

Söldner

Söldner anwerben

Du kannst zur Verstärkung deiner Bande Söldner anheuern, dies kannst du zu Beginn einer Kampagne oder nach einem Spiel tun. **Söldner zählen nicht gegen das Maximum von Modellen oder Helden in deiner Bande und haben deshalb auch keinen Einfluss auf den Wert deines verkauften Morrssteins. Für Rückzugs- und Sammeltests zählen sie allerdings zu deiner Mannstärke hinzu.**

Du darfst jede Art von Söldner nur je einmal in einer Bande haben, außerdem darfst du die Ausrüstung eines Söldners nicht verändern. Du darfst niemals den MW eines Söldners für Rückzugstests verwenden. **Optionale Regel: Ihr dürft maximal 3 Söldner in eurer Bande haben.**

Grundbetrag

Wenn du einen Söldner angeheuert hast, musst du einen Grundbetrag bezahlen, der für jeden Söldner unterschiedlich ist. Zusätzlich musst du nach jedem Kampf Sold bezahlen, beide Kosten sind jeweils angegeben. Wenn du den Sold nicht bezahlen kannst oder willst, verlässt das Modell deine Bande, alle seine gesammelte Erfahrung geht verloren, selbst wenn du einen neuen Söldner des gleichen Typs kaufst.

Verletzungen

Wenn ein Söldner ausgeschaltet wird mußt du wie für einen Gefolgsmann würfeln, was passiert (z.B. 1-2 = Tod, 3-6 Überlebt).

Söldner und Erfahrung

Trage einen Söldner in einen der Gefolgsleute-Plätze in deinem Bandenbogen ein und übertrage sein Profil und seine Ausrüstung. Das Modell sammelt Erfahrung wie alle anderen Gefolgsleute. Sieh bei Szenarios nach, wie viel Erfahrung dein Söldner bekommt.

Wenn ein Söldner durch Erfahrung aufsteigt, musst du auf Aufstiegstabelle für Helden (!) würfeln, um zu ermitteln, welche Fortschritte er macht. Seine Fertigungslisten sind jeweils angegeben. (Zur kürzeren Schreibweise: Nahkampf (NK), Schießen (S), Intellekt (I), Stärke (ST) und Geschwindigkeit (GE) und Speziell (SPEZ))

Nicht jede Bande kann jeden Söldner anheuern, auch dies ist jeweils angegeben.

Gliederung der Söldner

Es gibt verschiedene Kategorien von Söldnern. Diese lassen sich unter die „offiziellen Söldner“ gliedern, welche im Regelbuch, der Erweiterung Empire in Flames sowie dem Mordheim Annual 2002 zu finden sind und laut Turnierregel zugelassen gibt. Dazu gibt es Söldner aus dem Mordheim Town Cryer, und dem Fanatic Magazin sowie einige Söldner, die wir Strategen verfasst haben.

Offizielle Söldner

Wo findet man diese Söldner? Mordheim, Imperium oder vergleichbar (bsp. Sylvania)

Bestienjäger

35gm; 15gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	4	3	3	1	4	2	7	NK,ST

Verfügbar: Alle Banden außer Skaven, Tiernmenschen, **Banden die Untote oder Grünhäute beinhalten** (Original Untote und Orks & Goblins), Besessene und Jahrmarkt des Chaos **sowie andere chaotische Banden z.B. Jünger des Maldred**

Rating: +18; +1 pro EP

Ausrüstung: Zwei Äxte, Wurfäxte (zählen als Wurfmesser mit S+1), leichte Rüstung

Tod den Bestien! Der Bestienjäger *hasst* alle Tiernmenschen und wird ohne Sold zu verlangen, an Kämpfen teilnehmen, in denen es Tiernmenschen gibt.

Gestell aus Schädeln: Der Bestienjäger verursacht *Angst* bei allen Tiernmenschen.

Jäger: In Kämpfen, die in der Wildnis (also nicht in Mordheim) stattfinden, **erhält der Bestienjäger die Fertigkeit Infiltration (siehe Skaven Bande).** Original bei allen Schlachten die **Tiernmenschen beinhalten.**

Elfenkundschafter

40gm; 20gm Sold (40gm Sold, wenn es Zwerge in der Bande gibt)

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
5	4	5	3	3	1	6	1	8	S,GE, SPEZ.

Verfügbar: Abenteurer, Hexenjäger **sowie Avelander, Ostlander, Kislevitén, Hoch- und Waldelfen..** Der Elfenwalddläufer wird nicht für Gladiatoren und Sigmaritenschwestern arbeiten **oder andere menschliche Banden, die ihm zuwider sind, wie bspw. Piraten.**

Rating: +12; +1 pro EP

Ausrüstung: Elfenbogen, Elfenmantel, Schwert

Späher: Beim Erkunden darfst du 1W6 um +1/-1 modifizieren.

Exzellente Sicht: Das Modell hat die doppelte Reichweite zum Entdecken von versteckten Gegnern.

Spezielle Fertigkeiten:

Fee: Modell hat einen Rettungswurf 4+ auf einem W6 gegen Zauber.

Glück: Einmal pro Spiel darf er einen seiner Würfelwurf wiederholen (aber nur einen eigenen, keinen von anderen Mitgliedern).

Strategenversion: **Das Modell darf einen Würfelwurf pro Runde, den es selbst ablegen muss, einmal wiederholen. . Er darf allerdings keine Gegner zwingen, ihre Würfe zu wiederholen, noch kann er die Würfe von Freunden wiederholen.**

Gladiator

30gm; 15gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	4	3	4	4	1	4	2	7	NK, GE, ST

Verfügbar: Für alle Banden außer Skaven und Untoten.

Rating: +22 Punkte, +1Punkt pro EP.

Ausrüstung: Helm, Morgenstern, Kampfhandschuh (zählt als Nahkampfwaffe *und* Parierschild. Deine Helden können nicht lernen, wie man ihn benutzt.)

Halblingsspäher

15gm; 5gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	4	2	2	1	4	1	8	S, GE

Verfügbar: Alle außer Skaven, Untoten und Besessene

Rating: +5; +1 pro EP

Ausrüstung: Bogen, Dolch, Kochtopf (zählt als Helm)

Koch: Die Maximalzahl von Modellen in deiner Bande steigt um +1

Hexer

30gm; 15gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	2	3	3	1	4	1	8	I, neue Zauber

Verfügbar: Alle außer Hexenjäger und Sigmarschwernern

Rating: +16; +1 pro EP

Ausrüstung: Stab (zählt wie Hammer, Keule etc.)

Zauberer: Darf 2 zufällige Sprüche der *Hexerei*- Lehre erhalten (und mehr durch Stufenaufstiege)

Imperialer Assassine

40gm; 20gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	4	4	3	3	1	5	2	8	NK, GE, S, *

Verfügbar: Alle außer Hexenjägern, Sigmariten und Orks&Goblins und Skaven

Rating: +22; +1 pro EP

Ausrüstung: Schwert oder Rapier, Dolch, Wurfmesser, Handarmbrust

Waffenmeister: Kann jede Waffe benutzen, die er findet. Du darfst dem Assassinen wie normalen Mitgliedern deiner Bande Waffen kaufen, er wird sie allerdings behalten und nicht zurück- oder weitergeben. Allerdings wird der Assassine niemals Schwarzpulverwaffen verwenden.

Gifte: Der Assassine beginnt jedes Spiel mit vergifteten Waffen, entweder mit Schwarzem Lotus oder Höllendrachengift, du darfst wählen. Das Gift ist für dich umsonst, du kannst es aber keinem anderen Bandenmitglied übertragen.

Spezielle Fertigkeiten:

Meuchelmörder: Der Assassine darf Gegner angreifen, auch wenn er sie nicht sieht, solange sie in Angriffsreichweite sind. Die Gegner müssen nicht in 4 Zoll sein und er muss keinen Initiativetest ablegen. Er erhält in der ersten Nahkampfphase +1 auf seine TW und +1 auf die Verletzungswürfe seines Gegners.

In den Schatten: Wenn der Assassine sich in 1“ zu Wänden, Zäunen oder ähnlichem bewegt, müssen Gegner, die ihn angreifen oder beschießen wollen, vorher einen erfolgreichen Initiativetest ablegen.

Der Assassine darf außerdem *Unaufhaltsam* aus der Stärke-Fertigkeitsliste erhalten.

Oger Leibwächter

80gm; 30gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
6	3	2	4	4	3	3	2	7	NK, ST

Verfügbar: Für alle außer Skaven

Rating: +25, +1 pro EP.

Ausrüstung: Zwei Schwerter, Äxte oder Keulen (oder eine Mischung), oder ein Zweihänder, du darfst wählen. Außerdem leichte Rüstung.

Verursacht Angst, zählt als *großes Ziel* (siehe Kapitel Schießen).

Raubritter

50gm; 20gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	4	3	4	3	1	4	1	7	NK, ST

Verfügbar: Alle imperialen Banden, Hexenjäger, Bretonen

Rating: +21; +1 pro EP

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Schild, Lanze, Schwert. Schlachtross (Wenn ihr mit den Optionalregeln für berittene Modelle spielt hat der Ritter auch die Fertigkeit *Schlachtross reiten*). Zu Fuß hat der Ritter einen RW von 4+, beritten 3+.

Tileaner

30gm; 15gm Sold

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

Verfügbar: Für alle außer Skaven, Orks und Untote

Rating: +16; +1 pro EP

Ausrüstung: Leichte Rüstung, Schwert, Dolch, Armbrust

Ruhige Hände: Der Tileaner ignoriert lange Reichweite für den Fernkampf-TW mit seiner Armbrust

Todsicherer Schuss: Der Tileaner ignoriert Deckung beim Fernkampf-TW mit seiner Armbrust.

