

## Warhammer Codex Söldner Romani



### Einleitung:

Die Söldner Romani, sind ein Elitesöldnerverband aus Tilea. Hervorgegangen aus der Kompanie der Glücklosen, wurde er vor fast 600 Jahren gegründet vom wahnsinnigen Adalbert dem Köpfer. Adalbert tötete einst seinen Kommandanten, hieb ihm und allen anderen Offizieren den Kopf ab und erklärte die Truppe als autark. Er war es leid, dass immer die Offiziere verdienten und die einfachen Soldaten leer ausgingen. Ab ihrer Abspaltung waren sie ein Berufsverband, der sich an den meistbietenden verkaufte.

Durch einen strikten Ehrenkodex und den Glauben an die Götter, dienen sie mittlerweile nur noch, wenn sie überzeugt sind das es göttlicher Wille ist. Sie kämpften schon gegen Echsen, Chaos Anbeter, Untote und Elfen Land auf, Land ab in der alten Welt. Manchmal gar gegen das Imperium selbst. Wer in das Söldnerheer eintreten will, muss von adliger Geburt und tadellosem Leumund sein. Anwärter werden mit 14 Jahren verpflichtet und dienen 25 Jahre. Der Aufstieg erfolgt ausschließlich über Tapferkeit in der Schlacht. Jeder Soldat dient in einer bestimmten Kompanie, mit langer, blutiger Geschichte. Die Einnahmen werden brüderlich geteilt. Es gilt die Kompanie ist die Familie.

Der Soldat beginnt als leichter Plänkler in den Velites, zeigt er

Tapferkeit steigt er auf. Das höchste Amt bei den Romani ist der Konsul, er verwaltet das Heer, bezahlt die Soldaten, verfügt über Rechtsgewalt und motiviert die Männer in der Schlacht.



## Armeeliste:

**Sonderregeln: Römische Disziplin:** Alle Mitglieder des Verbandes sind die besten Kämpfer Tileas und weigern sich stoisch Niederlagen zu akzeptieren. (maximal -2 auf den Moralwert beim Aufriebstest durch das Kampfergebnis)

**Römische Ehre:** Niemand besitzt mehr Ehre in den Augen der Romani als die Romani selbst. Ihre Standarten zu sehen, macht sie stark in der Schlacht. Sie fühlen sich motivierter, die Anführer kämpfen mit doppeltem Eifer. (2 Standarten in einer Nähe von 6 Zoll, inklusive jener in der Einheit desjenigen der die Ehre besitzt, führen zu +1 Attacke, +1 Stärke, +1KG bei jedem Charaktermodell. Einheiten mit dieser Sonderregel, erhalten für 3 Standarten in 6 Zoll Entfernung (inklusive ihrer eigenen) +1 auf ihre Attacken. Dieser Bonus ist kumulativ.

**Morituri te salutat:** Einheiten mit dieser Sonderregel gelten als unerschütterlich, sie würden lieber alle sterben als sich zu ergeben. Das treibt sie zu selbstlosen Taten. Alle Modelle mit dieser Regel haben Hass, und ab der 2ten Nahkampfrunde +1 Attacke

# Waffenkammer:

**Lorica:** Plattenpanzer 4+

**Scutum:** Schild, geeignet für **Testudo** Formation

**Testudo:** Formation für die Infanterie, in der Einheiten besser vor Beschuss gesichert sind. Beschuss unterliegt einen Treffermalus von -1. Dafür sind Einheiten in der Schildkröte langsamer und haben -1 Bewegung. Die Formation kann immer zu Beginn der Runde eines Spielers geändert werden.

**Pilum:** Pilas sind Wurfspeere mit einem weichen Schaft, der beim Aufprall defomiert. Somit schadet er Rüstungen und Schilden ungemein. Der Pila hat Stärke 4 und verursacht bei einem Lebenspunktverlust – 1 auf die Bewegung, da die beschossenen Soldaten die Pilas erst mühevoll entfernen müssen.

**Gladius:** Das Gladius ist ein scharfes Kurzschwert, was im Nahkampf sehr gefährlich ist. Attacken mit einem Gladius besitzen die Sonderregel Rüstungsbrechend.

**Balistas:** Dies sind große Speerschleudern die W3 Schüsse (48 Zoll) statt einem mit Stärke 6 abgeben. Der Malus für multiple Schüsse bleibt bestehen.

