

Armeelisten Söldner

Dieses Armeebuch basiert auf den offiziellen Regeln „Söldner – Krieger zur Heuer; von Alessio Cavatore“ und stellt lediglich eine Anpassung an die achte Edition von Warhammer dar.

Kommandanten

90 Punkte										
Söldnergeneral	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Söldnergeneral	4	5	5	4	4	3	5	3	9	Inf. (Char)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Optionen:

- Darf mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet werden:
 - Armbrust (6 Punkte)
 - Hellebarde (6 Punkte)
 - Langbogen (5 Punkte)
 - Lanze (7 Punkte)
 - Morgenstern (3 Punkte)
 - Pistole (5 Punkte)
 - Pistolenpaar (10 Punkte)
 - Speer (3 Punkte)
- Darf seine leichte Rüstung mit einer der folgenden Rüstungen ersetzen:
 - Plattenharnisch (9 Punkte)
 - Schwere Rüstung (4 Punkte)
- Darf einen Schild erhalten (3 Punkte).
- Darf eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Greif (170 Punkte)
 - Pegasus (45 Punkte)
 - Streitross (18 Punkte)
 - Darf einen Rossharnisch erhalten (6 Punkte).
- Darf magische Gegenstände erhalten, bis zu einem Gesamtwert von 100 Punkten.

165 Punkte										
Söldner-Meisterzauberer	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Söldner-Meisterzauberer	4	3	3	3	4	3	3	1	8	Inf. (Char)

Ausrüstung:

- Handwaffe

Optionen:

- Darf zu einem Zauberer der Stufe 4 aufgewertet werden (35 Punkte).
- Darf eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Greif (170 Punkte)
 - Pegasus (45 Punkte)
 - Streitross (18 Punkte)
 - Darf einen Rossharnisch erhalten (6 Punkte).
- Darf magische Gegenstände erhalten, bis zu einem Gesamtwert von 100 Punkten.

Magier:

Ein Meisterzauberer ist ein Zauberer der Stufe 3 und hat Zugriff auf die Zauber einer der acht Lehren der Kampfmagie aus dem Warhammer-Regelbuch.

Reittiere	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Greif	6	5	0	6	5	5	4	4	7	Monster
Pegasus	8	3	0	4	4	3	4	2	6	Monströse Bestie
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	Bestie

Sonderfertigkeiten: Greif: Fliegen, Großes Ziel, Entsetzen / Pegasus: Fliegen

Helden

Zahlmeister (1)										55 Punkte
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Zahlmeister	4	4	4	4	4	2	4	2	8	Inf. (Char)

Ausrüstung:

- Handwaffe

Zahlmeister:

Der Schlüssel des Zahlmeisters gilt als Armeestandarte. Eine Einheit, der sich der Zahlmeister angeschlossen hat, darf ein magisches Banner aus der Liste der allgemeinen magischen Gegenstände erhalten. Jede Armee muss einen Zahlmeister erhalten.

Optionen:

- Darf mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet werden:
 - Armbrust (6 Punkte)
 - Hellebarde (4 Punkte)
 - Langbogen (5 Punkte)
 - Lanze (4 Punkte)
 - Morgenstern (2 Punkte)
 - Pistole (5 Punkte)
 - Pistolenpaar (10 Punkte)
 - Speer (2 Punkte)
 - Zusätzliche Handwaffe (3 Punkte)
 - Zweihandwaffe (6 Punkte)
- Darf seine leichte Rüstung mit einer der folgenden Rüstungen ersetzen:
 - Plattenharnisch (6 Punkte)
 - Schwere Rüstung (2 Punkte)
- Darf mit einer der folgenden Rüstungen ausgerüstet werden:
 - Leichte Rüstung (2 Punkte)
 - Schwere Rüstung (2 Punkte)
- Darf einen Schild erhalten (2 Punkte).
- Darf eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Pegasus (45 Punkte)
 - Streitross (12 Punkte)
 - Darf einen Rossharnisch erhalten (4 Punkte).
- Darf magische Gegenstände erhalten, bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten.