Wegelagerer

35gm; 20gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	4	3	3	1	3	1	7	NK, S, GE

Verfügbar: Alle außer Sigmariten und „guten“ Elfen. Wird nie in eine Bande mit einem Wegswächter eintreten.

Rating: +22; +1 pro EP.

Ausrüstung: Pistolenpaar, Rapier, Mantel (zählt im Nahkampf wie ein Parierschild), Dolch. Wenn ihr mit den Optionalregeln für Pferde spielt, hat der Wegelagerer ein Pferd. Beachte, dass dieses Pferd kein Kampffross ist und keine Attaacken hat.

Pistolenexperte: Der Wegelagerer verwendet immer die Effekte von *Pistolier* und *Meisterschütze*.

Skrupellos: Wirf nach jedem Kampf 1W6. Bei einer 1 erhältst du einen Morssteinsplitter (bzw. einen Schatz) weniger.

Hervorragender Reiter: Der Wegelagerer ignoriert die TW-Modifikation für Bewegen und Schießen, wenn er reitet und darf außerdem schnell nachladen, während er reitet.

Wegswächter

40gm; 20gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	4	3	3	1	3	1	8	NK,S,ST

Verfügbar: „Gute“ Banden wie Sigmariten, Hexenjäger, Zwerge, Soldaten etc. Wird nie einer Bande beitreten, die einen Wegelagerer beinhaltet.

Ausrüstung: Armbrust, Reiterhammer, Dolch, Schwere Rüstung, drei Fackeln. Wenn ihr mit den Optionalregeln für Pferde spielt, hat der Wegswächter ein Pferd. Beachte, dass dieses Pferd kein Kampffross ist und keine Attaacken hat.

Tödlicher Schütze: Der Wegswächter hat automatisch die Boni der Fertigkeiten *Meisterschütze* und *Adleraugen*.

Disziplin: Der Wegswächter darf MW-Tests für Panik und Angst wiederholen und wird nie die *Nerven verlieren*.

Hervorragender Reiter: Der Wegswächter ignoriert die TW-Modifikationen für Bewegen und Schießen, während er reitet, er zählt außerdem, als hätte er die Fertigkeit *Geschick*.

Kutschen: Sowohl Wegswächter als auch Wegelagerer dürfen in Szenarien, die eine Kutsche oder ähnliches beinhalten, einen Würfelwurf pro Runde wiederholen. Dieser Bonus gilt so lang bis einer der Wiederholungswürfe eine 1 ergibt. Dies soll ihre Expertise in diesen Situationen darstellen.

Zwergischer Trollslayer

25gm; 10gm Sold (20gm Sold, wenn es Elfen in der Bande gibt)

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
3	4	3	3	4	1	2	1	9	NK, ST, SPEZ

Verfügbar: Hexenjäger und Soldaten

Rating: +12;+1 pro EP

Ausrüstung: Zwei Äxte oder eine Zweihandaxt (Wahl des Spielers)

Todeswunsch: Immun gegen Psychologie, muss keine Tests für Nerven verlieren ablegen.

Schwer zu Töten: Auf der Verletzungstabelle zählt 3-5 als betäubt, nur 6 als ausgeschaltet

Dickschädel: Immun gegen Niederhämmern.

Spezielle Fertigkeiten:

Sturmangriff: Das Modell darf in der ersten Phase eines Nahkampfs, wenn es einen Nahkampf eröffnet, seine Attacken verdoppeln, erhält dann allerdings eine Modifikation von -1 auf alle seine TW in dieser Runde.

Monsterslayer: Das Modell verwundet jeden Gegner immer auf 4+, es sei denn, durch seine Stärke könnte er ein besseres Ergebnis erzielen.

Berserker: +1 auf alle Trefferwürfe der ersten Nahkampfphase, wenn das Modell angreift.

Inoffizielle Söldner

Wo findet man diese Söldner? Mordheim, Imperium oder vergleichbar (bsp. Sylvania)

Entscheidet bitte selbst, ob ihr diese zulassen wollt. Es gibt zu jedem Söldner ein warum bin ich nicht offiziell, was einzig die Meinung des Verfassers (Traumdieb), dieser Sektion widerspiegelt.

Barde

20gm; 10gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	3	3	3	1	3	1	7	INT, GE

Verfügbar: Abenteurer, Sigmaritenschwertern und Hexenjäger

Stragenversion: Alle Banden, die einen menschlichen Anführer haben; Untote, Elfen, Zwerge

Ausrüstung: Schwert, Dolch Leichte Rüstung.

Rating: +8; +1 pro EP

Sänger: Alle Verbündeten in 6“ Umkreis dürfen verpatzte MW-Tests wiederholen, mit einem +1 Bonus auf ihren MW, diese Wiederholung zählt auch für Rückzugstests etc.

Warum bin ich nicht offiziell? Weil eine Bande mit einem Barde in Kombination mit einem Anführer der Moralwert 9 hat, zu einer Wahrscheinlichkeit von 71/72 den Rückzugstest nicht verpatzt und ein verpatzter Rückzugstest das häufigste Ende eines Kampfes bei Mordheim ist (Seite 38 Regelbuch).

Bettler

10 Goldkronen Heuer + 5 Goldkronen Sold pro Spiel
Starterfahrung: 0

Die Straßen von Mortheim und den umliegenden Siedlungen sind voll von Armen und Enteigneten. Sie kratzen das existierende Zusammen indem sie in den Ruinen der russgeschwärtzten Stadt mit ihren Händen nach essbarem graben, oder bei den Banden un Händlern betteln. Diese armen menschen würden fast alles für Gold tun!

Darf angeheuert werden von: JEDE Bande darf einen Bettler anheuern, wenn sie Söldner anheuern darf. Böse Banden müssen jedoch 15 Goldkronen Heuer bezahlen, denn soviel ist dem Armen Bettler sein sicherer Tod wert.

Bandenwert: 8 Punkte plus Erfahrungspunkte.

Fertigkeitslisten: Geschwindigkeit

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

Ausrüstung: Knüppel

Spezialregeln

Abstauer: Der Bettler ist so erfahren mit der Schieren Suche nach Verwertbarem, dass die Bande einen weiteren Erkundungswürfel würfeln darf, falls der Bettler im vorhergehenden Spiel nicht ausgeschaltet wurde.

Keine Gefahr: Der Bettler stellt kaum eine Herausforderung für einen erfahrenen Kämpfer dar. So kann er als nächstes Ziel von Schützen ignoriert werden, kann Gegner nicht am Rennen hindern oder Stürmer abfangen. Auch zählt er nicht als befreundetes Modell für Psychologie- und Rückzugstests.

Warum bin ich nicht offiziell? Kommt aus dem Fanatic Magazin.

Duellist

35 gm Heuer + 15 Sold

Duellisten sind Männer im Schatten. Ihre Reputation ist blutdurstig und dunkel. Sie sind Männer mit Nerven aus Stahl, die jedes Mal unerschrocken in das Angesicht des Todes blicken, wenn sie ihre Waffen ziehen..Duellisten sind sowohl im Umgang mit der Pistole als auch der Schwerter tödliche Gegner. Man trifft sie in dunklen Gassen oder Tavernen.

Können angeworben werden: Jede Bande außer Skaven und Untote dürften einen Duellisten anheuern.

Wertung: Ein Duellist erhöht die Wertung deiner Bande um +18 Punkte, +1 Punkt jeder Erfahrung die er bekommen hat.

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

Ausrüstung: Schwert, Dolch, Pistole und Umhang. Der Umhang wirkt wie ein Parserschild.

Talente: Der Duellist arf Fertigkeiten aus Kampf und Schießen wählen.

Sonderregeln:

Sausende Kilngen: Ein Duellist pariert gegnerische Treffer, wenn er unter seinen Kampfgeschick würfelt, aber nicht mehr als der höchste Trefferwurf des Gegners.

Warum bin ich nicht offiziell? Bietet im Vergleich zu anderen Söldnern keine taktischen Vorteile. Vergleich mit imperialem Assassinen.

Hexe

30gm; 16gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	2	2	3	1	4	1	7	Zauber, I

Verfügbar: Alle außer Sigmarschwernern und Hexenjäger

Rating: +14;+1 pro EP

Ausrüstung: Stab (zählt wie eine Keule)

Scheu: Wirf 1W6 bevor du die Hexe anheuerst, nur bei 4+ kannst du sie tatsächlich anheuern. Ansonsten kannst du es nach dem nächsten Kampf erneut versuchen.

Zauberei: Die Hexe verwendet die unten angegebene Liste für Zaubersprüche, sie startet mit zwei und kann bei Stufenaufstiege neue Zauber dazulernen, die zufällig ermittelt werden.

Zurückhaltend: Die Hexe wird niemals im Nahkampf angreifen (wird sich aber verteidigen) und bleibt immer mindestens 8“ von Gegnermodellen entfernt und muss sich von Gegnern wegbewegen, die in dieser Reichweite zu ihr sind.

Tränke brauen: Du darfst vor dem Kampf einen deiner Helden auswählen, der einen Trank trinkt. Wirf 1W6. 1 Das Modell erleidet W-1 für den Kampf, bis es ein W6-Ergebnis von 6 in der

Sammelphase erreicht. 2-3 Das Modell erhält für den Kampf S+1, bis es in der Sammelphase ein W6-Ergebnis von 1 erzielt. 4-5 Das Modell erhält für den Kampf W+1, bis es in der Sammelphase ein W6-Ergebnis von 1 erzielt. 6 Das Modell erhält für den Kampf +1 LP, der allerdings nicht wieder geheilt werden kann, wenn er verloren ist.

Die genannten W6-Würfe in der Sammelphase werden natürlich separat durchgeführt, es zählen nicht Ergebnisse, die das Modell in Tests erzielt oder ähnliches.