**Onager:** Onager sind Belagerungswaffen, mit durchschlagenden Geschossen. Sie gelten als Steinschleudern mit Stärke 4 (8). Wobei 8 für einen Treffer unter dem Mittelloch gilt. Onager können nach Schlachtbeginn nicht mehr bewegt werden. Sollte Der Onager einen Fehlschuss erwürfeln, erleidet er automatisch W3 Crewverlust. Kann sofern noch eine Crew vorhanden ist aber wieder normal feuern.

## Tugenden von Romania:



**Tugend des Mars:** Das Charaktermodell hat sich dem Gott des Krieges verschrieben. Es muss immer Herausforderungen aussprechen oder annehmen. Dazu besitzt ein Charakter mit dieser Tugend die Sonderregeln +1 Attacke, +1 Stärke und Hass.

**60 Punkte**

**Tugende der Diana:** Das Charaktermodell huldigt der Göttin der Jagd und hat eine verbesserte Technik für Wurfaffen entwickelt dadurch besitzt es +2BF und kann 2 Speere in jeder Runde werfen, ohne Malus für multiple Schüsse.

**40 Punkte**

**Tugend des Hermes:** Ein Modell mit hat sich dem Götterboten verschrieben, dank dieser Tugend bewegt es sich sehr schnell. Es erlangt die Sonderregel schlägt immer zuerst zu.

**25 Punkte**

**Tugend des Jupiters:** Ein Modell mit dieser Tugend hat die Sonderregel immun gegen Psychologie. Jede Einheit in der es steht bekommt diese Sonderregel auch.

**35 Punkte**

## **Magische Gegenstände der Armee Tileas:**

**Schwert des Caesar(magische Waffe):** Das "gelber Tod" genannte Schwert Casers, ist ein Artefakt aus den alten Tagen Tileas. Es wurde vom berühmten Helden Manius Caesar der Adlerkopf Kompanie getragen, als sie in der Schlacht am Nulner Feld auf die Echsen trafen. Caesar erschlug mit diesem Schwert 3 mächtige Hornnacken an einem Tag. Das Schwert besitzt die Sonderregel Todesstoss und Lebenspunktverluste (2).

**60 Punkte**

### **Ring des Midas (verzauberter Gegenstand):**

Midas war ein unermesslich reicher Tileaner. Er soll soviel Gold besessen haben, dass er sogar Königreiche versuchte zu kaufen. Sein Ring hat eine starke Anziehungskraft. Er kann einmal im Spiel benutzt werden, damit W3 Einheiten innerhalb von 24 Zoll sich nicht bewegen können, weil sie wie verückt den Ringträger betrachten.

**50 Punkte**

### **Das Auge des Augustus (verzauberter Gegenstand):**

Das Auge des Augustus ist das Auge des Nulner Bauerns Augustus Bramus. Dieser enttarnte sich am Tage der Schlacht am Nulner Feld als Dämon des Tzeench. Caesar erschlug ihn inmitten der Schlacht gegen die Echsen. Er nahm das Auge des Dämons, welches pulsierte von strahlender Macht. Später übergab er das Auge an die Armee Gelehrten. Diese entdeckten, dass die nicht der Magie fähigen Tileaner durch das Auge doch zaubern konnten. Das Auge verleiht dem Träger die Magiestufe 3, die Lehre die er erlernt, wird zufällig aus den Lehren Licht, Himmel oder Feuer des Regelwerks ermittelt. Außerdem erhält der Träger Magieresistenz (1).

**85 Punkte**

**Der Talisman des Adalberts (Talisman):** Dies ist die mumifizierte Hasenpfote, die der verrückte Adalbert immer bei sich trug. Man munkelt er soll der Pfote in einem dunklen Ritual abgeschlagene Köpfe geopfert haben. Man munkelt weiter, dass er damit einen schrecklichen Dämon des Ares zwang in die Hasenpfote zu fahren. Er dürfe nur raus wenn es gelte, den Träger der Pfote zu retten. Sie wird wie eine Reliquie immer an den aktuellen Konsul übergeben. Die Hasenpfote erlaubt dem Träger einen "Dämonischen Rettungswurf" von 5 + und eine Magieresistenz von (2).