Söldnerhauptmann										55 Punkte
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Söldnerhauptmann	4	5	5	4	4	2	5	3	8	Inf. (Char)

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Optionen:

- Darf mit einer der folgenden Waffen ausgerüstet werden:
 - Armbrust (6 Punkte)
 - Hellebarde (4 Punkte)
 - Langbogen (5 Punkte)
 - Lanze (4 Punkte)
 - Morgenstern (2 Punkte)
 - Pistole (5 Punkte)
 - Pistolenpaar (10 Punkte)
 - Speer (2 Punkte)
 - Zusätzliche Handwaffe (3 Punkte)
 - Zweihandwaffe (6 Punkte)
- Darf seine leichte Rüstung mit einer der folgenden Rüstungen ersetzen:
 - Plattenharnisch (6 Punkte)
 - Schwere Rüstung (2 Punkte)
- Darf einen Schild erhalten (2 Punkte).
- Darf eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Pegasus (45 Punkte)
 - Streitross (12 Punkte)
 - Darf einen Rossharnisch erhalten (4 Punkte).
- Darf magische Gegenstände erhalten, bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten.

65 Punkte										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Söldnerzauberer	4	3	3	3	3	2	3	1	7	Inf. (Char)

Ausrüstung:

- Handwaffe

Magier:

Ein Meisterzauberer ist ein Zauberer der Stufe 1 und hat Zugriff auf die Zauber einer der acht Lehren der Kampfmagie aus dem Warhammer-Regelbuch

Optionen:

- Darf zu einem Zauberer der Stufe 2 aufgewertet werden (35 Punkte).
- Darf eines der folgenden Reittiere erhalten:
 - Pegasus (45 Punkte)
 - Streitross (12 Punkte)
 - Darf einen Rossharnisch erhalten (4 Punkte).
- Darf magische Gegenstände erhalten, bis zu einem Gesamtwert von 50 Punkten.

Kerneinheiten

9 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Armbrustschützen	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie
Champion	4	3	4	3	3	1	3	1	7	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Optionen:

- Ein (1) Armbrustschütze darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Armbrustschütze darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Armbrustschütze darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf leichte Rüstungen erhalten (1 Punkt pro Modell).

5 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Duellist	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Infanterie

Einheitengröße: 8+

Optionen:

- Ein (1) Duellist darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Duellist darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Duellist darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf eine der folgenden Optionen erhalten:
 - Pistole (4 Punkte pro Modell)
 - Schild (1 Punkt pro Modell)
 - Zusätzliche Handwaffe (2 Punkte pro Modell)
- Die gesamte Einheit darf Wurfmesser erhalten (1 Punkt pro Modell).

7 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Pikenträger	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Infanterie
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Optionen:

- Ein (1) Pikenträger darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Pikenträger darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Pikenträger darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf schwere Rüstungen erhalten (1 Punkt pro Modell).

Sonderregel: Pike

11 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Reiter	4	3	3	3	3	1	3	1	7	Kavallerie
Champion	4	3	3	3	3	1	3	2	7	Kavallerie
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	Bestie

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung:

- Handwaffe

Sonderregel:

Leichte Kavallerie

Optionen:

- Ein (1) Reiter darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Reiter darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Reiter darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf Bögen erhalten (4 Punkte pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Schilde erhalten (1 Punkte pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Speere erhalten (1 Punkte pro Modell).

20 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Ritter	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Kavallerie
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	Kavallerie
Streitross	8	3	0	3	3	1	3	1	5	Bestie

Einheitengröße: 5+

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung
- Schild
- Streitross mit Rossharnisch

Optionen:

- Ein (1) Ritter darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Ritter darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Ritter darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf Plattenharnische erhalten (2 Punkt pro Modell).

Eliteeinheiten

6 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	Infanterie
Champion	4	2	5	2	2	1	5	1	8	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Bogen

Sonderregel:

Geländeerfahren (Wald)

Optionen:

- Ein (1) Halbling darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Halbling darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Halbling darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf ihre Bögen gegen Speere, leichte Rüstung und Schilde tauschen (kostenlos).
- Die gesamte Einheit darf zu Plänkern aufgewertet werden (1 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf zu Kundschaftern aufgewertet werden (1 Punkt pro Modell).