Zauber: Hexenmagie

W6	Zauber	Komplex.
1	Weissagung: Für die Dauer der Runde darf ein Held oder Gefolgsmann 1W3 Würfe wiederholen und das Ergebnis um +1/-1 modifizieren.	6+
2	Fluch: Ein Gegner in 12“ Umkreis muss für diesen und den nächsten Spielzug (also auch seinen eigenen) jeden erfolgreichen Wurf einmal wiederholen.	6+
3	Erbblindender Staub: Ein Gegner in 16“ Umkreis wird blind und darf nicht angreifen, schießen oder rennen. Halbiere ihre KG für die Dauer des Zaubers. Das Modell wird sich zu Beginn der Runde in eine zufällige Richtung bewegen. Der Zauber endet, wenn die Hexe einen anderen spricht oder sich bewegt.	9+
4	Altern: Ein Gegner in 12“ Umkreis erleidet -1 auf alle Charakteristiken für diese und den nächsten Spielzug.	8+
5	Fluch des Kämpfers: Ein Modell in 18“ Umkreis kann für diese und den nächsten Spielzug seine Waffen nicht verwenden. Sie können nicht schießen und zählen, als würden sie mit Fäusten kämpfen.	7+
6	Heilung: Alle Verbündeten in 6“ Umkreis erhalten einen verlorenen LP zurück. Alle betäubten oder zu Boden gegangenen Modelle dürfen augenblicklich aufstehen.	6+

Warum bin ich nicht offiziell? Die Hexe ist im Vergleich zum Hexer sehr stark und hamoniert mit manchen Banden besonders gut. Besonders der Zauber Heilung ist sehr leicht zu zaubern und kann ein komplettes Spiel ändern.

Kopfgeldjäger

40gm; 15gm Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	4	3	4	3	1	4	1	8	NK, S, ST, GE

Verfügbar: Alle außer Besessenen, Untoten, Skaven und Orks

Rating: +20;+1 pro EP

Ausrüstung: Schwert, Pistole, Dolch, Armbrust, schwere Rüstung, Helm, Kletterseil, Laterne

Gefangen nehmen: Benenne zu Spielbeginn einen gegnerischen Helden. Dies ist das Ziel des Kopfgeldjägers. Er muss sich, wenn er das Ziel sehen kann, immer in seine Richtung bewegen. Sollte er auf das Ziel schießen können, hat er die Wahl.

Er erhält einen TW-Bonus von +1 gegen dieses Modell (im Nah- und Fernkampf). Wenn der Kopfgeldjäger sein Ziel ausschaltet gilt dieser als gefangen und muss nicht auf der Verletzungstabelle würfeln.

Die Bande erhält 50% des goldwertes Helden und sollte die Bande des Kopfgeldjägers gewinnen und er überleben, erhält er zusätzlich +W3 EP.

Strategienhausregel: Wenn der Kopfgeldjäger sein Ziel ausschaltet

erhältst die Hälfte der Kosten des Helden inkl. Ausrüstung (der Kopfgeldjäger wird der Bande die Ausrüstungsgegenstände für 25%, seinen Anteil, am Verkaufswert, überlassen) für deine Bande und der Kopfgeldjäger erhält +W3 EP. Würfle nach dem Kampf nicht auf der Schwere-Verletzungen-Tabelle für diesen Helden, er zählt automatisch als *gefangen* und anschließend von dem Kopfgeldjäger an die Autoritäten oder alte Erzfeinde verkauft! Streiche das Modell von deinem Bandenbogen.

Warum bin ich nicht offiziell? Der Verlust eines geliebten Helden kann demotivierend auf ohnehin wenig Spieler wirken.

Maultiertreiber

35gm; 15gm Unterhalt

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	3	3	3	1	3	1	7	NK,ST, *

Verfügbar: Alle außer Untoten, Skaven, Besessenen und alle Kulte des Chaos

Rating: +20; +1 pro EP

Ausrüstung: Peitsche und Dolch

Peitschenmeister: Das Modell darf mit seiner Peitsche verpatzte TW wiederholen, das zweite Ergebnis ist bindend.

*Tierzähmer: Der Maultiertreiber beginnt mit einer Tierzähmer-Fertigkeit, du darfst wählen, um welches Tier es sich hierbei handelt. (z. B. Hunde, Wölfe oder Pferde)

Diese Tiere dürfen in 6“ seinen Moralwert verwenden.

*Der Maultiertreiber darf neben Nahkampf- und Stärke-Fertigkeiten Feilschen und Alte Bekanntschaften erlernen, wenn er aufsteigt.

Peitsche: 15gm; S=Bn-1, Reichweite 4“, kann nicht pariert werden, +1 auf RW des Gegners.

Peitsche schwingen: In der ersten Runde eines Nahkampfes erhält der Maultiertreiber eine Bonusattache, die zuerst zuschlägt. Diese Attacke kommt nach allen sonstigen Modifikationen (z. B. Raserei).

Entwaffnen: Statt zu versuchen, das Modell zu verletzen, kannst du versuchen, es zu entwaffnen. Sage dies an, würfle wie gewohnt den TW. Hast du Erfolg, darf der Gegner (wie beim Parieren) versuchen, deinen TW zu überwürfeln. Scheitert dieser Versuch, verliert das Modell seine Waffe und muss mit anderer Ausrüstung kämpfen oder zählt als unbewaffnet. Wenn das Modell nicht *ausgeschaltet* wurde, erhält es seine Waffe am Ende des Kampfes wieder, ansonsten ist sie dauerhaft verloren.

Warum bin ich nicht offiziell? Braucht kein Mensch.

Priester des Morr

35 Goldstücke zum Anwerben / 15 Gold Sold

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	2	3	3	1	4	1	9	NK,ST, *

In ihren schwarzen langen Roben kommen die Priester des Morr nach Sylvania um dies Seelen derjenigen, die bei der großen Katastrophe starben, ins Jenseits zu geleiten und auch darauf zu achten dass diese dort bleiben.

Waffen/Rüstung: Ein Priester des Morr ist nur mit einem Dolch und einer Sense bewaffnet. Er wird niemals Rüstung tragen. Sonderregeln:

Einzelgänger: Wenige Leute verbringen gerne Zeit in der Gegenwart eines Priesters des Morr, auch wenn ihre Pflichten sie dazu zwingen. **Schutz von Morr: Rüstungswurf von 4+ (kann nicht modifiziert werden, aber durch kritische Treffer usw. ignoriert werden).** Deswegen ist der Priester des Morr an Einsamkeit gewöhnt und bevorzugt diese vermutlich auch. Ein Priester des Morr muss nie für Die Nerven verlieren würfeln.

Grab Rituale: Priester des Morr sind keine Zauberer, allerdings verfügt er über eine Auswahl an Grab Ritualen, die er durchführen kann. Der Priester des Morr wählt ein solches auf der unten stehenden Tabelle nach den Regeln für Magie.

W6	Zauber	Komplex.
1	Morr's Schutz: Der Priester des Morr ruft seinen Gott an, um vor Ketzerrischer Magie geschützt zu werden. Jede Magische Attacke die von einem Nekromanten,	6+
2	Der Tod kennt keine Furcht: Der Priester des Morr muss standhaft sein in seinem Glauben sein und vor allem darf er keine Furcht vor dem Tod haben. Der Priester des Morr ist furchtlos für den Rest des Spiels.	Auto
3	Die Heiligkeit der Gefallenen: "Die welche ihr Leben gaben, sollen heilig sein und ihre Seelen frei, im Namen Morr's, Gott des Todes." Der Priester des Morr vollführt das Ritual auf ein Modell (Freund oder Feind) innerhalb von 6 Zoll, welches ausgeschaltet wurde. Ist das Ritual erfolgreich kann das Modell nicht von einem Nekromanten wiedererweckt werden.	7+
4	Hand des Morr: "Durch seinen Willen und seine Hand zerfallen die Untoten zu Staub und Asche." Der Priester des Morr muss in Basekontakt mit einem Untoten Modell sein. In der Nahkampfpase bevor der Nahkampf ausgetragen wird, kann er versuchen dieses Ritual durchzuführen. Ist er erfolgreich wird der Gegner automatisch ausgeschaltet (dies gilt für alle Untote außer Vampire, Original beinhaltete Vampire, erschien aber zu hart). Ghoule und Besessene, Darksouls, Dämonen und Vampire fliehen sofort ihre komplette Bewegungsreichweite vor dem Priester des Morr.	9+
5	Weißt du wer ich bin?: "Schau mich an, Abscheulichkeit, denn ich bin ein Priester des Morr". Dieses Ritual hat einen Reichweite von 6 Zoll und muss auf das nächste Untote Modell gerichtet sein. Ist kein Untotes Modell in Reichweite darf es auf den nächsten menschlichen Diener der Untoten gerichtet werden (Dregs, Ghoule, Nekromanten) oder letztendlich jedes andere Modell. Wenn das Ritual erfolgreich ist, ist das Ziel automatisch betäubt. Kann das Modell nicht betäubt werden, geht es zu Boden.	7+
6	Ich bin der Tot!: "Ich bin Priester des Morr, Gott des Todes." Es ist allgemein bekannt das sich die Priester des Morr's selten um weltliche Angelegenheiten kümmern. Ihr Pflichten beinhalten zwar den Tod, allerdings nicht das töten. Aber zu manchen Zeiten, wenn ein Priester des Morr's zu den Waffen gerufen wird, wer kann ein schrecklicherer Kämpfer sein als ein Repräsentant des Gott des Todes. Dieses Ritual gibt dem Priester des Morr einen 6+ Rüstungswurf und erhöht sein Kampfgeschick entweder um +1 oder setzt es auf 4 (je nachdem was höher ist).	8+

Eigentlich als Heldenersatz für Abenteurer konzipiert. Warum bin ich nicht offiziell? Greift als Held zu sehr ins Stärkekonstrukt ein.