**65 Punkte**

**Die Rüstung des Hades (Magische Rüstung):** Diese Rüstung wurde angeblich vom Gott der Unterwelt selbst geschmiedet. Er soll damit versucht haben sich unverwundbar zu machen. Statt unverwundbar wurde Hades wahnsinnig. Die anderen Götter verstießen ihn. Jetzt soll er angeblich im Garten von Diana sitzen und wirres Zeug vor sich her plappern. Die Rüstung gewährt einen 1+Rüstungswurf, der durch keine Attacke (mit keine Rüstungswürfe erlaubt) vollständig negiert werden kann. Abzüge durch Stärke oder rüstungsbrechende Waffen bleiben bestehen.

**55 Punkte**

**Das Pilum der Macht (Magische Waffe):** Durchs schmieden von Zwergen verbessertes Pilum, was bei jedem Treffer Stärke 5 statt 4 verursacht, die als Flammenattacken gelten.

**35 Punkte**

**Der Stein der Romani Frauen (Talisman)**

Die alten Frauen der Romani sind überall im Reich der Menschen bekannt als Hexen, Kräuterweiber oder Kurpfuscherinnen. Wenn eine imperiale Armee ins Feld zieht ist es wahrscheinlich, dass eine Romani Frau das Lazaret betreut. Sie alle haben einen Stein aus Romani Gold an einer Kette dabei, den sie ihren Söhnen,

meist den Konsuln oder Tribunen übergeben, wenn die Romani selbst bedroht sein sollten. In diesen Steinen wohnen die Ahnengeister des Geschlechts und wachen über ihre Nachfahren. Zumindest glauben die Romani das und vielleicht ist der Träger einer dieser Steine nur deswegen von ihm beschützt. Der Stein der Romani besitzt einen angeborenen Zauber (Lehre des Leben: Erdenblut 3+) und verleiht seinem Träger einen 6+ Rettungswurf.

**25 Punkte**

### **Die Zunge von Kreest (Talisman):**

Kreest war ein Hornnacken – Veteran, der in der Schlacht auf dem Nulner Feld, der Schlächter fast aller Centurios war. Nachdem er den Bruder des Pro Konsuls erschlagen hatte, opferte dieser sich. Er beschwor die Götter der Unterwelt und bat sie um Beistand im Austausch für seine Seele, dann ritt er todesmutig mitten in seine Gegner. Der heute unbekannt Pro Konsul wurde von Kreest persönlich enthauptet. Obwohl niemand genau weiß, was dann passierte, erschien eine schwarze Wolke auf dem Schlachtfeld und fraß die Echsen lebendig. Es schien als käme aus dem inneren der Wolke, eine Stimme die rief: "Gloreiche Sterbliche, glorieiche Schlachtereie, glorieiche Fäulnis." Von Kreest fand man nur noch seine Zunge, die eigenartigerweise in menschlicher Sprache redete. Sie schwor, in den Diensten ihres Herren den Romani fortan zu dienen. Die Zunge hatte starke magische Fähigkeiten, sie konnte Kranke heilen oder verheerende Krankheiten auf den Gegner loslassen. Die Gabe der Heilung war ihr zueigen, wie auch der Wille den Besitzer von ihr zu korumpieren. Viele die der Zunge trauten wurden zwar persönlich sehr stark, starben in der Folge aber an Verschwörungen, seltsamen Unfällen oder Krankheiten. Die Romani hören nur auf sie, wenn ein scheinbar übermächtiger Gegner wartet, den sie ohne die Hilfe der Unterwelt nicht zu bezwingen glauben können. Kreest Zunge verleiht dem Träger einen 5+ Regenerationswurf und Magiestufe 2 in der Lehre des Todes. Die Einheit des Trägers (er nicht) besitzt Giftattacken.

**100 Punkte**

## Armeeliste:

### Kern:

#### **Velites:**

Die Velites sind die ersten Kämpfer im Gefecht. Sie sind leichte Plänkler, die den Gegner stören und bei seiner Armee Unordnung auslösen wollen. Sie sind die jüngsten und damit unerfahrensten Soldaten der Romani. Das macht sie mobil allerdings auch leichtsinnig! Sie neigen dazu den Gegner in unnötigen Situationen angreifen zu wollen. Das erklärt auch, warum sie meist die größten Verluste haben.