10 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Leibwächter	4	4	3	3	3	1	3	1	8	Infanterie
Champion	4	4	3	3	3	1	3	2	8	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Hellebarde
- Plattenharnisch

Sonderregel:

Unnachgiebig

Optionen:

- Ein (1) Leibwächter darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Leibwächter darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Leibwächter darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf ihre Hellebarden durch Zweihandwaffen ersetzen (1 Punkt pro Modell).

7 Punkte pro Modell										
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Marodeur	4	4	3	3	3	1	4	1	7	Infanterie
Champion	4	4	3	3	3	1	4	2	7	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Leichte Rüstung

Sonderregel:

Raserei

Optionen:

- Ein (1) Marodeur darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Marodeur darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Marodeur darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf Flegel erhalten (1 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Schilde erhalten (1 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf zusätzliche Handwaffen erhalten (2 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Zweihandwaffen erhalten (2 Punkt pro Modell).

Oger

30 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Oger	6	3	2	4	4	3	2	3	7	Monströse Inf.
Champion	6	3	2	4	4	3	2	4	7	Monströse Inf.

Einheitengröße: 3+

Ausrüstung:

- Handwaffe

Sonderregel:

Angst

Optionen:

- Ein (1) Oger darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Oger darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Oger darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf zusätzliche Handwaffen erhalten (6 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Zweihandwaffen erhalten (6 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf leichte Rüstung erhalten (3 Punkt pro Modell).

Zwerge

8 Punkte pro Modell

Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp
Zwerg	3	4	3	3	4	1	2	1	9	Infanterie
Champion	3	4	3	3	4	1	2	2	9	Infanterie

Einheitengröße: 10+

Ausrüstung:

- Handwaffe
- Schwere Rüstung

Sonderregel:

Entschlossen,
Erbfeindschaft, Resolut,
Schildwall

Optionen:

- Ein (1) Zwerg darf zum Champion aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Zwerg darf zum Musiker aufgewertet werden (10 Punkte).
- Ein (1) Zwerg darf zum Standartenträger aufgewertet werden (10 Punkte).
- Die gesamte Einheit darf Armbrüste erhalten (4 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Schilde erhalten (1 Punkt pro Modell).
- Die gesamte Einheit darf Zweihandwaffen erhalten (2 Punkt pro Modell).

Seltene Einheiten

Halbling-Suppenkatapult											60 Punkte pro Modell	
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp		
Katapult	-	-	-	-	4	3	-	-	-	Kriegsmaschine		
Halbling	4	2	4	2	2	1	5	1	8	(Steinschleuder)		

Einheitengröße: 1

Besatzung: 3 Halblinge

Ausrüstung: Handwaffe

Reichweite: 36°

Stärke: 3(6)

Sonderregeln: Multiple Lebenspunktverluste (W3) / ignoriert Rüstungen

Kanonen											110 Punkte pro Modell	
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp		
Kanone	-	-	-	-	7	3	-	-	-	Kriegsmaschine		
Artillerist	4	3	3	3	3	1	3	1	7	(Kanone)		
Artillerist (Zwerg)	3	4	3	3	4	1	2	1	9			

Einheitengröße: 1

Optionen:

• Darf eine der folgenden Aufwertungen erhalten:

- Ersetze die Artilleristen durch Zwerge mit leichter Rüstung (10 Punkte).
- Werte die Kanone zu einer Großkanone auf (10 Punkte).

Besatzung:

- 3 Artilleristen

Riese											200 Punkte pro Modell	
Profil	B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Einheitentyp		
Riese	6	3	3	6	5	6	3	Spez	10			

Einheitengröße: 1

Ausrüstung: Handwaffe

Sonderregel: Winzling-Panik ignorieren, Großes Ziel, Entsetzen, Umfallen, Bewegung, Riesen-Spezialattacke, Unnachgiebig