Söldner Lustrias

Wo findet man diese Söldner? Lustria und ggf. anderen Settings (z.B. Norse Shamana in Border Town Burning).

Assassine der Dunkelelfen

70 gm Heuer +25 Sold

Nur wenige sind besser als die stillen, dunklen Mörder der Dunkelelfen, selbst die Skaven des Clan Eshin haben Respekt vor ihnen. Es ist nicht unüblich für junge Lehrlinge weit weggeschickt zu werden, während sie ihre dunklen Machenschaften lernen, um ihre einzigartigen Fähigkeiten in der Praxis zu vertiefen.

Können angeworben werden: jede bösen Bande darf einen Assassinen der Dunkel Elfen anheuern.

Wertung: ein Assassine erhöht die Wertung deiner Bande um +25 Punkte, +1 Punkt jeder Erfahrung die er bekommen hat.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	6	5	4	3	1	7	2	8

Ausrüstung: Dunkelelfen Klinge, Dolch, Repetierarmbrust, Höllendrachengift, Leichte Rüstung und Dunkler Umhang (zählt als Elfenumhang)

Talente: Der Assassine darf Fertigkeiten aus Kampf, Schießen und Geschwindigkeit wählen. Er darf, wenn er will, auch von den Spezial Talenten der Dunkelelfen wählen, anstatt eines normalen Talentes.

Sonderregeln:

Perfekter Mörder: Alle Angriffe, egal ob Nah- oder Fernkampf, haben einen -1 auf Rüstung, welches seine Fähigkeiten verdeutlicht von der Rüstung ungeschützte Stellen zu treffen.

Verhasste Verwandtschaft: Alle Dunkelelfen haben Hass gegen alle Hochelfen (auch Söldner).

Chamäleon Skink

60 gm Goldstücke Heuer + 12 gm Sold

Chamäleon Skins sind eine sehr seltene Art von Skinks, welche ihre Farbe wechseln können, um mit ihrer Umwelt zu verschmelzen. Man braucht es schon gar nicht zu erwähnen das Chamäleon Skinks gut getarnt und sehr schwer zu entdecken sind.

Anwerben: nur von Echsenmenschen

Kriegswert: Ein Chamäleon Skink hebt den Wert eine Kriegerbande um 16 Punkte, plus 1 für jeden Erfahrungspunkt den er bekommen hat.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	4	4	4	2	1	5	1	7

Ausrüstung: Dolch, Blasrohr mit Giftpfeilen und kleinen Schild.
Fertigkeiten: Der Chamäleon Skink darf von Schießen, Geschwindigkeit und den Echsenmenschen Spezial Talenten wählen

Sonderregeln: Alle Echsenmenschen Sonderregeln für Skinks: Schuppenhaut, Kaltblüter, Amphibisch und im Dschungel geboren.

Chamäleon Haut: Wegen ihrer einzigartigen Tarnung sind sie sehr schwer zu entdecken, deswegen halbieren Feinde ihre Initiative wenn sie versuchen ihn zu erkennen wenn er versteckt ist. Hinzu kommt das sie -2 bekommen wenn man sie beschießt.

Infiltration: Das Modell darf nach dem Platzieren der Gegnerbande platziert werden, es darf dabei nicht in Sichtreichweite für ein Gegnermodell sein und muss mindestens

12“ von allen Gegnern entfernt sein.

Fährtenleser

60 gm Heuer +15 gm Sold

So gefährlich die lustrische Wildnis sein kann, ist es eine weise Entscheidung einen Erfahrenen Führer anzuheuern für die Expedition auf den sich windenden Pfaden im Dschungel. Denn Fährtenleser, wie sie genannt werden, sind die richtigen Experten hierfür. Sie sind sehr vertraut mit der einzigartigen Landschaft und den bizarren Kontinent Lustria. Und öfters als man glaubt, abenteuerlich genug für die Herausforderung um Reichtum und Heldentum zu erlangen.

Können angeworben werden: Jeder Bande.

Bandenwert: Ein Fährtenleser erhöht den Wert einer Bande um 25 Punkte, +1 Punkt pro Erfahrung die er bekommt.

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

Ausrüstung: Schwert, Dolch, Kletterseil und Kräuter. Als Fernkampf-Waffe trägt der Fährtenleser einen Bogen.

Talente: Ein Fährtenleser darf von Kampf, Schießen und Geschwindigkeit Fertigkeiten auswählen. Zusätzlich hat ein Fährtenleser einzigartige Fertigkeiten die er sich stattdessen aussuchen kann, siehe weiter unten.

Sonderregeln:

Das Land kennen: selbst das überwucherte und ursprüngliche Land Lustria kann den Fährtenleser nicht von seinem Ziel abhalten. Der Fährtenleser wird nicht durch Gelände Modifikatoren beeinflusst, er zählt als aquatisch und hat sogar die Fähigkeit selbst die unpassierbarsten Bereiche zu überwinden.

Vertraut mit Mythen und Legenden: Fährtenleser haben fast ihr ganzes Leben damit verbracht Gerüchten und Rätzel nach zu jagen, auf der Suche nach dem ultimativen Preis. In der Erkundungsphase, wenn der Fährtenleser nicht ausgeschaltet wurde, darfst du ein Wurf wiederholen, das zweite Ergebnis zählt, selbst wenn es schlechter ist.

Spezielle Talente:

Aufpassen!: Wenn man schon selber den meisten Teil des Landes durchlaufen ist, kann der Fährtenleser Fallen von Feinden und natürliche Gefahren schnell erkennen. Einmal pro Spiel darf der Fährtenleser den Effekt einer Falle oder eines Ereignisses aufheben, mit einem Wurf auf eine 3+.

Dieser Weg!: Jahrelanges Überleben in der tödlichen Wildnis von Lustria hat den Fährtenleser auf fast alles vorbereitet. Der Fährtenleser darf unpassierbares Gelände überqueren, dabei aber nicht rennen oder angreifen.

Jedes Modell im Basenkontakt mit dem Fährtenleser am Start seiner Runde, darf ebenfalls unpassierbares Gelände überqueren, als ob es auch dasselbe Talent besitzt wie der Fährtenleser. Wenn es wie auch immer passiert, dass der Basenkontakt verloren geht, bevor das beide Modelle einen sicheren Bereich erreicht haben, gilt das begleitende Modell als ausgeschaltet für den Rest des Spiels. Danach erholt es sich aber automatisch wieder.

Großwildjäger

40 gm + 18 gm Sold

Verfügbar: Alle menschlichen Banden (**imperialen Banden, Piraten und Tileaner**) dürfen den Großwildjäger anheuern.

Bandenwert: Ein Großwildjäger steigert den Wert der Bande um +16 Punkte, plus 1 Punkt für jeden Erfahrungspunkt, den er besitzt.

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

Ausrüstung: Schwert, Dolch, Netz, leichte Rüstung und

Hochlandlangbüchse.

Fertigkeiten: Ein Großwildjäger kann beim Erlernen einer neuen Fertigkeit aus den Kategorien Intellekt und Schießen wählen.

Sonderregeln:

Fallenstellen: Der Jäger darf **W6** Marker auf dem Tisch platzieren nachdem der aufgestellt wurde. Die Fallen müssen auf dem Boden platziert werden, wenigstens 6" voneinander entfernt. Jedes Modell (außer dem Großwildjäger), dass sich innerhalb von 3" einer Falle bewegt löst diese aus. Wirf einen W6. Bei 1-3 passiert nichts, bei 4-6 erhält das Modell einen automatischen Treffer mit der Stärke des Wurfs (S 4-6). Der Fallenmarker wird danach entfernt. Ein Modell kann nur eine Falle gleichzeitig auslösen. Wenn ein Tier von der Falle ausgeschaltet wird zählt es automatisch als gefangen und kann nach dem Spiel in die Alte Welt verkauft werden.

Norse Schamane

45 gm Heuer +25 gm Sold

Selbst die stärksten Krieger haben Angst vor den mächtigen Sehern der großen Norse Stämme. Es wird erzählt das diese Seher die größten Wahrsager sind und sie können sagen wann ein Krieger im Kampf stirbt, ein Wissen welches jeder Krieger erlangen möchte.

Kann angeworben werden von: Norse und jeder menschlichen Bande in Lustria

Darf angeheuert werden von: Norse, Menschenbanden in Lustria

Wertung: Der Norse Schamane addiert +25 Punkte, +1 Punkt pro erlangte Erfahrung, zum Bandenwert.

Norse Schamane

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

Ausrüstung: Runenstab (Keule) und ein Schwert oder eine Axt.

Talente: Ein Schamane kann von den Kampf- oder Akademischen- Talenten wählen. Oder sie können für eine zusätzliche Rune würfeln (siehe unten). Wird schon eine Ausgewählte Rune gewürfelt verringert sich die Schwierigkeit wie bei normalen Zaubern.

Sonderregeln:

Runenmagie: Der Schamane der Norse startet mit zwei „Runen“ von der folgenden Liste. Diese werden wie Sigmar-Gebete behandelt und können trotz Rüstung gewirkt werden. Fähigkeiten die Schutz vor Zaubern geben, zählen auch für Runen, die in allen Belangen als Zauber behandelt werden.

Runenmagie

W6 Ergebnisse

1 Das Heulen des Nordens, Schwierigkeit 9

Ein Eisiger Wind weht um den Schamanen und Geschosse fliegen aus ihrer Bahn.

Der Schamane ist immun gegen allen Beschuss. Wirf einen W6 während der Erholungs-Phase des Schamanen. Bei einer 1 oder 2 hört der Wind auf.

2 Angvar's Raserei, Schwierigkeit 7

Der Schamane steigert die Wut der Krieger um ihn herum auf einen Höhepunkt.

Alle Krieger in 8" um den Schamanen bekommen +1 Treffen in Nahkämpfen. Der Zauber bleibt aktiv bis zur nächsten Runde des Norse Spielers.