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Pilum, leichte Rüstung

**Sonderregeln:** Plänkler, Vorhut, Raserei, Römische Ehre

**Punkte:** 8 Punkte pro Mann /+20Pkt Standarte /+10Pkt Musiker

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
5	2	4	3	3	4	1	1	7

#### **Equites:**

Die Equites sind die reichsten Adligensöhne im Heer. Ihre Familien haben sie mit Pferden ausgestattet. Sie haben die besten Rüstungen und Waffen für leichte Kavalleristen die es zu kaufen gibt. Auch sie sind zwar sehr mobil aber genauso leichtsinnig wie die Velites. Danke ihrer Herkunft sind sie bessere Kämpfer als Velites.

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Schwere Rüstung, Pilum, Gladius, Pferd

**Sonderregeln:** Raserei, leichte Kavallerie, Römische Ehre

**Punkte:** 16 Punkte pro Mann / +20 Standarte /+10 für Musiker

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

## Pferd der Romani:

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
8	3	-	3	3	3	1	1	5

## Die Arena Kämpfer der freien Städte:

In den Städten der Menschen, in denen das Imperium nicht herrscht, stehen zahllose Kampfarenen. Die Romani sind große Anhänger der Arenakämpfe. Wenn sie einen Kämpfer sehen, der tapfer kämpft aber unterliegt, werden sie versuchen zu verhindern, dass er getötet wird und ihn zu kaufen. Wenn er kein Sklave ist, bieten sie ihm an, in ihren Reihen mit ihnen zu kämpfen. Aus dieser anfangs eher bizarr wirkenden Gladiatoren Einheit, ist eine fast schon autarke 1200 Mann umfassende Legion geworden. Sie sind oft zähe aber in die Jahre gekommene Arenakämpfer oder Jünglinge die verkauft wurden. Keiner weiß wieso es denn Romani so gut gelungen ist, diese Haufen in eine disziplinierte Masse zu verwandeln. Mittlerweile haben diese Männer sich so sehr der Sache der Romani verpflichtet, dass sie eher sterben als zu kapitulieren. Viele suchen auch genau das, eine letzte, glorreiche Schlacht.

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** leichte Rüstung, Scutum, Pilum, Gladius

**Sonderregeln:** Morituri te salutant, Testudo

**Punkte:** 10 Punkte /+20Punkte Standarte/ +10Punkte jeweils für Musiker und Champion / Champion darf magische Waffe für 25 Punkte erhalten.

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	4	3	3	3	5	1	1	10

## Elite:

### **Legionäre der Romani:**

Das Herz der Armee, der Fels der Brandung, die Mitte der Schlachtlinie und der Platz der geachteten Romani Söldner. Wer hier dienen will, muss mindestens 10 Jahre Dienst auf dem Buckel haben. Es gibt eine Anzahl von getöteten Feinden, die man vorweisen muss, will man bei den Legionären dienen. Wer einen Oger tötet oder einen Troll wird direkt aufgenommen alle anderen waten durch ein Meer von Blut um eines Tages Teil dieser Elite zu sein.

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Lorica, Scutum, Pilum, Gladius

**Sonderregeln:** Römische Ehre, römische Disziplin, Testudo, Wallformation (Eine Defensivformation in der es keinen Bonus für Flankenangriffe gegen diese Einheit gibt. Formationen müssen immer am Rundenanfang des eigenen Spielers durchgeführt werden. Sie kosten keine Bewegung. Achtung es ist nicht möglich sich neu zu formieren und danach anzugreifen in einer Runde!!)

**Punkte:** 14 Punkte /+20Standarte/ +10 für Champion und oder Musiker jeweils/ die Einheit darf für 50 Punkte eine Magische Standarte kaufen.

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	5	5	3	3	5	1	2	8

### **Onager:**

Onager sind große Steinkatapulte die von 4 Mann bedient werden.

Reichweite: 48 Zoll / Stärke 4 (8)

**Ausrüstung:** 4 Legionäre / Profil siehe Legionäre

**Punkte:** 105 Punkte

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
-	-	-	-	7	-	4	-	8

### **Balisten:**

Balisten sind große Speerschleudern die W(3) Schüsse statt einem schießen, sie werden mit den besten Technikern der Romani besetzt. Diese sind absolut keine Kämpfer, sondern Meister der Balistik.

