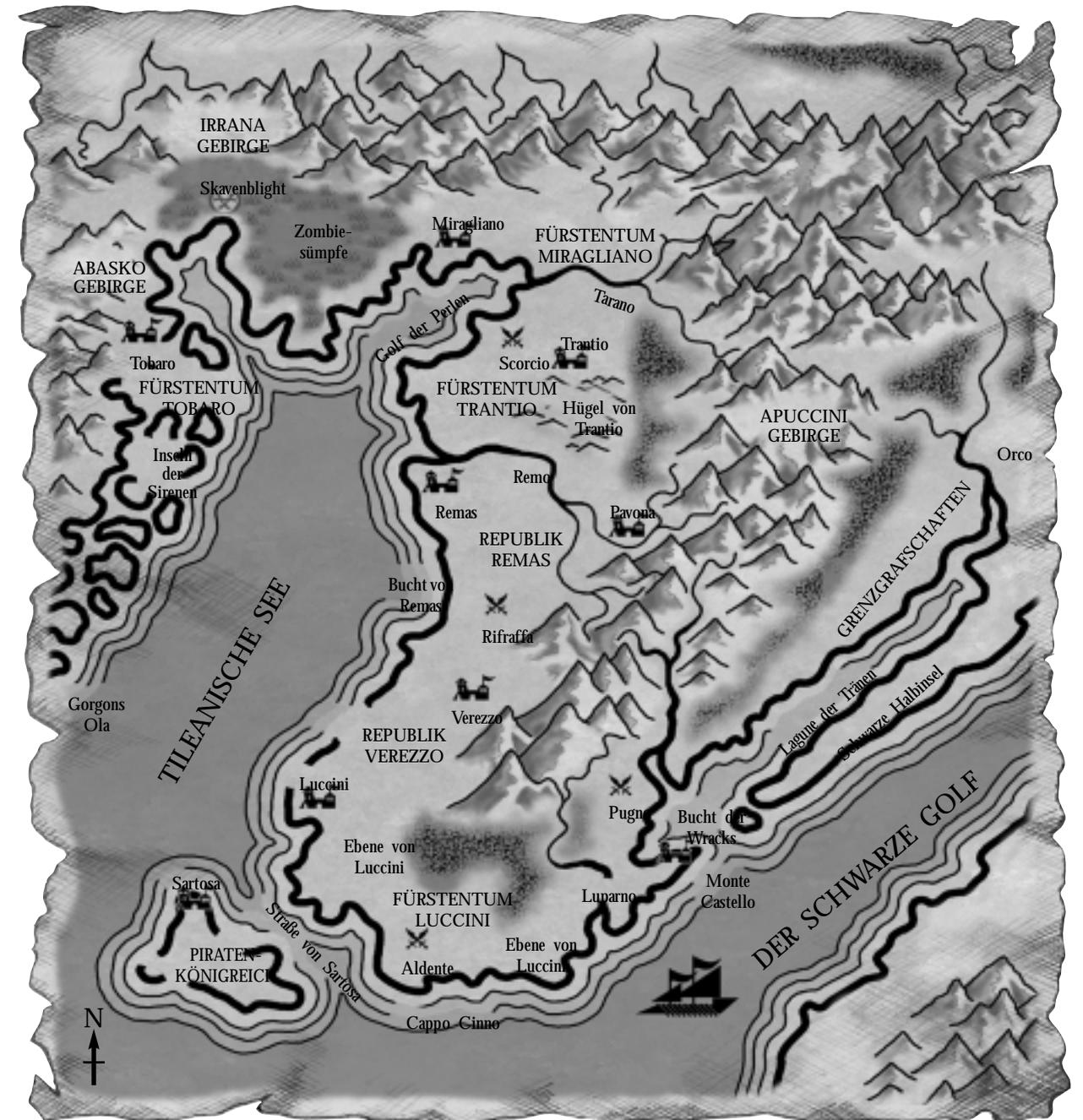
Jeder Söldnergeneral weiß Halblinge zu schätzen, da sie Raubritter und Söldner anlocken und länger bei Laune halten. Ein weiterer Vorteil dieser exzellenten Köche ist das Suppenkatapult, das statt Steinen einen Kessel mit heißem Eintopf als Munition verwendet. Dieses improvisierte Artilleriegerät wird nur in größter Not eingesetzt, denn einen Halbling zu überreden, sein Mittagessen aufzugeben, ist keine leichte Aufgabe.

Einheitengröße: 1 Suppenkatapult mit 3 Halblingen Besatzung

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregeln: Behandle das Katapult wie eine Steinschleuder aus dem Warhammer-Regelbuch (Seite 120) mit folgenden Änderungen. Die Maximalreichweite beträgt 36 Zoll. Treffer haben S 3 und ignorieren Rüstungswürfe. Das Modell unter dem Loch in der Schablonenmitte erleidet einen Treffer mit S 6, der keine Rüstungswürfe erlaubt und den Verlust von W3 LP bewirkt.

TILEA - DIE HEIMAT DER SÖLDNER



Tilea ist die Heimat der Söldner, hier finden sie Arbeit, und hier können alle Mächtgern-Herrscher sie anwerben. Das Land ist in viele zerstrittene Republiken und Fürstentümer aufgeteilt, wodurch sichergestellt ist, dass ein Soldat, der für Gold kämpft, immer eine Anstellung finden wird. Kein Söldner, der seines Schwertes würdig ist, wird sich jemals in Tilea langweilen!

Jedes Jahr brechen große und kleine Expeditionen in die sagenumwobenen Länder Lustria und Cathay auf, um neue Handelswege zu finden oder einfach nur zu plündern. Dies macht Tilea zu einem Anziehungspunkt für jeden goldgierigen Gauner und allerlei abenteuerlustiges Gesindel. Hier beginnt so manche Geschichte von kühnen Eroberungen, tapferen Abenteurern und unermesslichen Schätzen - und manche sind sogar wahr!