3 Elvek's Eisiger Speer, Schwierigkeit 7

Ein rasiermesserscharfer Eiszapfen fliegt auf die Feinde..

Der Eiszapfen hat Reichweite von 18" und fügt ein Treffer der Stärke 4 zu. Es trifft das erste Ziel in seinem Weg, Normaler Rüstungswurf ist erlaubt.

4 Geschenk des Schicksals, Schwierigkeit 7
Der Schamane ruft die drei Wyrð Schwestern der Norse Legenden für ein Blick in die Zukunft an.

Der Schamane kann ein einziges Würfelergebnis um +/- 1 verändern zwischen dem erfolgreichen Wirken dieses Zaubers und seiner nächsten Erholungsphase. Ein Verwundungswurf von oder zu einer 6 wird nicht Kritisch Treffer.

5 Frostkuss, Schwierigkeit 6
Der Schamane bedeckt den Boden unter seinem Feind mit einer dicken Eisschicht.

Ein einziges Modell innerhalb von 12“ um den Schamanen muss einen Initiativ-Test ablegen, wenn es patzt geht es zu Boden.

6 Bärenstark, Schwierigkeit 9
Der Schamane ruft die Macht des großen Eisbären des Nordens zu Hilfe.

Der Schamane bekommt +1A, +2S, +2W und -2I (minimal 1). Mache zu Beginn jeder Phase ein Anführer-Test (zu jeder Phase, auch die deiner Gegner). Wenn der Test misslingt endet der Zauber. Dieser Zauber kann nur einmal erfolgreich pro Spiel gewirkt werden.

Schattenkrieger

35 gm Heuer + 15 gm Sold

Schattenkrieger sind Hochelfen aus dem zerstörten kriegsgepeinigten Land Nagarythe, wo der Hexenkönig einst Hof hielt. Deshalb werden sie misstrauisch beäugt und sind Geächtete. Diese wütenden Seelen agieren oft als Kundschafter und Plänkler einer Hochelfen Streitmacht, genauso oft sind sie aber auch umherziehende Söldner die eine Möglichkeit suchen ihren bitteren Hass auf die Dunkelelfen zu stillen. Auch wenn sie als Kundschafter nicht so fähig sind wie andere Elfenkundschafter sind sie doch genauso tödlich mit Bogen und Schwert wie alle anderen Elfen.

Anwerben: Alle Hochelfen und guten menschlichen Banden dürfen Schattenkrieger anheuern. Böse Banden oder jene die böse Söldner angeheuert haben dürfen den Schattenkrieger nicht anheuern.

Bandenwert: Ein Schattenkrieger steigert den Wert der Bande um +12 Punkte, plus 1 Punkt für jeden Erfahrungspunkt, den er besitzt.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
5	4	4	3	3	1	6	1	8

Ausrüstung: Schwert, Langbogen, Dolch, Schild und leichte Rüstung.

Fertigkeiten: Ein Schattenkrieger kann beim Erlernen einer neuen Fertigkeit aus den Kategorien Nahkampf und Schießen wählen. Außerdem darf er aus den Fertigkeit der Schattenkrieger wählen.

Sonderregeln

Hass gegen Dunkelelfen: Schattenkrieger hassen alle Dunkelelfen.

Exzellente Sicht: gestrichen

Erzfeinde: Wenn der letzte Kampf gegen Dunkelelfen oder eine Bande mit eine Dunkelelfensöldner war, dann braucht dem Schattenkrieger kein Sold gezahlt werden.

Infiltration: Ein Schattenkrieger darf infiltrieren wie in der Skavenfertigkeitenliste beschrieben.

Sonstige Söldner

Grabräuber

45gm; 18gm
Starterfahrung: 0

Die verabscheuungswürdigsten Diebe sind diejenigen die die Gräber der gottesfürchtigen auf allen Kontinenten plündern. Manche verdienen allerdings nicht schlecht an den Grabbeigaben

der Toten, auch wenn Sie am Rande der Gesellschaft leben müssen. Verhasst von den Menschen, finden die Grabräuber doch Beschäftigung unter den praktizierenden der schwarzen Künste oder den Wiedergängern, denn Sie können Tote beschaffen, was von manchen hoch geschätzt wird.

Darf angeheuert werden von: Jede Bande die einen Vampir, Nekromant, Liche oder Geisterkapitän beinhaltet.

Bandenwert: 15 Punkte + Erfahrungspunkte

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	3	3	3	1	4	1	6	NK, GE

Ausrüstung: Schaufel oder Spitzhacke (zählen als Axt), Dolch, Laterne und verstärktes Leder.

Spezialregeln

Gehasst Alle gottesfürchtigen Wesen verabscheuen Grabräuber, doch jedes Modell mit Gebete des Sigmar oder des Morr HASST den Grabräuber.

Grabkenner

Der Grabräuber kann in einer Lustria-Kampagne anstelle eines Helden die Erforschung anführen, sollte der Grabräuber während einer Schlacht nicht ausgeschaltet werden. In diesem Fall hat er die Fertigkeit "Grabräuber".

Gräber plündern

2D6	Ergebnis
2	Entdeckt und bestraft!: Der Grabräuber wurde entdeckt und vom Rechtsschaffenden Mob gelyncht, von Ghulen gefressen, oder ist einfach untergetaucht. Entferne den Grabräuber vom Bandenbogen.
3-4	Armengräber: Die Gräber beinhalteten nichts vom Wert, erzählt der Grabräuber.
5-7	Grabbeigaben: Er findet eine nutzlose Leiche eines Mannes mit einer Kleinigkeit im Wert von D6+6 [*] Gold
8-9	Einen kleinen Schatz: Die Leiche hat reichlich Gold und Schätze bei sich. Du erhältst 2D6+8 [*] Gold
10-11	Eine Leiche: Es gibt keinen Schatz, aber der Grabräuber bringt einen Körper oder Skelett mit sich. Du kannst einen beliebigen Untoten kostenlos erhalten, den deine Bande kaufen darf. [*] Kannst oder möchtest du das nicht, kannst du die Leiche auch für D6+2 Gold verkaufen.
12	Ein Artefakt: Der Grab eines Helden. Würfle 1D6. Der Sarg beinhaltet einen minderen (1-5) oder einen großen (6) magischen Artefakt. Würfle sofort auf der entsprechenden Tabelle für deine Kampagne.

Sollte der Grabräuber während einer Schlacht nicht ausgeschaltet werden, so kann er die Gräber der Umgebung plündern und wird die Beute teilen.

Würfle 2D6 auf der folgenden Tabelle:

Warum bin ich nicht offiziell?

Quelle: Border Town Burning

Wo passe ich hin: Border Town Burning, Khemri, Lustria, Sylvania

Klan Skyre Techniker

40 Gold Heuer + 20 Gold Sold pro Spiel

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

Ausrüstung: Hellebarde, Warppistole, Bionisches Auge, Warp-Energie-Kondensator

Die berüchtigten Techinker des Klans Skyre sind die Werkzeugmacher in der Gesellschaft der Skaven; sie verbinden arkane Hexerei mit Technologie in einem wahnwitzigen und hochgefährlichen Mix. Techniker ähneln andere Skaven, doch meistens ist es schwer, die Ratte von den ganzen wirbelnden und dampfenden Maschinen zu unterscheiden, die meist Teile seines Körpers ersetzen.

Deren Grund ist oft der Verlust von Körperteilen während fehlgeschlagenen Experimenten, doch wahnsinnigerweise entscheiden sich auch viele Techniker freiwillig, ihren Körper zu verbessern."Sie basteln endlos an etwas Besseres," so das Augen, Arme und mehr oft entfernt wurden, nur um mit Warpstein-getriebenen Maschinenteile ersetzt zu werden.

Darf angeheuert werden von: Skaven, Besessene, Untote
Bandenwert: 10 Punkte + Erfahrungspunkte
Fertigkeitslisten: Geschicklichkeit, Intellekt
Spezialregeln
Zauberer: Techniker können den Zauber Warpfeuer benützen (siehe Magie der gehörnten Ratte im Regelbuch). Er kann keine anderen Zaubersprüche bekommen, aber er kann die Schwierigkeit dieses Zaubers senken.
Bionisches Auge: Nach jeder Schlacht und falls der Techniker nicht ausgeschaltet wurde, würfale einen zusätzlichen Suchwürfel und lege dann einen beliebigen Würfel ab.
Warp-Energie-Kondensator: In jedem deiner Züge, falls du nicht versucht hast, den Warpfeuer zu zaubern, kannst du +1 Stärke auf alle Verwundungswürfe mit der Hellebarde oder der Warppistole (nur eines) addieren.

Warum bin ich nicht offiziell?
Quelle unbekannt

Rattenoger des Clan Skyre

100gm; 1 Morrsteinspitter/Schatz als Sold

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

Verfügbar: Nur für Skaven
Rating: +25
Ausrüstung: Klauen und Zähne, außerdem ein eingebauter Morrsteinflammenwerfer. **Sein gepanzelter Körper gibt ihm einen 4+ Rüstungswurf.**
Erhält keine Erfahrung, zählt als *großes Ziel*, verursacht *Angst*, darf nicht rennen, immun gegen Gifte und Psychologie, wird niemals den Nahkampf verlassen.
Wenn du den „Sold“ nicht bezahlen kannst, wird der Rattenoger für den nächsten Kampf nicht funktionieren.
Morrsteinflammenwerfer: Reichweite 6“, Stärke 4, RWM -1
Flammenkorridor: Wenn dufeuerst, werden alle Modelle in einem Korridor von 6“ Länge und 2“ Breite bei einem Wurf von 4+ getroffen (keine Modifikationen).
Wenn du triffst, wirf 1W6, bei 5+ fängt der Gegner an zu brennen. Er gerät sofort in Panik und darf nichts mehr tun, außer in der Sammelphase versuchen, den Brand zu löschen, dies gelingt bei 4+. Verbündete können dasselbe tun, solange sie in Basekontakt sind.
Solange das Modell brennt, erleidet es am Ende seiner Sammelphase einen Treffer S4 und darf keine anderen Aktionen durchführen.