Reichweite: 48 Zoll / Stärke 6

**Ausrüstung:** 2 Techniker (Profil unten)

**Punkte:** 85 Punkte

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

### **Profil Baliste**

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
-	-	-	-	7	-	2	-	6

### **Die Garde des Konsuls:**

Dieser Verband besteht aus eisenharten Centurionen. Ausgestattet sind sie mit den besten Pferden, Lorica Rüstungen und Falcatas der Armee. Sie sind alle Veteranen vieler Schlachten und jeder für sich ist eine Bedrohung für die feindliche Schlachtlinie. Durch den jahrelangen Drill, die Kämpfe und das Training ist jeder Gardist ein Meister der Waffen.

Sie bevorzugen allerdings das Falcata, das mit seiner geschwungenen Klinge verheerende Wunden verursacht,

insbesondere zu Pferde.

Ihre Aufgabe besteht aus dem Schutz des Konsuls. In der Schlacht sorgen sie dafür, dass der Konsul sicher ist hinter der Kampflinie. Sollte es allerdings nötig werden, schmeißen sie sich mit Wonne ins Gefecht. Sie schlagen solange mit ihren Schwertern drein bis diese brechen, dann benutzen sie Hände und Zähne. Sie ziehen sich nur selten zurück und ignorieren die Panik von Verbündeten in der Schlacht.

**Einheitengröße:** 5-10

**Ausrüstung:** Lorica (3+), Scutum, Pilum, Falcata (+1Stärke zu Pferd), Pferd der Romani

**Sonderregeln:** Morituri te salutant, Testudo, Römische Disziplin, Hass

**Punkte:** 45 Punkte pro Modell / +20Punkte Standarte/ +10Punkte jeweils für Musiker und Champion / Champion darf magische Waffe für 50 Punkte erhalten./ Die Einheit darf eine magische Standarte für maximal 50 Punkte kaufen.

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	5	5	4	4	5	1	2	9

### **Die Eunuchen des Goldenen Weges:**

Es gibt bei den Romanis, seltsame, alte und schon längst von anderen vergessene Rituale. Eines davon ist der Goldene Weg. Bei diesem werden den neu beigetretenen Soldaten, die Geschlechtsteile abgetrennt und dem Gott der Ausschweifungen geopfert. Dadurch soll Apollo die Anwärter segnen und ihnen Gaben verleihen. Das klappt beängstigend gut, so gut, dass der

goldene Weg von vielen Romani als Gefahr angesehen wird. Den wer vertraut schon dem Lüstling Apollo? Diese Weibmänner wie die anderen Romani sie verächtlich nennen, sind oft völlig mutiert. Sie besitzen Scheren statt Hände, 4 statt 2 Beine wurden gesehen, manchmal eine geschuppte Haut oder können sich sehr schnell fort bewegen. Sie besitzen nur wenig Verstand. Sie müssen auch immer überwacht werden, damit sie keine Verbündeten angreifen. Deswegen ist nur ein kleiner Teil dieser Kreaturen in den Armeen der Romani geduldet.

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** Schuppenhaut (5+)

**Sonderregeln:** Vorhut, Dämonischer Rettungswurf (6+)

Giftattacken, Rüstungsbrechend, Blödheit, Immun gegen Psychologie

**Punkte:** 13 Punkte pro Modell / für jede 1000 Punkte der Armee dürfen 20 Modelle der Eunuchen gekauft werden.

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
7	3	2	3	3	7	1	3	5

## Selten:

### **Romani Prätorianer Schützen:**

Die Schützen der Prätorianer werden von allen anderen Truppen geschätzt. Ihre Mitglieder rekrutieren sich oft aus den Wüstenstämmen Arabias. Sie sind alle hervorragende Schützen. Seit die Romani sich mit den Zwergen arrangiert haben, sieht man immer öfter Musketen statt Bögen bei ihnen. Einige bevorzugen auch das romanische Pilum. In der Schlacht rücken die Prätorianer oft weit vor das Hauptheer und kundschaften den Feind aus.