Unzuverlässig: Wurf zu Beginn jeder Runde 1W6, bei einer 1 würfelst du auf der folgenden Tabelle. Dies stellt eine Fehlfunktion der Maschinerie dar.

W6	Fehlfunktion
1	Explodiert: Der Oger ist vollkommen zerstört, alle Modelle in 6“ Umkreis erleiden einen Treffer S5. Wurf nach dem Kampf nicht für Verletzungen, der Oger ist tot.
2	Berserker! Der Oger ist außer Kontrolle und wird sich jede Runde des Spielers in eine zufällige Richtung bewegen. Wenn Modelle (Freund oder Feind) in Angriffsreichweite sind, wird er sie angreifen, ansonsten bewegt er sich seine volle Bewegung in Richtung des nächsten sichtbaren Kämpfers.
3	Maschinenfehler: Der Oger ist für den Rest des Kampfes unbeweglich und kann nichts tun. Er bleibt stehen, wo er ist und wird automatisch getroffen, wenn er im Nahkampf attackiert wird.

4	Kontrollverlust: Der Oger ist außer Kontrolle, er wird sich in jeder Runde in eine zufällige Richtung bewegen, wenn es dadurch in Kontakt mit einem anderen Modell kommen sollte, zählt dies als Nahkampfangriff. Er wird nicht automatisch angreifen, wird aber Modelle in Reichweite mit seinem Morrsteinflammenwerfer beschießen.
5-6	Eingefroren: Der Oger bleibt für eine Runde auf dieser Stelle stehen und darf nichts tun, wenn er im Nahkampf angegriffen wird, wird er automatisch getroffen.

Schwarzork Leibwächter

60gm; 25gm Sold
Ein großer Waaghführer hat diesen brutalen Ork eigenhändig ausgewählt, um ein Auge überall dort zu haben, wo er eben nicht selbst sein kann. Es ist sicher eine zweischneidige Sache, von ihm begleitet zu werden, und der Schwarzork verschwendet seine Zeit nur mit Banden, die ihm ihren Erfolg dauerhaft in Gold beweisen können. Ein Schwarzork lebt nicht von Pilzen und Wurzeln!

Darf angeheuert werden von: alle Orks und Chaoszwerge
Bandenwert: 15 Punkte + Erfahrungspunkte

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	4	3	4	4	1	2	1	8	NK, ST

Ausrüstung: Schwere Rüstung, Helm und entweder zwei Äxte oder eine zweihändige Waffe.
Spezialregeln
Lass das, Git!: Solange der Boss diesen grimmigen Krieger an seiner Seite hat traut sich kaum ein Git irgend einen Ärger zu machen. Alle Orks und Goblins in 6“ um den Schwarzork sind immun gegen Animosität. Der Rest der Bande testet normal.

Ich bin da Boss: Sollte der Bandenboss während einer Schlacht ausgeschaltet werden, übernimmt der Schwarzork immer für ihn. Er gewinnt für den Rest des Gefechtes die Fertigkeit "Anführer". Sollte der Bandenboss sterben, so ersetzt ihn der Schwarzork dauerhaft. Allerdings behält der Schwarzork seinen Sold! Der Schwarzork zählt dann allerdings auch nicht zur maximalen Bandengröße oder zum Bandenunterhalt.
Mein Gold!: 10 Goldkronen aus dem Sold des Schwarzorks können in einem getrennten Schatzhort gelagert und gesammelt werden. Dieses Gold gehört dem Schwarzork allein! Es ist erlaubt, dem Schwarzork aus seinem Hort neue Ausrüstung aus der Orkliste zu kaufen, auch seltene Gegenstände. Seltene Gegenstände müssen von den Helden der Bande gesucht werden, der Schwarzork sucht nicht selbst.

Warum bin ich nicht offiziell?
Quelle: Border Town Burning

Slayer Pirat

30gm; 15gm Gold Sold
In der alten Zwergenfestung von Barak-Varr gibt es einen riesigen Marktplatz und fast alle zwergischen Handelsschiffe haben hier ihren Heimathafen, zusammen mit der stählernen Kriegsmarine der Dawi. Die Zwerge fürchten Wasser, doch WENN Sie zum Seemann werden, dann meistern sie diesen Beruf so wie nur ein Zwerg es kann. Es ist ihre Aufgabe, Ladungen von wertvoller Handwerkskunst, meisterlich gebrautem Bier oder raffiniertem Erz zu beschützen. Doch wenn die Ladung erbeutet wird, beschädigt wird oder in den Tiefen der See versinkt, ist es für diese Seemänner eine gewaltige Scham. Oft leben die Zwerge mit den Launen der See, doch manchmal ist die Schande zu schwer zu ertragen und der Seemann legt den Slayerschwur ab. Die meisten dieser Zwerge zieht es an

fremden Ufern wie Lustria oder Arabien, auf der Suche nach einem ehrenhaften Tod.

Darf angeheuert werden von: Abenteurer, Hexenjäger, Zwerge, Gesetzlose, Piraten, Tileaner. Sollte eine Bande auch Elfen beinhalten, dann verlangt der Zwerg einen Sold von 30 Gold nach jedem Spiel; Schmerzensgeld!

Bandenwert: 14 Punkte + 1 pro Erfahrungspunkt

Fertigkeiten: Der Zwerg darf aus den Fertigkeiten Nahkampf, Stärke und Schießen wählen.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
3	4	3	3	4	1	2	1	9

Ausrüstung: Entermesser (Schwert) oder Axt, Bestes Schwarzpulver und unzählige Pistolen. Er hat sovielen Pistolen, dass er jede Runde eine abfeuern kann, das ganze Spiel lang!

Sonderregeln

Schwer zu töten: Auf der Verletzungstabelle: 1-2 zu Boden, 3-5 betäubt, 6 ausgeschaltet

Harter Schädel: Immun gegen niederhämmern

Hasst Orks und Goblins

Todeswunsch: Der Slayer ist immun gegen Psychologie und muss niemals testen, wenn er alleine kämpft.

Sturzbetrunk: Der Zwergenpirat lebt auf der offenen See, und doch weiß er stets wo es gutes Bier gibt! Alle Banden die einen Slayerpiraten anheuern behandeln Bugman's als Selten 6, zahlen aber 2D6 Gold mehr, um die gewaltige Menge auszugleichen die der Zwerg versäuft.

Unzählige Pistolen: Slayerpiraten haben sovielen Pistolen dabei, dass Sie niemals neu laden müssen. Im Nahkampf können sie aber keine neue Pistole ziehen, sie haben nur in der ersten Runde einen Pistolenschuss. Eine neue Pistole wird gezogen, sobald alle Gegner *Betäubt* oder *Zu Boden gegangen* sind.

Warum bin ich nicht offiziell?

Quelle: Fanatic Magazine:

Wo passe ich hin: Lustria.

Wo passe ich nicht hin: Mordheim, Empire in Flames.

Wolfspriester des Ulric

60gm

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	3	2	3	3	1	3	1	8	NK, I, ST, GE

Verfügbar: Nur für Middenheimer, ersetzt einen der Champions.

Ausrüstung: Wolfspelz (RW6+), wird nur stumpfe Nahkampfwaffen benutzen (also Hämmer, Flegel, Morgensterne etc. und zweihändige Versionen dieser Waffen), außerdem einen Dolch.

Wird keine Rüstung außer seinem Wolfspelz tragen.

Hasst Hexenjäger, Kriegspriester, Sigmariten-Matriarchinnen und Hohe Schwestern

Darf von einem Wolf begleitet werden (kostet 25gm), der als Gefolgsmann zählt.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW
6	4	0	4	4	1	4	2	5

Hat einen RW 6+ durch sein Fell, *Tier*: erhält nie Erfahrung

Gebete des Ulric: Der Wolfspriester kann Gebete sprechen (auch wenn er seinen Wolfspelz trägt), die den Regeln für Magie entsprechen. Schutzwürfe, die nur gegen Zaubersprüche gelten,

gelten nicht gegen Gebete.

W6	Gebet	Komplexität
1	Schneesturm: Alle Gegner, die im Nahkampf mit dem Priester sind, erleiden -1 auf ihre TW, der Zauber hält für die Dauer des Nahkampfs.	6
2	Hammerschlag: Ein Modell in 6“ Umkreis erleidet einen Treffer S4, der zählt, als wäre er mit einem Hammer durchgeführt worden.	10
3	Blutdurst: Der Priester erhält S+2 und erzielt mit 5-6 kritische Treffer. Wirf jede Runde erneut den Komplexitätstest, verpatzt du ihn, endet der Zauber.	7
4	Wolfshunger: Ein Modell der Bande wird <i>rasend</i> .	7
5	Ulrics Heulen: Alle Mitglieder der Bande des Priesters sind immun gegen Angst und <i>Nerven verlieren</i> . Du erhältst +1 auf alle Rückzugtests.	10
6	Ruf des Ulric: Der Wolfspriester verwandelt sich in eine Wolfsform, die dem unten angegebenen Profil folgt. Während er in dieser Form ist, darf der Priester keine neuen Gebete sprechen oder Waffen benutzen, er <i>hasst</i> noch immer Diener des Sigmar. In jeder Runde darf der Priester einen MW-Test mit dem unten angegebenen MW6 durchführen, um sich in einen Menschen zu verwandeln. Wenn er am Ende des Kampfes noch ein Wolf sein sollte, erhält er eine letzte Chance, den Test zu bestehen, ansonsten bleibt er für immer ein Wolf. Er zählt immer noch als Held und sammelt Erfahrung und darf seine Statistiken erhöhen. Er darf nun nur noch GE-Fertigkeiten wählen. Der Wolf hat die unten angegebenen Maximalcharakteristiken.	
	Profil	B KG BF S W LP I A MW
	Wolf	6 4 0 4 4 1 5 2 6
	Max.	7 6 0 4 4 3 7 3 7

Warum bin ich nicht offiziell? Weil ich nicht im Annual 2002 war.
Wo passe ich hin: Dahin wo Middenheimer sind. Ist eigentlich kein Söldner.

Zwerge-Schatzsucher

55gm; 30gm Sold (60gm, wenn Elfen in der Bande sind)

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
3	5	4	3	4	1	2	1	9	NK, ST

Verfügbar: Hexenjäger und Soldaten, nicht für andere Zwerge.
Rating: +25; +1 pro EP

Ausrüstung: Gromrilrüstung, Helm, Spitzhacke (zählt als Zweihänder), Dolch, Hammer, Schatzkarte, Befestigte Laterne*
Schwer zu Töten: Auf der Verletzungstabelle zählt 3-5 als betäubt, nur 6 als ausgeschaltet

Dickschädel: Immun gegen Niederhämmern. *Hasst* Orks und Goblins. Zählt

Befestigte Laterne: Das Modell besitzt eine Laterne, benötigt aber keine Hand, um sie zu benutzen.

Schatzkarten: Wirf nach jedem Kampf 1W6, wenn der Schatzsucher nicht ausgeschaltet wurde (siehe Tabelle oben)

Bei 5 auf der Tabelle. Ist es nur ein W6. Die 4 ist ein Fehler.

26	Ergebnis
1	Überfall! Die Karte soll Unglückliche in einer Falle von Räubern führen. Der Zwerg wird von 1W3 Räubern überfallen, d.h. Sie tauchen direkt neben ihm auf und sind automatisch mit ihm im Nahkampf. Sie sind mit Keulen und Dolch ausgerüstet und haben die Werte von Krieger (siehe Abenteuerer)
2	Fälschung: Das ist die Karte-eine Fälschung! Der zwergische Schatzsucher benutzt sie zum Entfachen seiner Pfeife.
3	geraubter Schatz: Es war eine gute Karte, aber jemand war schneller als ihr! Keller: Wenn ein Zwerg Schatz meint, könnte er auch Bugmanns XXXX meinen...wie in diesem Fall. Ihr findet Bier, und für Euch bleiben 1W6Humpen von Bugmanns über. Es wirkt genau wie in allerlei Ausrüstung beschrieben, es ist aber nur genug für 1W6Krieger da.
4	echte Schatzkarte: wirf in dieser Erkundungsphase einen 4W6 mehr. Jackpot! Du darfst jetzt bei jedem Erkundungswurf einen zusätzlichen W6 einsetzen und sein Ergebnis selbst bestimmen! Also erst würfeln, dann einen zusätzlichen W6 mit beliebigem Ergebnis dazu, dann die Erkundung auswerten!
5	
6	

Warum bin ich nicht offiziell?

Quelle: Fanatic Magazine:

Wo passe ich hin: Mordheim, Lustria.

Wo passe ich nicht hin: Border Town Burning, Empire in Flames.

Strategen Söldner

Eigenkreationen von Weiß blauen Strategen

Chaos Krieger

75gc Heuer + 30gc Sold

Chaoskrieger waren einst Barbaren des Nordens, doch durch den ersten Pakt mit den dunklen Göttern sind sie zu mehr geworden. Sie wurden von ihrem Gott mit der Chaosrüstung beschenkt und sind nun wahre Kampfmaschinen, das Symbol von Zerstörung und dem Ende der Zivilisation.

Wenn es zum Kampf kommt, dann wird ein Chaoskrieger zu einer brüllenden, unaufhaltsamen Kampfmaschine. Pfeile und Armbrustbolzen prallen an seiner höllengeschmiedeten Rüstung ab, wie Hagelkröner von einem Gletscher; ehe er tief in die Linien des Gegners einbricht. Stöße von Speeren und Hellebarden schlägt er achlos beiseite, das Lebensblut des Feindes bespritzt seine Rüstung, während er seine gezackte Klinge in bluttriefenden Bögen durch dessen Reihen führt.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	6	6	4	4	1	5	2	8	NK, ST, SPEZ

Darf angeheuert werden von: allen Banden der Chaos, inklusive Tiernischen.

Start Erfahrung: 0

Rating: 30 Pkte. + Erfahrung.

Ausrüstung: Chaosrüstung (inklusive Helm) und Dolch. Zusätzlich kann der Chaoskrieger beim Anheuern eine der folgenden 3 Waffenkombinationen wählen:

1- Handwaffe (Hammer, Axt oder Schwert) und Schild

2- zwei Handwaffen (Axt oder Schwert)

3- eine zweihändige Waffe

Spezialregeln:

Unerschrocken: Der Chaoskrieger testet immer auf eigenen Moralwert, nie auf die Moral des Bandenanführers. Doch er ist immun gegen Einsamkeitstests und darf misslungene Angsttests wiederholen.

Spezialfertigkeiten:

Vorkämpfer: Der Chaoskrieger erhält die Fertigkeit Anführer, die für alle Modelle der eigenen Bande außer dem Bandenanführer

gilt.

Diener des Chaos: Wenn ein Chaoskrieger genug Erfahrung gesammelt hat um aufzusteigen, darfst du, statt eine Fertigkeit zu wählen, auf der Tabelle für die Geschenke des Schattenfürsten würfeln.

Als Maximalprofil:

B 4, KG 8, BF 8, S 5, W 5, LP 3, I 8, MW 9

Fährtenleser (Strategen Version)

60 gm Heuer +20 gm Sold

So gefährlich die lustrische Wildnis sein kann, ist es eine weise Entscheidung einen Erfahrenen Führer anzuheuern für die Expedition auf den sich windenden Pfaden im Dschungel. Denn Fährtenleser, wie sie genannt werden, sind die richtigen Experten hierfür. Sie sind sehr vertraut mit der einzigartigen Landschaft und den bizarren Kontinent Lustria. Und öfters als man glaubt, abenteuerlich genug für die Herausforderung um Reichtum und Heldentum zu erlangen.

Können angeworben werden: Jeder Bande. Nichtmenschliche Banden müssen ein Modell ihres Volkes mit derselben Ausrüstung aufstellen, die Werte des Fährtenlesers bleiben aber unverändert.

Bandenwert: Ein Fährtenleser erhöht den Wert einer Bande um 30 Punkte, +1 Punkt pro Erfahrung die er bekommt.

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

Ausrüstung: Schwert, Axt oder Speer, Dolch, Kletterseil und Kräuter. Als Fernkampf-Waffe trägt der Fährtenleser einen Bogen mit Jagdpfeilen (Menschen, Norse, elfen oder Skinks), eine Armbrust (Menschen oder Zwerge), einen Elfenbogen (Wald- und Hochelfen), eine Schleuder (Skaven), oder eine Repetiersarmbrust (Dunkel elfen). Hat die Spielerbande mehrere Optionen, dann darf der Spieler eine aussuchen.

Talente: Ein Fährtenleser darf von Kampf, Schießen und Geschwindigkeit Fertigkeiten auswählen. Zusätzlich hat ein Fährtenleser einzigartige Fertigkeiten die er sich stattdessen aussuchen kann, siehe weiter unten.

Sonderregeln:

Das Land kennen: selbst das überwucherte und ursprüngliche Land Lustria kann den Fährtenleser nicht von seinem Ziel abhalten. Der Fährtenleser wird nicht durch Gelände Modifikatoren beeinflusst, er zählt als aquatisch und hat sogar die Fähigkeit selbst die unpässierbarsten Bereiche zu überwinden.

Vertraut mit Mythen und Legenden: Fährtenleser haben fast ihr ganzes Leben damit verbracht Gerüchten und Rätzel nach zu jagen, auf der Suche nach dem ultimativen Preis. In der Erkundungsphase, wenn der Fährtenleser nicht ausgeschaltet wurde, darfst du ein Wurf wiederholen, das zweite Ergebnis zählt, selbst wenn es schlechter ist.

Spezielle Talente:

Aufpassen! Wenn man schon selber den meisten Teil des Landes durchlaufen ist, kann der Fährtenleser Fallen von Feinden und natürliche Gefahren schnell erkennen. Einmal pro Spiel darf der Fährtenleser den Effekt einer Falle oder eines Ereignisses aufheben, mit einem Wurf auf eine 3+.

Dieser Weg! Jahrelanges Überleben in der tödlichen Wildnis von Lustria hat den Fährtenleser auf fast alles vorbereitet. Der Fährtenleser darf unpässierbares Gelände überqueren, dabei aber nicht rennen oder angreifen.

Jedes Modell im Basenkontakt mit dem Fährtenleser am Start seiner Runde, darf ebenfalls unpässierbares Gelände überqueren, als ob es auch dasselbe Talent besitzt wie der Fährtenleser. Wenn es wie auch immer passiert, das der Basenkontakt verloren geht, bevor das beide Modelle einen sicheren Bereich erreicht haben, gilt das begleitende Modell als ausgeschaltet für den Rest des Spiels. Danach erholt es sich aber automatisch wieder.

Goblin Schamane

Spezielle Heuer + 3W6gc Sold

Trotz des wenig beeindruckenden Äußeren ist ein Goblin-Schamane doch eine mächtige Waffe, ganz so wie ein Dolch im Stiefel. Deshalb nehmen Ork-Shamanen magiebegabte Gobbos oft unter ihrer Fittiche und bewahren sie davor, für ihre große Klappe vom Boss in den Kochtopf gesteckt zu werden. Was aber den kleinen Git nicht daran hindert, immer wieder unbemerkt kleine Sachen zu klauen, um sich an dem so gestifteten Unfrieden zu erfreuen.