**Einheitengröße:** 10+

**Ausrüstung:** Schwere Rüstung, Gladius, Langbögen

**Sonderregeln:** Plänkler, Römische Ehre, Römische Disziplin

**Punkte:** 13 Punkte pro Mann / Langbogen darf kostenlos gegen Pilum getauscht werden / Musketen dürfen für 2 Punkte pro Modell statt dem Langbogen ausgerüstet werden. +20Punkte Standarte/ +10Punkte jeweils für Musiker und Champion

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

### **Romani Hunde:**

Die Romani sind passionierte Hundezüchter. Bei ihnen ist der Hund allerdings kein Gefährte seines Herren, sondern eine lebende Waffe. Diese Hunde werden von kleinauf mit Menschenfleisch gefüttert. Jeden Monat findet ein Kampf der jungen Hunde statt, den nur die stärksten Hunde gewinnen können. So haben die Romani über Generationen, die wahrscheinlich gefährlichsten Hunde der alten Welt gezüchtet.

Gefährlicher, zäher und schneller als alle ihre Artgenossen. Eine Rote dieser wilden Bestien, wenn ein Mal los gelassen, wird bis zum Ende kämpfen und sich niemals zurückziehen. Dafür haben sie weder genug Instinkt noch Verstand.

**Einheitengröße:** 5+

**Ausrüstung:** -

**Sonderregeln:** Raserei, Vernichtender Angriff, Vorhut

**Punkte:** 16 Punkte pro Modell

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
8	4	-	4	3	3	2	1	5

### **Priesterinnen des Goldenen Weges:**

Da die Romani viel Zeit in der Armee verbringen, sind im Troß immer viele Frauen und Geliebte der Männer vertreten. Wenn der Gatte oder Geliebte im Gefecht stirbt, verbleiben einige diese verbitterten Weiber im Troß. Sie dienen als Waschweiber, Liebesdienerin oder Köchin. Es gibt jedoch welche unter ihnen die einen dunklen Weg einschlagen. Sie treten dem Tempel und Kult des Goldenen Weges bei. Es gibt dutzende von Priesterinnen in der Legion. Sie kastrieren die Jünglinge die sich dem Goldenen Weg verschreiben. Sie sind es, die die Gemächter unter Trommel und Flötenmusik verbrennen. Sie rufen Apollo an. Durch die direkte Berührung von einem Gott, sind die meisten Priesterinnen vom Wahnsinn gezeichnet. Moralisch sind sie vollkommen verkommen. Einige ritzen sich selber Runen des Chaos ins Fleisch, einige treiben Unzucht mit den anderen Priesterinnen und wieder andere foltern, wenn sie sich nicht beobachtet werden, alles was ihnen unter die Hände kommt, ob Tier oder Mensch. Sie können magische Worte ins Immaterium senden, die Apollo in

mächtige Zaubersprüche umwandelt, wonach er sie ins Materium schleudert. Sind die Romani auf dem Weg in die Schlacht, nehmen sie manchmal eine Handvoll der schäbigen Metzen mit. Wobei sie stets im Auge behalten werden müssen. Die Möglichkeit die eigene Reihe zu attackieren ist ebenso da, wie die Möglichkeit, dass sich die Priesterinnen selbst zu Tode kasteien wobei sie in Wonne verzückt stöhnen.

**Einheitengröße:** 5-20

**Ausrüstung:** Leichte Rüstung

**Sonderregeln:** Geliebte Apollos: Rettungswurf 5+, angeborene Zauber: Sengendes Verderben (Lehre des Metalls) 6+, Gnadenlose Opferung 8+ (Die Priesterinnen ergeben sich in wilden Zuckungen, allen perversen Selbsttötungsarten die Apollo ihnen eingibt, kein extremer Tod ist ausgefallen genug, es geht teilweise bis zum Suizid mit maximalen Schmerzen, um seine Hilfe in der Schlacht zu erbitten. Opfere W6 Priesterinnen und verursache dafür bei einen Gegner in 18 Zoll Reichweite genauso viele automatische Treffer der Stärke 6). Die Gebete dürfen nur gesprochen werden wenn mindestens noch 5 Priesterinnen am Leben sind. Apollo schreitet ein 5+ (Die Einheit wird von einer Parfümierten Duftwolke aus dem Immaterium geschützt und gilt als in harter Deckung), Giftattacken, Raserei

**Punkte:** 17 Punkte pro Modell

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	3	2	2	3	7	1	1	6

## Helden:

### **Die Armeestandarte:**

Die Armeestandarte ist einer der, vielleicht sogar der Tapferste Mann der Romani Armee. Seine Anwesenheit alleine hat schon das eine oder andere Gefecht zugunsten der Romani entschieden. Seine Aufgabe ist es eine passende Standarte für die Armee auszusuchen, diese werden speziell für die Armeestandarte angefertigt und dürfen auch nur von ihr getragen werden. Der Armeestandartenträger muss eine der magischen Standarten der Romani tragen, er darf keine aus dem Regelbuch erhalten.

### Auswahl von Standarten:

Standarte des Adlers: Der Armeestandartenträger erhält +1 auf seinen Wert fürs Kampfergebnis. **50 Punkte**

Standarte des Löwen: Die Einheit des Armeestandartenträgers verursacht Angst. **25 Punkte**

Standarte der Schlange: Der Armeestandartenträger erhält die Sonderregel Giftattacken, seine Einheit einen Rettungswurf von 5+ gegen Giftattacken. **80 Punkte**

**Ausrüstung:** Lorica, Scutum, Gladius, Pilum

**Sonderregeln:** Römische Disziplin, Römische Ehre (Die Armeestandarte zählt zum Standartenbonus mit dazu!), Tugend (kann eine Tugend Roms für bis zu 50 Punkte erwerben)

**Punkte:** 150 Punkte / kann für 16 Punkte ein Pferd erhalten

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	4	4	3	4	6	2	2	8

### **Die Hässliche Vettel von Markotsh:**

Sie ist die vielleicht hässlichste der alten Frauen der Romani. Eine große, alte und häßliche Vogelscheuche von Weib, mit leeren Augen, von Arthritis gekrümmten Rücken, Finger mit gelben, langen Nägeln. Aber das Entzestlichste an ihr ist ihre Nase. Sie ist gespalten in der Mitte. Aus der eitrigen Wunde ist ihr ein Horn gewachsen. Sie hat große Fähigkeiten durch das Horn bekommen. Auch wenn sie stinkt, entsetzlich zum Anschauen und völlig wahnsinnig ist, respektieren die Romani sie sehr. Sie verfügt über die Gabe der Vorsehung. Da sie die Letzte der Kinder von der Hexe Markotsh ist, geht sie in die Schlacht mit einer Leibgarde von Priesterinnen des Goldenen Weges. (Sie darf in keiner anderen Einheit plaziert werden.)

**Ausrüstung:** Schäbiger Mantel von Markotsh (4+ Rettungswurf), Der Stab des Khoran (angeborener Zauber 4+: Die Hilfe des Prinzen: Es werden sofort W3 Modelle der Priesterinnen wiederbelebt die verstorben sind)

**Sonderregeln:** Angst, Raserei, Giftattacken, Brennbar, Höchste Priesterin des Goldenen Weges (Die Vettel verleiht der Priesterinnen Einheit für ihre Raserei +2 statt 1 Attacke und Hass)

**Punkte:** 210 Punkte

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

## Romani Leibwächter

Die Konsuln oder Prokonsul fühlen sich oft bedroht. Entweder vom gegnerischen General oder einem Intriganten in der eigenen Legion. So ist es nicht ungewöhnlich, dass sie sich einen Leibwächter anschaffen. Diese Leibwächter sind keine Romani und werden dementsprechen von den anderen Romani als Zeichen mangelnden Vertrauens interpretiert.

**Ausrüstung:** Schwere Rüstung, Schild

**Sonderregeln:** Kann für 50 Punkte Magische Gegenstände erhalten, Misstrauen verbreitend ( Darf nur mit seinem Herren in eine Einheit gepackt werden, sollte dieser einen Lebenspunktverlust erleiden, wird dieser bei 3+ auf den Leibwächter übertragen.)

**Punkte:** 80 Punkte / kann für 16 Punkte ein Pferd erhalten

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	5	3	4	3	5	2	3	7

## **Kommandanten:**

### **Konsul der Romani:**

Der fähigste Mann in der Verwaltung, der Führung und der Taktik in einer romanischen Armee, wird von einer Versammlung aller Legionszugehörigen gewählt. Da jeder der in der Legion ist, ein Romani ist, kann jeder gewählt werden. Die meisten Konsulu waren gute starke Männer aus den Reihen der Romani aber es waren auch Konsuln schon dabei, die wenig edel waren.