Die Zauber eines Goblin-Schamanen sind äußerlich wenig beeindruckend, ziemlich nervtötend und gefährlich - genau wie Goblins es sind. Schamanen der Orks mögen wie große, in Trance befindliche Trottler wirken, doch die Schamanen der Goblins sind vorsichtig und gerissen, wenn auch ähnlich verrückt. In der Schlacht verwenden Goblin-Schamanen ihre hasserfüllten Zauber darauf, den Feind zu töten oder zu ärgern.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	3	3	3	1	2	1	5	NK, ST

Verfügbar: Nur für Banden der Grünhäute.

Start Erfahrung: wie der aufgestiegene Goblin

Rating: 10 Pkte. + Erfahrung.

Fertigkeiten: Geschicklichkeit, Intellekt

Ausrüstung: Stab, eine Handwaffe (Axt, Schwert oder Keule) und einen Dolch.

Spezielle Heuer: Ein Goblin Schamane darf nicht angeheuert werden, er entsteht möglicherweise durch den Aufstieg eines Goblins zum Helden.

Jedesmal, wenn ein Gefolgsstrupp aus Goblins einen Helden generiert, darf der Spieler 1D6 werfen. Bei einem Wurf von 5+ erweist sich der kleine Git als tauglicher Schamane und kann in einem Goblin Schamanen verwandelt werden. Er behält die bereits verdienten EPs und würfelt normal eine Steigerung als Söldner. Seine Ausrüstung verschwindet (er klaut sie) und wird ersetzt durch die unten beschriebene Ausrüstung des Goblin Schamanen.

Hat die Bande bereits einen Goblin Schamanen, so generiert sie keinen weiteren Schamanen mehr, solange dieser lebt. Allen Banden der Grünhäute die Goblins beinhalten können so maximal einen Goblin Schamanen bekommen.

Spezialregeln

Zauberer Der Goblin Schamane generieren sich beim Aufstieg automatisch und kostenlos einen einzelnen Zauber aus der Waagh Liste (siehe Bandenliste der Orks und Goblins).

Diebischer Git: Der Sold des Goblin Schamanen steht für Nahrung, Schätze oder kleine Dinge, die dieser kleine miese Git ständig von der Bande klaut. Damit führt er die ach so starken Orks hinters Licht und spielt sich damit als Boss den anderen Gobbos gegenüber auf. Sollte beim Sold jemals eine dreifach 6 gewürfelt werden, dann hats der gierige Git übertrieben. Er wird entdeckt und verschwindet entweder mit seiner Beute in der Nacht, oder wird von den Orks erwischt und landet doch auf dem Röstspieß. Egal wie, streiche bei einer dreifach 6 den Goblin Schamanen vom Bandenbogen.

Ein Vorbild für Gobbos: Der Goblin Schamane hat die Fertigkeit "Anführer" gegenüber anderen Goblin Gefolgsleuten in der Bande.

Goblin Wolfsreiter

40gc to hire + 10gc upkeep

Gemeine Goblins reiten Wölfe auf dieselbe Weise, wie Menschen Pferde reiten.

Die Wölfe sind bössartige Bestien mit reißenden Fängen und scharfen Krallen und oftmals gefährlicher als ihr Reiter. Sie sind außerdem schneller als Pferde.

Goblin-Wolfsreiter plündern und brandschatzen im Allgemeinen als Vorhut einer Goblinhorde oder in kleinen Trupps und halten Ausschau nach feindlichen Bewegungen.

Im Kampf piesacken sie die Feinde von allen Seiten und machen die Schwachen oder Einsamen nieder.

Start Erfahrung: 0

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	3	3	3	1	2	1	5	NK, ST, Reit

Verfügbar: Nur für Banden der Grünhäute.

Rating: 15 Pkte. + Erfahrung.

Fertigkeiten: Schießen, Reiten

Ausrüstung: Riesenwolf (Werte siehe Reittiere), eine Waffe (Axt, Schwert oder Speer), Kurzbogen, Dolch und Schild.

Spezialregeln:

Wolfsreiter: Der Wolfsreiter hat die Fertigkeit Wölfe reiten.

Vorhut: Nach der Aufstellung kann der Wolfsreiter eine freie Bewegung (also 9") durchführen, bevor das Spiel beginnt.

Stark im Rudel: Es gibt ganz schön viele Wolfsreiter in den wilden Steppen der Dusterlande oder in den Bergen der Alten Welt. Eine Bande der Grünhäute darf bis zu 3 Goblin Wolfsreiter anheuern. Hat die kampagne einen maximum von 3 Söldner pro Bande, dann zählen alle Wolfsreiter zusammen als ein Söldner.

Treu der Hand die sie füttert: Goblin Wolfsreiter schließen sich meist einem neuen Stamm an, wenn sie sehen dass der Boss stark ist und es da stetig Beute zu holen gibt. Zahlt man den Sold eines Wolfreiters 10x, dann verlangt er später keinen Sold mehr für weitere Kämpfe. Dieser eine Wolfsreiter zählt ab dann auch nicht mehr zur maximalen Anzahl an Söldnern, die eine Bande anheuern darf. Doch er zählt mit 1 Modell zur Bandengesamtgröße. Die Bandengesamtgröße ist, solange der Wolfsreiter bei der Bande bleibt, um +1 erhöht.

Der Spieler darf auch weiterhin keine Ausrüstung für den Wolfreiter kaufen, der Wolfsreiter versorgt sich selbst durch Bandenunterhalt und Raubzüge in der Umgebung.

Waldgoblin Jäger

40gc Heuer + 20gc Sold

Die Waldgoblins sind verschlagene und geduldige Lauerjäger, beritten auf ihre Spinnen schleichen Sie sich durch die Baumkronen an den Feind an, beobachten ihn, legen ihm eine Falle oder greifen ihn überraschend aus den Baumkronen an.

Alle Grünlinge erkennen und fürchten diese Fähigkeiten und haben gelernt, sie nicht nur zu verfluchen, sondern sie sich auch nutzbar zu machen. Sie heuern die Jäger der Waldgoblins als Versorger, Kundschafter und Assassine an, bezahlen in Nahrung, Perlen und sonstige glänzende Kinkerlitzchen.

Besser hat man so einen Waldgitz vor einem als über einem... soll mal ein Goblin gesagt haben. Ob er noch lebt ist nicht überliefert.

B	KG	BF	S	W	LP	I	A	MW	Fertigkeiten
4	2	3	3	3	1	2	1	5	NK, ST, Reit

Start Erfahrung: 0

Darf angeheuert werden von: allen Banden der Grünhäute.

Rating: +20 Pkte. + Erfahrung.

Fertigkeiten: Geschwindigkeit, Nahkampf, Reiten

Ausrüstung: Riesenspinne, Speer oder Schwert, Dolch, Schild.

SPEZIALREGELN

Spinnenreiter: Der Waldgoblin Jäger hat die Fertigkeit Spinnen reiten.

Lauerjäger: Der Waldgoblin Jäger hat die Fertigkeit Infiltration.

Spinnengift: Der Speer oder das Schwert des Waldgoblins, genauso wie die Attacke der Spinne sind vergiftet. Der Spieler kann vor dem Spiel aussuchen, mit welchem Gift die Waffe beschmiert ist. Das Gift ist kostenlos und kann nicht auf andere Modelle übertragen werden.

Das Gift der Spinne gibt ihr +1 Stärke im Nahkampf.

Waldbewohner: Auch zu Fuss erleidet der Waldgoblin keine Bewegungsabzüge in Wälder.

Wandkletterer: Die Spinne (und ihr Reiter) kann ohne Bewegungsabzüge und Ini-Tests an Wänden hoch- und

runterklettern. Allerdings darf die insgesamt zurück gelegte Distanz (inkl. Endplatzierung) ihre doppelte Bewegungsreichweite nicht überschreiten. Sollte die Distanz mehr sein, stürzt die Spinne ab. Die Spinne kann nur Sprungangriffe aus maximal 2" Höhe machen. Dazu muss dem Reiter ein Initiative test gelingen, sonst ist etwas schiefgegangen und er muss auf der Whoa Junge! Tabelle würfeln. Reiter können keine Seile aus der Asrüstungstabelle benutzen.

Spezial Fertigkeit

Wenn der Waldgoblin aufsteigt und eine Fertigkeit auswürfelt, kann er auch die folgenden Fertigkeiten wählen:

Spinnennetzfallen: Der Waldgoblin kann nach Aufstellung aller Modelle D3 Netzmarker (1" Rundbase) auf dem Spielfeld legen, max 7" von ihm entfernt. Jedes Modell außer ihm, dass in 3" um einen der Marker kommt muss einen Initiativetest ablegen oder wird vom klebrigen Netz eingefangen (er zählt als Zu Boden gegangen). Das Modell zählt solange als Zu Boden gegangen, bis ihm zu Beginn einer eigenen Erholungsphase ein Stärketest mit einem Malus von -1 gelingt. Nach gelungenem Test erholt sich das Modell wieder normal; kann also in dieser Runde aufstehen. Andere Krieger trauen sich nicht in die Nähe der Netze, also kann der Gefangene auch nicht auf Hilfe bei der Befreiung hoffen. Sobald sich das erste Modell erfolgreich befreit hat zählt das Netz als zerissen und wird entfernt.

Modelle mit einer Fackel, die sich innerhalb von 1" um den Marker bewegen und sich nicht darin verfangen (also ihren Initiativetest schaffen) können in der Nahkampfphase das Netz niederbrennen und den Marker entfernen. Modelle, die zu diesem Zeitpunkt im Netz gefangen sind erleiden einen Stärke 3 Treffer ohne Rüstungswurf. Wenn Sie überleben zählen Sie als befreit.