Ramschad der Hurenhungrige aus Arabia, Jaques le Gac den Treulosen aus Bretonia oder Vlaclav den Vampir aus Sylvania sind wohl die Berüchtigsten der Ruchlosen. Es werden pro Monat immer 2 Konsuln und 2 Stellvertreter gewählt, dieses Verfahren gewährleistet, dass jeder sich anstrengt, da er der nächste sein kann der die Verantwortung trägt. Der Konsul darf wenn er antritt die alten Götter im geheimen Tempel um ihre Gunst anbeten. Was sie an Gunst gewähren kann niemand vorhersagen. Am Ende seines Monats muss er zum Tempel um seine Gunst wieder den Göttern zu weihen. Während ihrer Dienstzeit gelten sie als von Zeus gesegnet. Konsuln müssen tapfer sein um ihre Männer zu inspirieren, so wird jeder Konsul, der aus der Schlacht flieht, sofort von den eigenen Männern hingerichtet!!

**Ausrüstung:** Lorica, Scutum, Gladius, Pilum

**Sonderregeln:** Römische Disziplin, Römische Ehre, Tugend (bete vor der Schlacht mit einem W6\*10 + einem W3\*10 um die Gunst der Götter, die erwürfelte Zahl darfst du in Gunst der Götter Fähigkeiten investieren), ein Konsul darf Magische Gegenstände für 100 Punkte erwerben, via Morti (wenn der Konsul aus dem Nahkampf flieht ist er sofort tot), Vertreter des Zeus (Inspirierende Gegenwart 16 Zoll)

**Punkte:** 224 Punkte / kann für 16 Punkte ein Pferd erhalten

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	5	5	4	4	6	4	3	10

## Prokonsul:

Der Prokonsul ist ein Stellvertreter des Konsuls, jeder Prokonsul begleitet seinen Konsul in die Schlacht, wenn dieser nach ihm ruft. Die Prokonsuln sind meist in der Nähe des Konsuls um von ihm zu lernen und sich auf das mögliche, eigene Kommando vorzubereiten. Prokonsuln sind nicht dazu legitimiert eine Tugend zu erbeten, dürfen dafür aber immer eine vom Konsul bekommen. Wenn dieser eine nicht braucht. Die Prokonsuln dürfen nie zu Pferd in die Schlacht, was betonen soll, dass sie unter den Konsuln stehen.

**Ausrüstung:** Lorica, Scutum, Gladius, Pilum

**Sonderregeln:** Römische Disziplin, Römische Ehre, Ein Prokonsul darf bis zu (1) Tugend vom Armeegeneral erhalten, der Prokonsul darf bis zu 100 Punkte magische Gegenstände besitzen,

**Punkte:** 110 Punkte

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
4	4	4	3	3	5	3	1	9

## Der Zorn von Ares

Die Inkarnation des Zorns von Ares ist zwar nur ein Schatten, den der Kriegsgott von sich formt und in die reale Welt schleudert, aber auch ein Schatten eines Gottes kann potentiell ganze Armeen

schlachten. Die Romani sind vorsichtig damit ihn zu beschwören, wenn niemand mehr da ist zum töten wendet sich Ares gern gegen jeden der noch so dumm ist nicht geflohen zu sein. Er hört erst mit dem Gemetzel auf, bis der Blutstrom ein reißender Bach ist, die Gebeine der Gefallenen meterhoch aufgestapelt worden sind und die Unterwelt voll mit Seelen ist. Der Köpfer persönlich rief den Schatten des Todes das erste Mal in einer Schlacht zur Hilfe. Er schlitze sich selbst den Bauch auf und beschwor mit seinem Opfer den Zorn des Ares.

**Ausrüstung:** Schuppenhaut (4+), Helm des Ares (+1 auf den Rüstungswurf, +2 Lebenspunkte, im Profil enthalten, Schwert der Hölle (Stärke +2, Flammenattacken), Seelenfragment von Ares (5+ Regenerationswurf)

**Sonderregeln:** Unerschütterlich, Monster, großes Ziel, Entsetzen

**Punkte:** 350 Punkte

B	KG	BF	S	W	I	LP	A	MW
8	9	-	6	5	7	7	4	5